



OFFIZIELLE 3X3 BASKETBALL- REGELN

BESCHLOSSEN VOM INTERNATIONALEN
BASKETBALL-VERBAND (FIBA) 2025

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

FIBA

Offizielle 3x3 Basketball-Regeln



Gültig ab 1. Januar 2026

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache

© Copyright 2025

Deutscher Basketball Bund e. V.

Herausgeber:

Deutscher Basketball Bund e. V.

Schwanenstraße 6-10, D-58089 Hagen

Telefon: 0 23 31 106-0 | Telefax: 0 23 31 106-179 | E-Mail: info@basketball-bund.de

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

Arbeitsgruppe 3x3 des Deutschen Basketball Bundes e. V.

In den folgenden „3x3-Basketball-Regeln“ sind Spieler, Schiedsrichter, usw. in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Spielerinnen, Schiedsrichterinnen usw.

Die Nummerierung folgt den Offiziellen Basketball-Regeln für das Spiel „5 gegen 5“. Eine Lücke in der Nummerierung besagt, dass dieser Artikel der Offiziellen Basketball-Regeln beim Spiel 3x3 nicht gilt. Dies geschieht aus Gründen der Vergleichbarkeit und Vereinheitlichung.

INHALTSVERZEICHNIS

3x3 BASKETBALL: DAS SPIEL	6
Artikel 1 Definitionen	6
SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG	7
Artikel 2 Spielfeld	7
Artikel 3 Ausrüstung.....	11
MANNSCHAFTEN.....	12
Artikel 4 Mannschaften.....	12
Artikel 5 Verletzung eines Spielers.....	14
Artikel 6 entfällt	14
Artikel 7 entfällt	14
SPIELVORSCHRIFTEN	15
Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	15
Artikel 9 Beginn und Ende des Spiels	15
Artikel 10 Zustand des Balls	16
Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	17
Artikel 12 Sprungballsituation.....	17
Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird.....	17
Artikel 14 Ballkontrolle.....	18
Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion	18
Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung	19
Artikel 17 Check-Ball	20
Artikel 18 Auszeit	20
Artikel 19 Spielerwechsel.....	21
Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung vor Spielbeginn	21
Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung nach Spielbeginn.....	22
REGELÜBERTRETUNGEN	23
Artikel 22 Regelübertretungen	23
Artikel 23 Spieler im Aus, Ball im Aus	23
Artikel 24 Dribbling	23
Artikel 25 Schrittfehler.....	24
Artikel 26 Drei Sekunden	25
Artikel 27 Fünf Sekunden	26
Artikel 28 Back to Basket.....	26
Artikel 29 12 Sekunden	26
Artikel 30 Clearen des Balls.....	28
Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls.....	28
FOULS	31
Artikel 32 Fouls.....	31
Artikel 33 Kontakt (Grundsätze).....	31
Artikel 34 Kontakt-Foul	36
Artikel 35 Doppelfoul	37
Artikel 36 Technisches Foul.....	37
Artikel 37 Unsportliches Foul.....	39
Artikel 38 Disqualifizierendes Foul.....	40
Artikel 39 Gewalttätigkeit	41
ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN.....	43
Artikel 40 entfällt	43
Artikel 41 Mannschaftsfouls: Strafen.....	43

Artikel 42	Sonderfälle.....	43
Artikel 43	Freiwürfe	44
Artikel 44	Korrigierbare Fehler.....	46
PFLICHTEN UND RECHTE DER SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND DES SUPERVISORS		50
Artikel 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Supervisor.....	50
Artikel 46	Supervisor: Aufgaben und Befugnisse.....	50
Artikel 47	Pflichten und Rechte der Schiedsrichter	51
Artikel 48	Pflichten des Anschreibers	54
Artikel 49	Pflichten des Bedieners der Anzeigetafel.....	54
Artikel 50	Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers	55
ANHANG A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN.....		57
ANHANG B – ANSCHREIBEBOGEN.....		65
ANHANG C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS		69
ANHANG D – KLASSIFIZIERUNG DER MANNSCHAFTEN		70
ANHANG E – MODIFIKATION FÜR U12-WETTBEWERBE		72

3x3 BASKETBALL: DAS SPIEL

Artikel 1 Definitionen

1.1 3x3 Basketball-Spiel

3x3 Basketball wird auf einen Korb von zwei Mannschaften mit je drei Spielern und jeweils höchstens einem Ersatzspieler gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern.

Das Spiel wird von einem oder zwei Schiedsrichtern, Kampfrichtern und einem Supervisor, falls anwesend, überwacht.

1.2 Gewinner eines Spiels

Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die als erste 21 Punkte oder mehr erzielt, sofern dies vor Ende der regulären Spielzeit geschieht. Diese Regel des „Sudden Death“ gilt nur innerhalb der regulären Spielzeit, nicht in einer möglichen Verlängerung.

Ist der Spielstand am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. Die Mannschaft, die in der Verlängerung zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

1.3 Verantwortung aller Spielteilnehmer

Alle Spielteilnehmer, also Kampfrichter, Supervisor, falls anwesend, die spielberechtigten Teilnehmer sowie die offiziellen Begleitpersonen im Mannschaftsbankbereich haben die Verpflichtung, ihren Beitrag zu einem reibungslosen Spielverlauf zu leisten, und es wird von ihnen erwartet, jederzeit mit sportlich einwandfreier Haltung aufzutreten. Sollten sie einen korrigierbaren Fehler beim Anschreiben bezüglich Spielstand, Fouls, Auszeiten oder bei der Bedienung von Spieluhr oder Wurfuhr bemerken, müssen sie sich umgehend an die Schiedsrichter wenden, damit dieser Fehler zügig und regelgerecht korrigiert werden kann.

Artikel 2 Spielfeld

2.1 Spielfeld

Ein reguläres 3x3-Spielfeld hat eine ebene, harte Oberfläche, die frei von Hindernissen ist, mit den Abmessungen von 15 m in der Breite und 11 m in der Länge, von der Innenkante der Auslinie gemessen (Bild 1). Auf dem Spielfeld ist eine Zone mit den regulären Abmessungen eingezeichnet, einschließlich einer Freiwurflinie (5,80 m), einer Zwei-Punkte-Linie (6,75 m) und einem „No-charge-Halbkreis“ unter dem Korb.

Das Spielfeld ist mit drei Farben zu kennzeichnen: Zone und Zwei-Punkte-Bereich in einer Farbe, die verbleibende Spielfeldfläche in einer anderen Farbe und der Bereich außerhalb des Spielfelds in schwarz. Die von der FIBA empfohlenen Farben sind in Bild 1 zu sehen. Die Farben in Bild 1 sind für die folgenden Wettbewerbe verbindlich:

- FIBA 3x3 World Cups
- FIBA 3x3 Champions Cup
- Olympische Spiele
- FIBA 3x3 World Tour
- FIBA 3x3 Zone Cups

Im Breitensport kann 3x3 überall gespielt werden; Spielfeldmarkierungen – wenn überhaupt verwendet – sind dem verfügbaren Platz anzupassen. Offizielle 3x3-FIBA-Wettbewerbe müssen jedoch auf einem regulären 3x3-Spielfeld ausgetragen werden, einschließlich einer Korbanlage, wobei die Wurfuhr in deren Polsterung integriert sein muss.

2.2 Linien

Alle Linien sind von derselben Farbe, in Weiß oder einer anderen Kontrastfarbe, 5 cm breit und deutlich sichtbar.

2.2.1 Grenzlinie / Außenbereiche

Das Spielfeld wird begrenzt von Auslinien, im Einzelnen der Grundlinie (hinter dem Korb), der Endlinie (gegenüber dem Korb) und den Seitenlinien. Diese Linien sind nicht Teil des Spielfelds.

