



Regeln für die German 3x3 Championship 2017

In den folgenden Regeln sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Trainerinnen, Spielerinnen, Schiedsrichterinnen usw.

In allen Situationen, die in den folgenden Regeln für das Spiel „3x3“ nicht ausdrücklich angesprochen sind, gelten die Offiziellen Basketball-Regeln der FIBA.

Art. 1 Spielfeld und Ball

Das Spiel wird auf einem 3x3-Spielfeld mit einem Korb ausgetragen. Das Spielfeld soll über eine regelgerechte Zone mit Freiwurflinie (5,80 m), eine Zwei-Punkte-Linie (6,75 m) und einen No-Charge-Halbkreis unter dem Korb verfügen.

Gespielt wird in allen Kategorien mit einem FIBA zugelassenen 3x3 Basketball der Firma Wilson (Größe 6).

Art. 2 Mannschaften

Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern (drei Spielern auf dem Feld, ein Auswechselspieler).

Art. 3 Schiedsrichter und Kampfrichter

Das Spiel wird von einem oder zwei Schiedsrichtern und zwei Kampfrichtern (Zeitnehmer und Anschreiber) begleitet.

Art. 4 Spielbeginn

4.1. Beide Mannschaften wärmen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf.

4.2. Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen Ballbesitz entweder zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung.

4.3. Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

Art. 5 Korbwertung

5.1. Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkte-Linie zählt einen Punkt.

5.2. Ein Korbwurf außerhalb der Zwei-Punkte-Linie zählt zwei Punkte.

5.3. Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt.

Art. 6 Spielzeit und Sieger

6.1. Die Spielzeit beträgt zehn Minuten. Die Spieluhr wird gestoppt bei einem toten Ball und bei Freiwürfen. Die Spieluhr wird gestartet, sobald der Wechsel des Balls gemäß Art. 8.3 erfolgt ist, d. h. sobald er in den Händen der angreifenden Mannschaft ist.

6.2. Die Mannschaft, die zuerst 21 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel, auch wenn dies vor Ablauf der Spielzeit geschieht. Dies gilt nur in der regulären Spielzeit, nicht während einer Verlängerung.

6.3. Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt. Die Mannschaft, die in der Verlängerung zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

6.4. Eine Mannschaft verliert ein Spiel kampflos, wenn sie zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern spielbereit auf dem Spielfeld steht. In diesem Fall wird das Spiel mit „w-O“ oder „O-w“ gewertet („w“ steht für „win“).

6.5. Eine Mannschaft verliert ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung, wenn sie das Spielfeld vor dem Spielende verlässt oder wenn alle Spieler der Mannschaft durch Verletzung bzw. Disqualifikation ausgeschieden sind. In diesem Fall kann die gewinnende Mannschaft entscheiden, ob sie ihre erzielten Punkte behält oder ob eine Wertung gemäß Art. 6.4 erfolgt. Für die verlierende Mannschaft werden in jedem Fall null erzielte Punkte gewertet.

6.6. Verliert eine Mannschaft ein Spiel gemäß Art. 6.4 oder 6.5, so kann sie vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Offizieller Hauptsponsor:



Offizieller Ausrüster:



Art. 7 Fouls und Freiwürfe

7.1. Eine Mannschaft erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Klarstellung: Spieler werden nicht vom Spiel ausgeschlossen, wenn sie eine bestimmte Anzahl persönlicher Fouls begangen haben, Ausschluss erfolgt jedoch beim zweiten unsportlichen Foul.

7.2. Für ein Foul an einem Werfer innerhalb der Zwei-Punkte-Linie gibt es einen Freiwurf; für ein Foul an einem Werfer außerhalb der Zwei-Punkte-Linie gibt es zwei Freiwürfe.

7.3. Für ein Foul während der Korbwurfbewegung gibt es einen zusätzlichen Freiwurf, wenn der Korbwurf erfolgreich war.

7.4. Nach dem Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze werden das siebte, achte und neunte Mannschaftsfoul mit zwei Freiwürfen bestraft. Das zehnte und jedes weitere Mannschaftsfoul wird ebenso wie jedes unsportliche Foul immer mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Diese Bestimmung gilt auch für Fouls im Wurf und ist statt den Art. 7.2 und 7.3 anzuwenden.