Weitere Flächen sind um das Spielfeld herum wie folgt zu markieren: Ein Bereich von 1 m Breite an der Endlinie, 1,50 m Breite an den Seitenlinien (ausnahmsweise mindestens 1 m, wenn nicht genügend Platz ist) und 2 m Breite an der Grundlinie unter dem Korb.

Der Anschreibertisch mit seinen Stühlen ist hinter der Endlinie auf der linken Seite in Korbrichtung gesehen zu platzieren. Ausnahmsweise darf bei Pro Circuit-Veranstaltungen mit begrenztem Platzangebot der Anschreibertisch die linke Ecke an der Endlinie schneiden (Bild 5).

An der Seite des Anschreibertischs stehen zwei Stühle für die Auswechselspieler, je einer pro Mannschaft (Bild 4).

2.2.2 Freiwurflinie, Zone und Plätze an der Zone

Die Freiwurflinie von 3,60 m Länge ist parallel zur Grund- und Endlinie zu ziehen, und zwar mit einem Abstand von 5,80 m zwischen dem Innenrand der Grundlinie und dem entfernten Rand der Freiwurflinie. Der Mittelpunkt der Freiwurflinie ist von beiden Seitenlinien gleich weit entfernt.

Die Zone ist eine auf dem Spielfeld zu markierende rechteckige Fläche, begrenzt durch die Grundlinie, die verlängerte Freiwurflinie und durch zwei Linien, die vom äußeren Rand gemessen vom Mittelpunkt der Grundlinie jeweils 2,45 m entfernt beginnen und an den Endpunkten der verlängerten Freiwurflinie enden. Diese Linien mit Ausnahme der Grundlinie sind Teil der Zone.

Die Plätze zur Aufstellung der Spieler entlang der Zone während der Freiwürfe sind wie im Bild 2 zu kennzeichnen.

2.2.3 Zwei-Punkte-Bereich

Der Zwei-Punkte-Bereich (Bild 1 und Bild 3) besteht aus der gesamten Spielfläche mit Ausnahme der Teilfläche innerhalb des Zwei-Punkte-Kreisbogens und ist durch folgende Linien begrenzt:

- Zwei an der Grundlinie beginnende und zu ihr senkrechte Linien, deren Außenkante von der Innenkante der Seitenlinie jeweils 0,90 m entfernt ist.
- Einem Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen vom Außenrand und um den Punkt, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Der gedachte Punkt ist von der Mitte der Grundlinie 1,575 m entfernt, gemessen von der Innenkante. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

Die Zwei-Punkte-Linie gehört nicht zum Zwei-Punkte-Bereich.

2.2.4 No-charge-Halbkreisbereich

Ein No-charge-Halbkreisbereich ist auf dem Spielfeld einzuzeichnen. Er ist begrenzt durch

- einen Halbkreis mit einem Radius von 1,25 m, gemessen vom Innenrand und um den Punkt gezeichnet, der exakt unter dem Mittelpunkt des Korbs liegt. Die offenen Enden des Halbkreises werden jeweils verlängert durch
- zwei zu der Grundlinie senkrechte parallele Linien, die 0,375 m lang sind und im Abstand von 1,20 m vom inneren Rand der Grundlinie enden. Diese parallelen Linien haben voneinander einen Abstand von 2,50 m, gemessen vom jeweils inneren Rand.

Der No-charge-Halbkreisbereich wird durch eine gedachte Linie abgeschlossen, welche die beiden Enden der parallelen Linien verbindet und direkt unterhalb der Vorderfläche der Spielbretter verläuft.

Die No-charge-Halbkreislinie gehört zum No-charge-Halbkreisbereich.

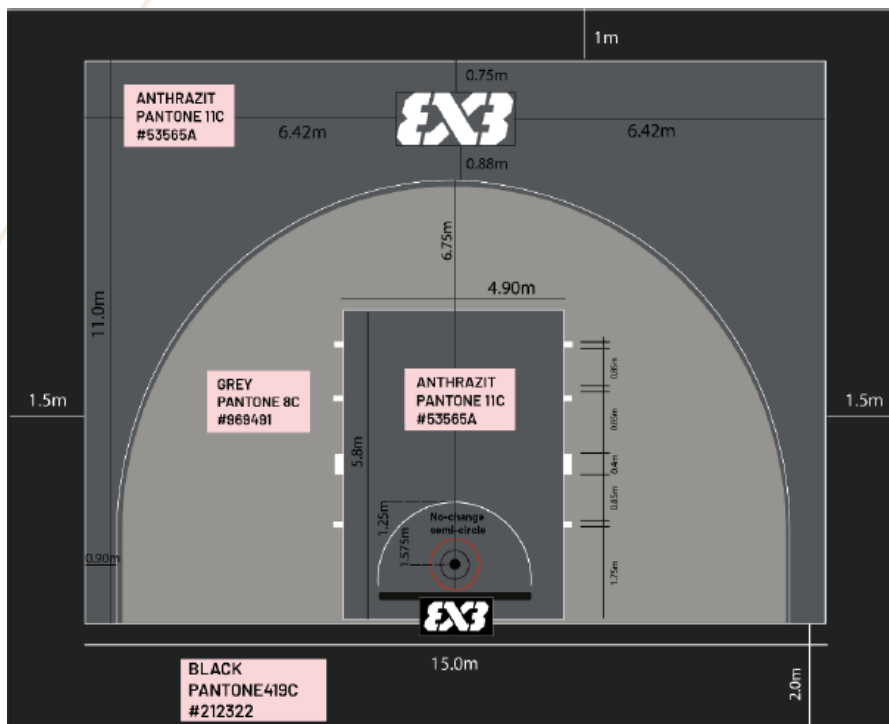


Bild 1 Spielfeld

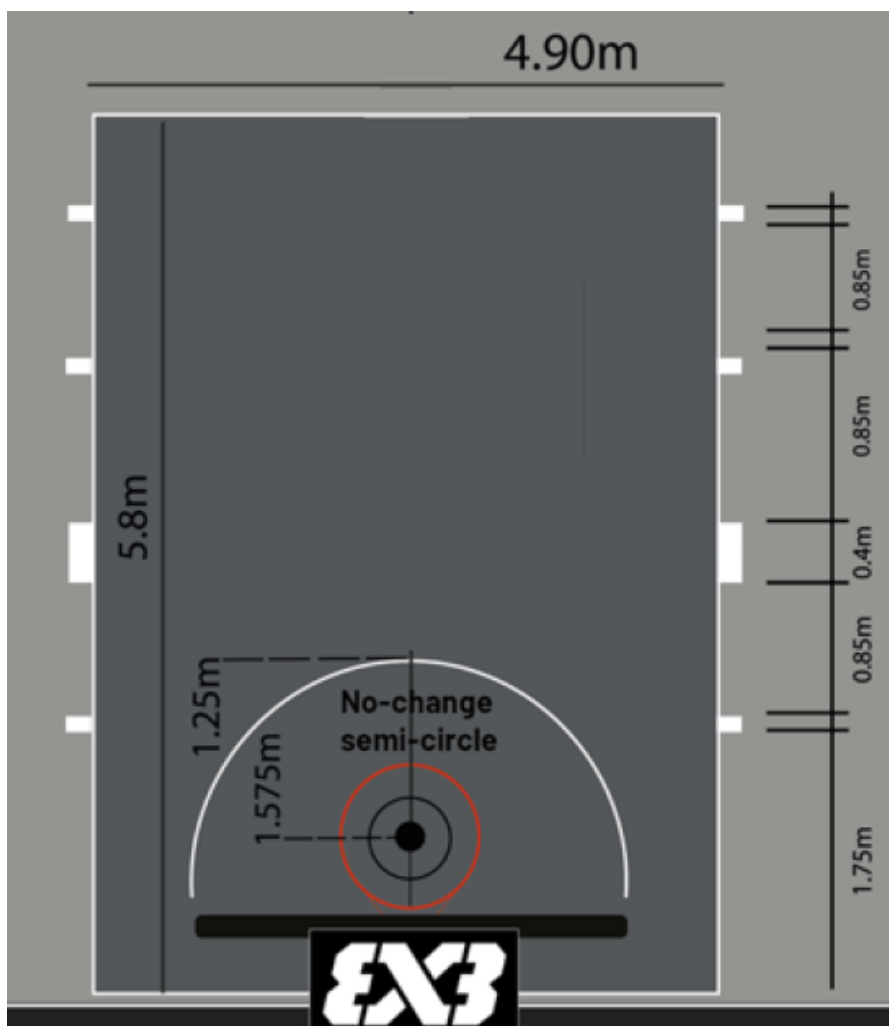


Bild 2 Zone

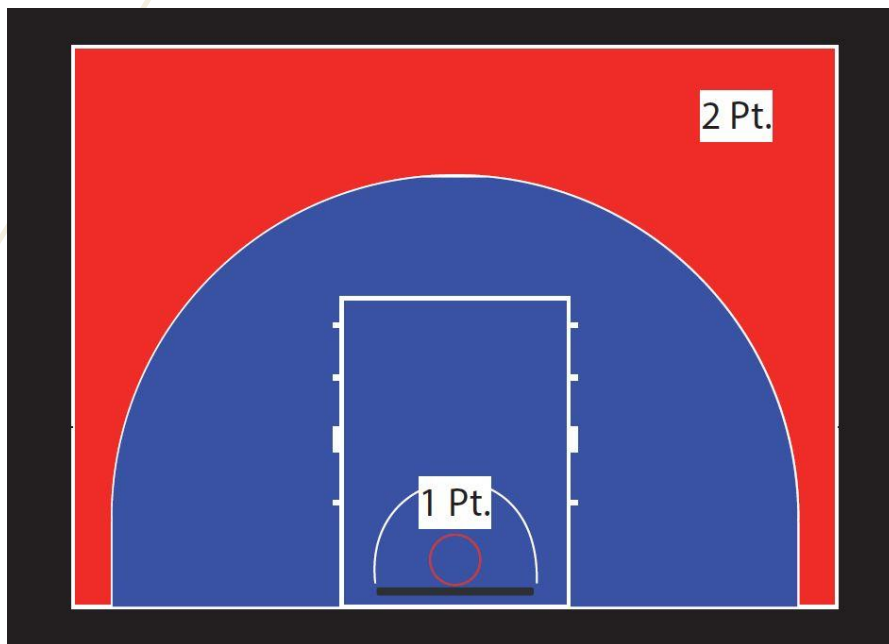


Bild 3 Ein-Punkt/Zwei-Punkte-Bereich

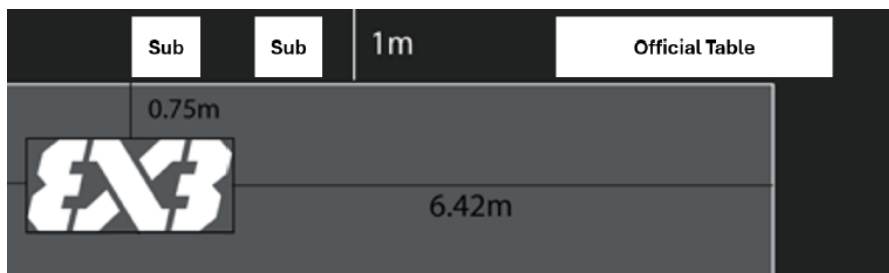


Bild 4 Anschreibertisch und Wechselstühle

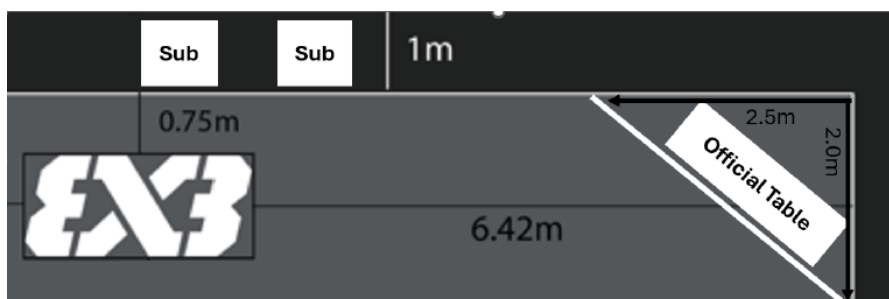


Bild 5 Anschreibertisch und Wechselstühle bei Platzmangel und bei der World Tour

Artikel 3 **Ausrüstung**

Folgende Ausrüstung ist erforderlich:

- Eine Korbanlage, bestehend aus:
 - Spielbrett
 - Korb, bestehend aus Ring (mit Belastungssicherung) und Netz
 - Korbstütze mit Polsterung.
- 3x3-Basketbälle
- Spieluhr
- Anzeigetafel
- Wurfuhr
- Zwei gut unterscheidbare und laute akustische Signale, je eines für den
 - Wurfuhr-Zeitnehmer und
 - Anschreiber/Zeitnehmer
- Anschreibebogen
- Spielboden
- Spielfeld
- Angemessene Beleuchtung

Für eine detaillierte Beschreibung der Ausrüstung siehe Anhang der 3x3-Basketballausrüstung.

MANNSCHAFTEN

Artikel 4 Mannschaften

4.1 Definition

- 4.1.1 Ein Mannschaftsmitglied ist für eine Mannschaft einsatzberechtigt, wenn es die Bestimmungen des Veranstalters dieses Wettbewerbs einschließlich der Altersgrenzen erfüllt.
- 4.1.2 Ein Mannschaftsmitglied ist spielberechtigt, wenn sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen wurde und solange es nicht disqualifiziert wurde.
- 4.1.3 Während der Spielzeit ist ein Mannschaftsmitglied
 - Spieler, wenn er sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
 - Ersatzspieler, wenn er sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
- 4.1.4 Während einer Spielpause gelten alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler.

4.2 Regel

- 4.2.1 Jede Mannschaft besteht aus höchstens vier spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern (drei Spieler auf dem Spielfeld und ein Ersatzspieler).

Nicht zugelassen sind Trainer auf dem Spielfeld und/oder auf den Wechselstühlen sowie ein Coaching von außerhalb des Spielfelds.
- 4.2.2 Ein Ersatzspieler wird zum Spieler, sobald sein Mitspieler das Spielfeld verlässt.

4.3 Spielkleidung

- 4.3.1 Die Spielkleidung aller Mannschaftsmitglieder besteht aus
 - Trikots derselben dominierenden Farbe auf Vorder- und Rückseite wie bei den Shorts,
 - Shorts derselben dominierenden Farbe auf Vorder- und Rückseite wie bei den Trikots,
 - Socken, deren dominierende Farbe für alle Mannschaftsmitglieder gleich sein muss. Die Socken müssen sichtbar sein.
- 4.3.2 Das Trikot jedes Mannschaftsmitglieds muss auf der Vorder- und Rückseite mit gut lesbaren einfarbigen Zahlen nummeriert sein. Die Zahlen müssen sich von der Farbe des Trikots deutlich abheben.

Die Zahlen müssen gut sichtbar sein und

 - auf der Rückseite mindestens 15 cm hoch sein,
 - auf der Vorderseite mindestens 5 cm hoch sein,
 - mindestens 2 cm breit sein.

(Hinweis: Bezüglich der Größe der Spielernummern gelten bei Wettbewerben für Nationalmannschaften die Vorschriften der Internen FIBA-Bestimmungen, Buch 2).

 - Die Mannschaften dürfen nur die Nummern 0 und 00 sowie von 1 bis 99 verwenden.
 - Innerhalb einer Mannschaft darf jede Nummer nur einmal vorkommen.
 - Werbung oder Logos müssen mindestens 5 cm Abstand zu den Nummern haben.

- 4.3.3 Jede Mannschaft muss mindestens zwei Sätze Trikots zur Verfügung haben, und
- die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft muss hellfarbige Trikots (vorzugsweise Weiß) tragen.
 - die im Spielplan an zweiter Stelle genannte Mannschaft muss dunkelfarbige Trikots tragen.
 - beide Mannschaften dürfen sich über eine umgekehrte Farbzurordnung einigen.

4.4 Weitere Ausrüstung

4.4.1 Jeder von Spielern getragene Ausrüstungsgegenstand muss für das Basketballspiel geeignet sein. Nicht zulässig ist alles, was dazu dienen soll, Körpergröße oder Reichweite eines Spielers zu erhöhen oder irgendwie sonst einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

4.4.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- Folgendes ist nicht erlaubt:
 - Schutzvorrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, flexiblem Kunststoff, Metall oder irgendeinem anderen harten Werkstoff für Finger, Hände, Handgelenke, Ellbogen oder Unterarm oder als Kopfschutz, selbst wenn sie weich gepolstert sind.
 - Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
 - Haarschmuck und Schmuckgegenstände.
- Folgendes ist erlaubt:
 - Schutzvorrichtungen für Schulter, Oberarm, Ober- oder Unterschenkel, sofern ausreichend gepolstert.
 - Kompressions-Manschetten für Arme und Beine.
 - Kopfbedeckung, die das Gesicht weder ganz oder teilweise (Augen, Nase, Lippen usw.) bedecken darf. Sie darf weder für den Spieler selbst noch für andere Spieler eine Gefährdung darstellen. Die Kopfbedeckung darf weder um das Gesicht herum noch im Nacken Öffnungen oder verschließbare Bestandteile enthalten noch solche, die von der Kopfbedeckung abstehen.
 - Knieschutz/Knieschiene, falls ausreichend bedeckt.
 - Schutzmaske für eine verletzte Nase, auch aus hartem Material.
 - Brille, sofern sie für andere Spieler keine Gefährdung darstellt.
 - Stirnbänder und Bänder am Handgelenk aus textilem Material und maximal 10 cm breit.
 - Klebebänder (Tapes) für Arme, Schultern, Beine, usw.
 - Schutz für Fußgelenke.

Bei allen Spielern einer Mannschaft müssen die Kompressions-Manschetten für Arme und Beine, Kopfbedeckungen, Stirnbänder und Bänder am Handgelenk sowie Tapes in derselben einfarbigen Farbe sein (schwarz, weiß oder die dominierende Farbe der Spielkleidung).

Bei den FIBA 3x3 Men's Pro Circuit-Wettbewerben müssen die zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände aller Spieler einer Mannschaft in schwarzer Farbe sein.

- 4.4.3 Während des Spiels dürfen die Spieler Schuhe in jeder Farbkombination tragen. Schuhe mit Blinklicht, reflektierendem Material oder sonstigen Verzierungen sind nicht zulässig.
- 4.4.4 Während des Spiels darf kein Spieler Markennamen, Logo oder andere Darstellungsformen von Werbung für kommerzielle Produkte oder gemeinnützige Organisationen zeigen, weder auf seinem Körper, seinem Haar noch in sonstiger Form, es sei denn dies ist durch entsprechende Wettbewerbsbestimmungen erlaubt.

Artikel 5 Verletzung eines Spielers

- 5.1 Bei Verletzungen von Spielern dürfen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
- 5.2 Ist der Ball beim Entstehen einer Verletzung belebt, dürfen die Schiedsrichter solange nicht pfeifen, bis die ballkontrollierende Mannschaft auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten hat oder der Ball zum toten Ball wurde. Falls es nötig ist, einen verletzten Spieler zu schützen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.
- 5.3 Wenn der verletzte Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb von ca. 15 Sekunden weiterspielen kann oder behandelt wird, muss er ausgewechselt werden.
- 5.4 Nur mit Zustimmung eines Schiedsrichters dürfen Ersatzspieler das Spielfeld betreten, um sich um einen verletzten Spieler vor dessen Auswechslung zu kümmern.
- 5.5 Ein Arzt darf das Spielfeld ohne Zustimmung eines Schiedsrichters betreten, wenn nach seiner Ansicht der verletzte Spieler sofort behandelt werden muss.
- 5.6 Während des Spiels muss jeder Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, ausgewechselt werden. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung zum Stillstand gekommen ist und die betroffene Stelle oder die offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.
- 5.7 Ein Spieler, der blutet, eine offene Wunde hat oder verletzt ist, darf weiterspielen, wenn er während einer Auszeit – egal von welcher Mannschaft – wieder spielfähig wird.

Artikel 6 entfällt

Artikel 7 entfällt

SPIELVORSCHRIFTEN

Artikel 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen

- 8.1** Das Spiel (in offiziellen Wettbewerben, ansonsten empfohlen) besteht aus einem Spielabschnitt von 10 Minuten. Die Spieluhr ist während eines toten Balls und während Freiwürfen anzuhalten.
- 8.2** Es gibt eine Spielpause von einer Minute zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und der Verlängerung.
- 8.3** Eine Spielpause beginnt
- wenn die Spielervorstellung beginnt (falls vorgesehen), aber spätestens, sobald die Spieler das Spielfeld betreten.
 - wenn das Signal zum Ende der regulären Spielzeit ertönt und eine Verlängerung folgt.
- 8.4** Eine Spielpause endet
- zu Beginn der regulären Spielzeit oder Verlängerung, wenn der Ball in den Händen des Angreifers ist, nachdem Check-Ball ausgeführt wurde.
- 8.5** Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. Die erste Mannschaft, die in der Verlängerung zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
- 8.6** Wird mit oder kurz vor dem Schlusssignal der regulären Spielzeit ein Foul begangen, werden eventuelle Freiwürfe nach Ablauf der Spielzeit ausgeführt.
- Wird aufgrund dieser Freiwürfe eine Verlängerung erforderlich, werden alle Fouls nach Ablauf der Spielzeit der Spielpause zugerechnet und die Freiwürfe werden vor Beginn der Verlängerung ausgeführt.
- 8.7** Ist keine Spieluhr verfügbar, werden Spielzeit und erforderliche Punkte, die zu einem „Sudden Death“ führen, nach Maßgabe des Veranstalters ermittelt. Die FIBA empfiehlt, Spielzeit und erforderliche Punktzahl miteinander zu verknüpfen, also 10 Minuten/10 Punkte, 15 Minuten/15 Punkte oder 21 Minuten/21 Punkte.

Artikel 9 Beginn und Ende des Spiels

- 9.1** Beide Teams wärmen sich gemeinsam vor dem Spiel auf.
- 9.2** Ein Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft den ersten Ballbesitz erhält. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen dem Ballbesitz zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung.
- 9.3** Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine Mannschaft keine drei spielbereiten Spieler auf dem Spielfeld hat. Dieser Artikel gilt nur für offizielle 3x3-Wettbewerbe der FIBA.
- 9.4** Die reguläre Spielzeit oder Verlängerung beginnt, wenn der Ball in den Händen des Angreifers nach dem Check-Ball ist.
- 9.5** Die reguläre Spielzeit endet, wenn entweder das Signal für das Ende der regulären Spielzeit ertönt oder eine Mannschaft 21 oder 22 Punkte innerhalb der regulären Spielzeit erzielt (Sudden Death), je nachdem was zuerst eintritt.

- 9.6 Die Verlängerung endet, sobald eine Mannschaft zwei oder mehr Punkte in der Verlängerung erzielt.

Artikel 10 Zustand des Balls

10.1 Der Ball kann entweder „belebt“ oder „tot“ sein.

10.2 Der Ball wird zum **belebten Ball**,

- wenn während des Check-Balls der Ball dem Angreifer zur Verfügung steht, nachdem der Check-Ball beendet ist; nach dem Check-Ball ist der Ball belebt, bis ein Schiedsrichter pfeift oder das Signal der Spieluhr oder Wurfuhr ertönt.
- nach jedem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf.
- wenn bei einem Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.

10.3 Der Ball wird zum **toten Ball**, wenn

- ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
- es offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb geht und danach noch
 - ein Freiwurf oder weitere Freiwürfe oder
 - eine weitere Strafe (Freiwurf/Freiwürfe und/oder Ballbesitz) folgen.
- das Signal der Spieluhr zum Ende der regulären Spielzeit oder Verlängerung oder zum Sudden Death ertönt.
- das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat.
- der Ball sich aufgrund eines Korbwurfs in der Luft befindet und dabei von einem beliebigen Spieler berührt wird, nachdem
 - ein Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielzeit ertönt.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt.

10.4 Der Ball wird **nicht** zum **toten Ball** und ein erzielter Korb zählt, wenn

- der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist und
 - ein Schiedsrichter pfeift.
 - das Signal der Spieluhr zum Ende eines Spielabschnitts ertönt.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt.
- der Ball bei einem Freiwurf in der Luft ist und der Schiedsrichter wegen einer Regelverletzung, ausgenommen durch den Freierwerfer, pfeift.
- ein Spieler in Ballkontrolle sich in der Korbwurfaktion befindet, nach Beginn der Korbwurfaktion ein Foul an einem Spieler oder Ersatzspieler seiner Mannschaft begangen wird und er diesen Korbwurf mit einer kontinuierlichen Bewegung beendet.
Dies gilt nicht und der Korb zählt nicht, wenn
 - nach dem Schiedsrichterpfiff ein neuer Versuch zum Korbwurf begonnen wird.

- während der kontinuierlichen Bewegung eines Spielers bei der Korbwurfaktion das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielzeit oder das Signal der Wurfuhr ertönt.

Artikel 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

11.1 Der Standort eines Spielers ist die Stelle, an der er den Boden berührt.

Befindet er sich bei einem Sprung in der Luft, behält er den Status bei, den er zuletzt am Boden hatte. Dies schließt die Grenzlinie des Spielfelds, die Zwei-Punkte-Linie, die Freiwurflinie sowie die Begrenzungslinien der Zone und des No-charge-Halbkreisbereichs ein.

11.2 Der Standort eines Schiedsrichters ist genauso festgelegt wie der eines Spielers. Berührt der Ball einen Schiedsrichter, ist es als ob er den Boden am Standort des Schiedsrichters berührt.

Artikel 12 Sprungballsituation

12.1 Ein Halteball entsteht, wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine Hand oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte die alleinige Kontrolle erlangen kann.

12.2 Sprungballsituationen

Eine Sprungballsituation entsteht, wenn

- ein Halteball gepfiffen wird.
- der Ball ins Aus geht und die Schiedsrichter im Zweifel oder sich nicht einig sind, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat.
- beide Mannschaften bei einem nicht erfolgreichen letzten Freiwurf eine Regelübertretung begehen.
- ein belebter Ball an der Korbbefestigung festklemmt, ausgenommen
 - zwischen Freiwürfen, oder
 - wenn nach dem letzten Freiwurf ein Check-Ball folgt.
- der Ball zum toten Ball wird und keine Mannschaft Ballkontrolle hat oder keiner Mannschaft der Ball zusteht.
- nach dem Aufrechnen gleicher Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung übrigbleiben und vor dem ersten Foul oder Regelübertretung keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand.

Entsteht eine Sprungballsituation, wird das Spiel mit einem Check-Ball für die zuletzt verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen. Die Wurfuhr wird auf 12 Sekunden gesetzt.

Artikel 13 Wie der Ball gespielt wird

13.1 Definition

Während des Spiels wird der Ball nur mit den Händen gespielt und darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die Einschränkungen dieser Regeln.

13.2 Regel

Ein Spieler darf mit dem Ball nicht laufen, ihn absichtlich mit irgendeinem Teil des Beins treten, stoppen oder mit der Faust schlagen.

Den Ball zufällig mit irgendeinem Teil des Beins zu berühren ist keine Regelübertretung.

Eine Verletzung von Artikel 13.2 ist eine Regelübertretung.

Artikel 14 Ballkontrolle

14.1 Definition

14.1.1 Mannschaftsballkontrolle **beginnt**, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, das heißt ihn hält oder dribbelt oder ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.

14.1.2 Mannschaftsballkontrolle **besteht**, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert.
- der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird.

14.1.3 Mannschaftsballkontrolle **endet**, wenn

- ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- der Ball zum toten Ball wird.
- der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf die Hände des Werfers verlassen hat.

Artikel 15 Spieler in der Korbwurfaktion

15.1 Definition

15.1.1 Ein **Korbwurf** oder **Freiwurf** liegt vor, wenn ein Spieler den Ball in den Händen hält und anschließend in Richtung Korb wirft.

Ein **Tipp** als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen in Richtung des Korbs getippt wird.

Ein **Dunking** als Korbwurf liegt vor, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen kraftvoll von oben in den Korb geworfen wird.

Eine kontinuierliche Bewegung beim Ziehen zum Korb oder bei anderen Würfen aus der Bewegung ist eine Aktion eines Spielers, der in seiner Bewegung oder zum Ende seines Dribblings den Ball aufnimmt und dann seine normalerweise nach oben gerichtete Bewegung zum Korbwurf fortsetzt.

15.1.2 Die Korbwurfaktion

- **beginnt**, wenn der Spieler eine kontinuierliche Bewegung beginnt, die normalerweise einem Wurf vorausgeht und er nach Meinung des Schiedsrichters die Korbwurfbewegung beginnt, um durch Wurf, Tipp oder Dunking einen Korb zu erzielen.
- **endet**, wenn der Ball die Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder auf der Spielfläche sind.

15.1.3 Die Korbwurfaktion aus einer kontinuierlichen Bewegung

- **beginnt**, wenn der Ball nach Beendigung eines Dribblings oder nach dem Fangen des Balls in der Luft in den Händen des Spielers zur Ruhe kommt und der Spieler die Bewegung beginnt, die einem Korbwurf vorangeht.
- **endet**, endet, wenn der Ball die Hände des Werfers verlassen hat oder der Spieler eine neue Korbwurfaktion beginnt, und bei einem Sprungwurf, wenn beide Füße des Werfers wieder auf der Spielfläche sind.

15.1.4 Die Bewertung, ob es sich um eine Korbwurfbewegung handelt, ist nicht abhängig von der Anzahl der legalen Schritte.

15.1.5 Es gilt auch als Korbwurf, wenn ein Spieler zwar werfen möchte, aber von einem Gegenspieler an den Armen gehalten und dadurch am Werfen gehindert wird. In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand oder Hände des Spielers verlässt.

15.1.6 Wird ein Spieler während seiner Korbwurfaktion gefoult und passt den Ball nach dem Foul, gilt seine Bewegung nicht mehr als Korbwurfaktion.

Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung

16.1 Definition

16.1.1 Ein Korb ist erzielt, wenn ein belebter Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder vollständig durchfällt.

16.1.2 Der Ball befindet sich bereits im Korb, sobald ein Teil des Balls innerhalb des Korbs und dort unterhalb der Oberkante des Rings ist.

16.2 Regel

16.2.1 Geht der Ball in den Korb, zählt der Korb wie folgt zugunsten der angreifenden Mannschaft:

- Ein aus einem Freiwurf erzielter Korb zählt einen Punkt.
- Ein aus dem Ein-Punkt-Bereich (innerhalb des Kreisbogens) erzielter Korb zählt einen Punkt.
- Ein aus dem Zwei-Punkte-Bereich (außerhalb des Kreisbogens) erzielter Korb zählt zwei Punkte.

16.2.2 Fälscht ein Verteidiger einen Pass zwischen den Angreifern ab oder tippt er den Ball beim Dribbling eines Angreifers weg und geht der Ball direkt in den Korb, ohne Ballkontrolle zu haben, oder lenkt er bei einem Pass oder Tipp des angreifenden Dribblers den Ball so ab, dass er direkt in den Korb geht, zählt der Korb. Er wird dem letzten Angreifer in Ballkontrolle zugeschrieben.

Befand sich der letzte angreifende Spieler beim Pass oder Dribbling des Balls im

- Ein-Punkt-Bereich, zählt der Korb einen Punkt.
- Zwei-Punkte-Bereich, zählt der Korb zwei Punkte.

16.2.3 Erzielt ein Verteidiger zufällig einen Feldkorb, zählt dieser Korb zugunsten des letzten Angreifers, der die Ballkontrolle hatte.

16.2.4 Erzielt ein Verteidiger absichtlich einen Feldkorb, ist dies eine Regelübertretung und der Korb zählt nicht. Das Spiel wird mit Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zuletzt die Ballkontrolle hatte.

- 16.2.5 Erlangt die bisher verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle und erzielt einen Korb, ohne den Ball vorher zu clearen, zählt der Korb nicht, da diese Mannschaft es versäumte, den Ball vor dem Wurf oder kontrollierten Tipp zu clearen.
- 16.2.6 Verursacht ein Spieler, dass der Ball vollständig von unten durch den Korb geht, ist dies eine Regelübertretung.
- 16.2.7 Die Spieluhr oder Wurfuhr muss mindestens noch 0,3 Sekunden anzeigen, damit ein Spieler nach einem Check-Ball oder Rebound nach letztem Freiwurf die Ballkontrolle erlangen und einen Korbwurf versuchen kann. Zeigen Spieluhr oder Wurfuhr nur noch 0,2 oder 0,1 Sekunden an, kann ein gültiger Korb nur durch direktes Tippen erzielt werden.

Artikel 17 Check-Ball

17.1 Definition

- 17.1.1 Nach jeder Phase eines toten Balls wird das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt mit einem Check-Ball für die Mannschaft in Ballkontrolle. Dabei wird der Ball hinter dem Bogen des Zwei-Punkte-Bereichs am oberen Ende des Spielfelds zwischen einem Verteidiger und einem Angreifer gepasst, d. h. ausgetauscht.

17.2 Vorgehensweise

- 17.2.1 Der Angreifer, der den Check-Ball ausführt, muss sich hinter der Zwei-Punkte-Linie am Scheitelpunkt des Bogens mit Blickrichtung zum Korb befinden. Er darf mit keinem Fuß innerhalb der Linie sein noch die Linie berühren.
- 17.2.2 Der Verteidiger muss mit Blickrichtung zum Angreifer diesem den Ball per Bodenpass zupassen, und zwar so, dass der Angreifer den Ball problemlos aufnehmen kann.
- 17.2.3 Im Moment der Ballannahme während des Checkballs muss der Angreifer mit beiden Füßen auf dem Boden stehen.
- 17.2.4 Beim Check-Ball muss ein angemessener Abstand (ca. 1 m) zwischen dem Angreifer und Verteidiger bestehen, die den Check-Ball durchführen. In offiziellen 3x3-Wettbewerben der FIBA auf Pro-Circuit Level (World Tour / Challenger & Women's Series) ist das 3x3-Logo dafür zu verwenden, Angreifer und Verteidiger beim Check-Ball auf diese Distanz zu halten. Beide Spieler stehen sich an der längeren Seite des Logos gegenüber, ohne das Logo zu berühren.
- 17.2.5 Befinden sich während des Spiels beide Spieler bei einem Check-Ball an der richtigen Position, müssen sich die Schiedsrichter dabei nicht einschalten. Wenn die Spieler nicht an der richtigen Position sind oder der Check-Ball nicht richtig ausgeführt wird, passt der Schiedsrichter den Ball direkt zum Verteidiger, um sicherzustellen, dass der Check-Ball richtig ausgeführt wird.
- 17.2.6 Zu Beginn der regulären Spielzeit oder Verlängerung wird der Check-Ball vom Schiedsrichter durchgeführt / übergeben.

Artikel 18 Auszeit

18.1 Definition

Eine Auszeit ist eine von einem Spieler oder Ersatzspieler bei den Schiedsrichtern beantragte Spielunterbrechung.

18.2 Regel

- 18.2.1 Jede Mannschaft hat eine Auszeit.
- 18.2.2 Zusätzlich zu diesen Auszeiten werden in offiziellen 3x3-Wettbewerben der FIBA oder, wenn vom Veranstalter gewünscht, zwei zusätzliche TV-Auszeiten gewährt. Diese finden in allen Spielen statt beim ersten toten Ball nach 6:59 und 3:59 auf der Spieluhr.
- 18.2.3 Jede Auszeit dauert 30 Sekunden.
- 18.2.4 Beide Mannschaften können ihre Auszeit während einer Auszeitmöglichkeit beantragen.
- 18.2.5 Eine Auszeitmöglichkeit beginnt, wenn der Ball vor einem Check-Ball oder Freiwurf zum toten Ball wird.
- 18.2.6 Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, während der Ball belebt ist.
- 18.2.7 Eine nicht genutzte Auszeit kann in die Verlängerung übertragen werden.

Artikel 19 Spielerwechsel

19.1 Definition

Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die vom einzuwechselnden Ersatzspieler beantragt wird, um Spieler zu werden.

19.2 Regel

Beide Mannschaften sind berechtigt zu wechseln, wenn der Ball vor einem Check-Ball oder Freiwurf zum toten Ball wird.

19.3 Vorgehensweise

- 19.3.1 Der Ersatzspieler kann ins Spiel einwechseln, wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist. Er muss sich dabei nicht bei den Schiedsrichtern oder dem Kampfgericht anmelden.
- 19.3.2 Die Einwechslung kann nur hinter der Endlinie stattfinden und erfolgt, ohne Schiedsrichter oder das Kampfgericht einzuschalten.
- 19.3.3 Muss der Freiwurfer ausgewechselt werden, weil er
 - verletzt ist, oder
 - disqualifiziert wurde,müssen die Freiwürfe von seinem Einwechselspieler ausgeführt werden.

Artikel 20 Verlust der Spielberechtigung vor Spielbeginn

20.1 Regel

Eine Mannschaft verliert das Recht zu spielen, wenn sie zur angesetzten Anfangszeit nicht in der Lage ist, mit drei spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld anzutreten. Dies gilt nicht zwingend bei Breitensport-Veranstaltungen.

20.2 Strafe

- 20.2.1 Das Spiel wird mit w-0 oder 0-w („w“ steht für Sieg) gewertet. Für den Sieger aus diesem Spiel kommt dieses Ergebnis für die Berechnung der Durchschnittspunktzahl nicht in die Wertung, für den Verlierer geht dieses Ergebnis mit null Punkten in die Wertung ein.
- 20.2.2 Verliert eine Mannschaft durch unfaires, nicht akzeptables Verhalten ein Spiel gemäß dieses Artikels, wird sie vom Wettbewerb ausgeschlossen.

- 20.2.3 Verliert eine Mannschaft während der (ersten) Gruppenphase eines Turniers zum zweiten Mal ein Spiel gemäß dieses Artikels oder tritt sie nicht an, wird sie vom Wettbewerb ausgeschlossen und nicht in der Endwertung des Wettbewerbs berücksichtigt.

Artikel 21 Verlust der Spielberechtigung nach Spielbeginn

21.1 Regel

Eine Mannschaft verliert das Recht zu spielen, wenn sie vor Spielende das Spielfeld verlässt oder im Verlauf des Spiels alle Spieler dieser Mannschaft durch Disqualifikation oder Verletzung ausfallen.

21.2 Strafe

- 21.2.1 Der Sieger aus diesem Spiel hat die Wahl, ob er den aktuellen Spielstand bei Abbruch in die Berechnung der Durchschnittspunktzahl mitnehmen oder das Verfahren gemäß Art. 20 vorziehen möchte. Für den Verlierer geht dieses Ergebnis in jedem Fall mit null Punkten in die Wertung ein. Entscheidet sich der Sieger dafür, das Verfahren gemäß Art. 20 (Spielverlust der anderen Mannschaft) anzuwenden, wird das Spielergebnis bei der Berechnung der Durchschnittspunktzahl des Teams nicht berücksichtigt.
- 21.2.2 Eine Mannschaft, die ein Spiel gemäß diesem Artikel verliert, wird vom Wettbewerb ausgeschlossen.

REGELÜBERTRETUNGEN

Artikel 22 Regelübertretungen

22.1 Definition

Eine Regelübertretung ist eine Verletzung der Regeln.

22.2 Strafe

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Check-Ball zuerkannt.

Artikel 23 Spieler im Aus, Ball im Aus

23.1 Definition

23.1.1 Ein **Spieler** ist im Aus, wenn ein Teil seines Körpers den Boden oder etwas, abgesehen von einem anderen Spieler, oberhalb, auf oder außerhalb der Grenzlinie berührt.

23.1.2 Der **Ball** ist im Aus, wenn er

- einen Spieler oder eine andere Person berührt, die sich im Aus befindet, oder
- den Boden oder einen Gegenstand oberhalb, auf oder außerhalb einer Grenzlinie berührt, oder
- die Korbstützen, die Rückseite des Spielbretts oder einen Gegenstand oberhalb des Spielfelds berührt.

23.2 Regel

23.2.1 Der Ausball wird von dem Spieler verursacht, der den Ball zuletzt berührt oder von ihm berührt wird, bevor dieser ins Aus geht, auch dann, wenn der Ball durch Kontakt mit etwas anderem als einem Spieler ins Aus geht.

23.2.2 Geht der Ball ins Aus, weil er von einem Spieler berührt wird, der entweder auf der Auslinie steht oder bereits im Aus ist, verursacht dieser Spieler den Ausball.

23.2.3 Gerät ein Spieler während einer Halteballsituation ins Aus, entsteht eine Sprungballsituation.

Artikel 24 Dribbling

24.1 Definition

24.1.1 Ein Spieler, der einen belebten Ball kontrolliert, dribbelt, wenn er den Ball auf den Boden wirft, tippt, rollt oder ihn auf dem Boden aufprallen lässt.

24.1.2 Ein **Dribbling beginnt**, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat, den Ball wirft, tippt, rollt oder ihn auf dem Boden aufprallen lässt und ihn wieder berührt, ehe der Ball einen anderen Spieler berührt.

Ein **Dribbling endet**, wenn der Spieler den Ball gleichzeitig mit beiden Händen berührt oder ihn in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt.

Während eines Dribblings darf der Spieler den Ball nicht mit irgendeinem Teil seiner Hand von unten berühren und dabei zu einer anderen Stelle tragen oder den Ball zur Ruhe kommen lassen und dann sein Dribbling fortsetzen.

Während eines Dribblings darf der Ball in die Luft geworfen werden, sofern der Ball den Boden oder einen anderen Spieler berührt, bevor ihn der Dribbler wieder mit seiner Hand berührt.

Ein Dribbler darf beliebig viele Schritte machen, während der Ball nicht in Kontakt mit seiner Hand ist.

24.1.3 Verliert ein Spieler unabsichtlich die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld und erlangt sie zurück, handelt es sich um Fumbling.

24.1.4 Folgendes zählt nicht als Dribbling:

- Aufeinander folgende Korbwürfe.
- Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings.
- Versuche, die Ballkontrolle durch Wegtippen des Balls aus der Nähe anderer Spieler zu erlangen.
- Wegtippen des Balls aus der Kontrolle eines anderen Spielers.
- Ablenken eines Zuspiels mit anschließend eigener Ballkontrolle.
- Den Ball von Hand zu Hand werfen und dabei in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lassen, ehe der Ball den Boden berührt, vorausgesetzt, der Spieler begeht dabei keinen Schrittfehler.
- Den Ball ans Spielbrett zu werfen und danach wieder die Ballkontrolle zu erlangen.

24.2 Regel

Ein Spieler darf nach Beendigung seines ersten Dribblings kein zweites Mal dribbeln, es sei denn, er hat dazwischen die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld verloren infolge

- eines Korbwurfs.
- Berührens des Balls durch einen Gegenspieler.
- eines Zuspiels oder Fumbling, wenn der Ball dabei einen anderen Spieler berührt hat oder von diesem berührt worden ist.

Artikel 25 Schrittfehler

25.1 Definition

25.1.1 Schrittfehler ist die regelwidrige Bewegung eines Spielers mit einem oder beiden Füßen in beliebiger Richtung über die Beschränkungen dieses Artikels hinaus, wenn er dabei gleichzeitig einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält.

25.1.2 Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält, macht einen Sternschritt, wenn er ein- oder mehrmals mit demselben Fuß in beliebiger Richtung Schritte macht, während der andere Fuß, genannt Standfuß, an seiner Berührungsstelle auf dem Boden bleibt.

25.2 Regel

25.2.1 Für einen Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld fängt, wird sein Standfuß folgendermaßen festgelegt:

- Für einen Spieler, der den Ball fängt, während er mit beiden Füßen am Boden steht, gilt:

- Sobald ein Fuß angehoben wird, wird der andere Fuß zum Standfuß.
- Bei Beginn eines Dribblings darf der Standfuß nicht angehoben werden, bevor der Ball seine Hand oder Hände verlassen hat.
- Bei einem Zuspiel oder Korbwurf darf der Spieler mit dem Standfuß abspringen, aber kein Fuß darf wieder am Boden sein, bevor der Ball seine Hand oder Hände verlassen hat.
- Ein Spieler, der den Ball fängt, während er in Bewegung ist oder sein Dribbling beendet, darf zwei Schritte machen, um zu einem Stopp zu kommen, um zu passen oder auf den Korb zu werfen.
 - Erhält er den Ball und will ein Dribbling beginnen, muss der Ball vor seinem zweiten Schritt seine Hand oder Hände verlassen haben.
 - Der erste Schritt findet statt, sobald ein Fuß oder beide Füße den Boden berühren, nachdem er Ballkontrolle erlangt hat.
 - Der zweite Schritt nach dem ersten findet statt, sobald der andere Fuß oder beide Füße gleichzeitig den Boden berühren.
 - Kommt der Spieler bei seinem ersten Schritt zum Stopp und hat dabei beide Füße am Boden oder beide Füße berühren gleichzeitig den Boden, darf er einen Sternschritt machen und dabei seinen Standfuß frei wählen. Springt er dann mit beiden Füßen ab, muss der Ball seine Hand oder Hände verlassen haben, bevor der Spieler wieder den Boden berührt.
 - Landet der Spieler zu seinem ersten Schritt auf einem Fuß, ist dies sein Standfuß.
 - Springt der Spieler bei seinem ersten Schritt mit einem Fuß ab, darf er für seinen zweiten Schritt mit beiden Füßen gleichzeitig landen. Danach darf er mit keinem Fuß einen Sternschritt machen. Hebt er einen oder beide Füße vom Boden ab, darf kein Fuß wieder aufgesetzt werden, bevor der Ball die Hand oder Hände des Spielers verlassen hat.
 - Sind beide Füße über dem Boden und der Spieler landet gleichzeitig mit beiden Füßen, wird, sobald ein Fuß angehoben wird, der andere zum Standfuß.
 - Beendet ein Spieler sein Dribbling oder erlangt die Ballkontrolle, darf er den Boden nicht nacheinander mit demselben Fuß oder beiden Füßen gleichzeitig berühren.

25.2.2 Ein Spieler fällt, liegt oder sitzt auf dem Boden.

- Es ist legal, wenn ein Spieler mit dem Ball fällt und über den Boden rutscht oder die Ballkontrolle erlangt, während er auf dem Boden liegt oder sitzt.
- Es ist eine Regelübertretung, wenn der Spieler den Ball hält und dann über den Boden rollt oder versucht aufzustehen.

Artikel 26 Drei Sekunden

26.1 Regel

- 26.1.1 Ein Spieler darf sich nicht länger als drei aufeinander folgende Sekunden in der Zone aufhalten, während seine Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert und die Spieluhr läuft.

26.1.2 Nachsicht ist bei einem Spieler zu üben, der

- versucht, die Zone zu verlassen.
- sich in der Zone aufhält, während er oder sein Mitspieler sich in einer Korbwurfaktion befindet und der Ball gerade die Hand oder Hände zum Korbwurf verlässt oder verlassen hat.
- weniger als drei aufeinander folgende Sekunden in der Zone war und zum Korb dribbelt, um zu werfen.

26.1.3 Ein Spieler hat die Zone erst dann verlassen, wenn er beide Füße außerhalb der Zone aufgesetzt hat.

Artikel 27 Fünf Sekunden

27.1 Definition

27.1.1 Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält und bei dem sich ein Gegenspieler in einer aktiven legalen Verteidigungsposition in einem Abstand von nicht mehr als einem Meter befindet, muss den Ball innerhalb von fünf Sekunden passen, werfen oder dribbeln.

Artikel 28 Back to Basket

28.1 Regel

28.1.1 Nachdem der Ball *gecleared* wurde, darf ein Angreifer innerhalb des Zwei-Punkte-Kreisbogens nicht länger als drei aufeinanderfolgende Sekunden mit dem Rücken oder der Körperseite zum Korb gerichtet dribbeln.

Artikel 29 12 Sekunden

29.1 Regel

29.1.1 Es ist eine Regelübertretung, das Spiel zu verzögern oder nicht aktiv zu spielen, d. h. keinen Versuch zu unternehmen, einen Korb zu erzielen.

Immer wenn

- ein Spieler auf dem Spielfeld Kontrolle über einen belebten Ball erlangt,
- nach einem Check-Ball der Ball in den Händen eines Angreifers ist,
- nach einem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf der Ball in den Händen eines Spielers der bisher verteidigenden Mannschaft ist,

muss diese Mannschaft innerhalb von 12 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

Um diese Regel einzuhalten, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Der Ball muss die Hände des Spielers bei einem Korbwurf verlassen, bevor das Signal der Wurfuhr ertönt, und
- der Ball muss, nachdem er die Hände des Spielers verlassen hat, den Ring berühren oder in den Korb gehen.

29.1.2 Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ablauf der Wurfuhr und das Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, gilt:

- Geht der Ball in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und der Korb zählt.

- Berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb, hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.
- Verfehlt der Ball den Ring, hat sich eine Regelübertretung ereignet. Erlangt jedoch die gegnerische Mannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Ist der obere Rand des Spielbretts mit einer gelben Beleuchtung ausgerüstet, hat deren Aufleuchten Vorrang vor dem Ertönen des Signals der Wurfuhr.

Alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls kommen zur Anwendung.

- 29.1.3 Steht keine Wurfuhr zur Verfügung und eine Mannschaft zeigt kein ausreichendes Bemühen, den Korb anzugreifen, müssen die Schiedsrichter der angreifenden Mannschaft in den letzten fünf Sekunden die verbleibende Zeit anzeigen, indem sie laut herunterzählen und mit ausgestrecktem Arm signalisieren.

29.2 Vorgehensweise

- 29.2.1 Die Wurfuhr wird zurückgesetzt, wenn das Spiel von einem Schiedsrichter gestoppt wird,
- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht für einen Ausball) durch die verteidigende Mannschaft,
 - aus einem Grund, für den die verteidigende Mannschaft verantwortlich ist.

In diesen Fällen erhält die Mannschaft den Ball, die vorher die Ballkontrolle hatte, und die Wurfuhr wird auf 12 Sekunden zurückgesetzt.

Wird jedoch das Spiel durch einen Schiedsrichter aus einem zulässigen Grund unterbrochen, für den keine Mannschaft verantwortlich ist, wird die Wurfuhr nicht zurückgesetzt, sondern mit der verbleibenden Restzeit gestartet, es sei denn, die angreifende Mannschaft würde nach Meinung der Schiedsrichter dadurch benachteiligt.

- 29.2.2 Erhält die bisher verteidigende Mannschaft einen Check-Ball, nachdem das Spiel wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung einschließlich eines Ausballs der bisher angreifenden Mannschaft von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde, wird die Wurfuhr auf 12 Sekunden gesetzt.

Die Wurfuhr wird auch auf 12 Sekunden zurückgesetzt, wenn der neu angreifenden Mannschaft nach einer Sprungballsituation ein Check-Ball zugesprochen wird.

- 29.2.3 Nach einem Technischen Foul gegen die angreifende Mannschaft wird das Spiel mit einem Check-Ball fortgesetzt. Die Wurfuhr wird mit der verbleibenden Restzeit gestartet.
- 29.2.4 Bei einem Check-Ball als Teilstrafe für ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul wird die Wurfuhr auf 12 Sekunden zurückgesetzt.
- 29.2.5 Nachdem der Ball den Ring berührt hat, wird die Wurfuhr auf 12 Sekunden zurückgesetzt, sobald ein Spieler die Ballkontrolle erlangt.
- 29.2.6 Ertönt das Signal der Wurfuhr irrtümlich, während eine Mannschaft oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Wurde jedoch nach Meinung eines Schiedsrichters die Mannschaft in Ballkontrolle dadurch benachteiligt, wird das Spiel unterbrochen, die Wurfuhr korrigiert und der Ballbesitz derselben Mannschaft wieder zugesprochen.

Artikel 30 Clearen des Balls

30.1 Definition

- 30.1.1 Das Clearen des Balls beschreibt die Methode, der neu angreifenden Mannschaft den Ballbesitz hinter der Zwei-Punkte-Linie zuzusprechen, damit sie nun ihrerseits versuchen kann, einen Korb zu erzielen.

30.2 Regel

- 30.2.1 Nach jedem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf (der nicht Teil einer Strafe mit nachfolgendem Ballbesitz ist) gilt:
- Ein Spieler der Mannschaft, die nicht den Korb erzielte, setzt das Spiel fort, indem er von einer Stelle direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie) an eine Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.
 - Kein Verteidiger darf sich innerhalb des No-charge-Halbkreises um den Ball bemühen.
- 30.2.2 Ein Spieler befindet sich außerhalb des Ein-Punkt-Bereichs, wenn er mit keinem Fuß innerhalb dieses Bereichs oder auf der Zwei-Punkte-Linie ist.
- 30.2.3 Nach jedem erfolglosen Korbwurf oder letzten Freiwurf (der nicht Teil einer Strafe mit nachfolgendem Ballbesitz ist) gilt:
- Erlangt ein Spieler der bisher angreifenden Mannschaft den Rebound, darf er unmittelbar versuchen, einen Korb zu erzielen, ohne den Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen zu müssen.
 - Erlangt ein Spieler der bisher verteidigenden Mannschaft den Rebound, muss er den Ball zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie dribbeln oder passen.
- 30.2.4 Gelingt einem Verteidiger ein Steal oder ein Block, muss er den Ball zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie dribbeln oder passen.

30.3 Strafe

- 30.3.1 Verlässt der Ball die Hände eines Spielers zu einem Korbwurf ohne