7.5. Jedes technische Foul wird mit einem Freiwurf plus Ballbesitz bestraft. Den Ballbesitz nach dem letzten Freiwurf einer Strafe für ein technisches oder unsportliches Foul erhält eine Mannschaft durch das in Art. 8.3 beschriebene Verfahren.

Art. 8 Wie der Ball gespielt wird

8.1. Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf setzt ein Spieler der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er den Ball von einer Stelle unterhalb des Korbs (nicht außerhalb des Spielfelds wie z. B. hinter der Endlinie) zu einer Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.

Die nun verteidigende Mannschaft muss den Ball in Ruhe lassen, solange der sich im No-Charge-Halbkreisbereich unter dem Korb befindet.

8.2. Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf gilt:

Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiterspielen, ohne dass der Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie muss.

Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound oder erlangt sie Ballkontrolle, muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen.

8.3. Nach einer Spielunterbrechung (toter Ball) erhält eine Mannschaft den Ball, indem sie den Ballbesitz hinter der Mitte der Zwei-Punkte-Linie vom Verteidiger erhält.

8.4. Ein Spieler befindet sich hinter der Zwei-Punkte-Linie, wenn er sich mit beiden Füßen weder innerhalb dieser Linie befindet noch die Linie berührt.

8.5. In einer Sprungballsituation erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.

Art. 9 Passive Spielweise

Offizieller Hauptsponsor:



Offizieller Ausrüster:



9.1. Passive Spielweise oder Hinhalt-Taktik (also ohne die Absicht, Punkte zu erzielen) ist eine Regelübertretung.

9.2. Ist das Spielfeld mit einer Wurfuhr ausgestattet, muss die angreifende Mannschaft innerhalb zwölf Sekunden einen Korbwurf versuchen. Die Wurfuhr wird gestartet, sobald die angreifende Mannschaft den Ball in ihren Händen hat (nach einem Wechsel des Ballbesitzes gemäß Art. 8.3 hinter der Zwei-Punkte-Linie oder nach einem erfolgreichen Wurf unter dem Korb).

9.3. Es wird als Regelübertretung betrachtet, wenn ein Spieler innerhalb der Drei-Punkte-Linie länger als fünf Sekunden mit dem Rücken oder Seite zum Korb gerichtet dribbelt.

Anmerkung: Gibt es keine Wurfuhr und die angreifende Mannschaft bemüht sich nach Meinung des Schiedsrichters nicht ernsthaft, Punkte zu erzielen, wird sie vom Schiedsrichter dadurch verwarnet, indem er die letzten fünf Sekunden der Angriffszeit laut zählt.

Art. 10 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung (toter Ball) für beide Mannschaften möglich, bevor der Ballbesitz gemäß Art. 8.3 wechselt. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat und beide Spieler sich berührt haben. Spielerwechsel dürfen nur an der Endlinie gegenüber dem Korb vorgenommen werden und werden ohne Mitwirkung von Schiedsrichter oder Kampfgericht ausgeführt.

Art. 11 Auszeiten

Jeder Mannschaft steht eine Auszeit von 30 Sekunden zu. Ein Spieler kann diese Auszeit nur bei einer Spielunterbrechung (toter Ball) beantragen. Nach einem erfolgreichen Korbwurf ist der Ball weiterhin im Spiel und es ist keine Auszeit möglich (s. 8.1.).

Art. 12 Disqualifikation

Begeht ein Spieler zwei unsportliche Fouls, so wird er durch die Schiedsrichter für das Spiel disqualifiziert und ggf. durch den Ausrichter vom Turnier ausgeschlossen.

Darüber hinaus schließt der Ausrichter Spieler aus, die Gewalttaten begehen oder verbale bzw. körperliche Angriffe ausüben oder unerlaubt Einfluss auf Spielergebnisse nehmen oder die FIBA-Anti-Doping-Regeln verletzen oder den FIBA-Ethik-Code übertreten. Der Ausrichter kann das gesamte Team ausschließen, wenn es durch Tun oder Unterlassen am Fehlverhalten des Spielers mitgewirkt hat. Das Recht des Wettbewerbs-veranstalters (z.B. FIBA oder DBB), Disziplinarstrafen gemäß seiner Ordnungen zu verhängen, wird durch eine Bestrafung gemäß dieses Artikels nicht berührt.

Offizieller Hauptsponsor:



Offizieller Ausrüster:

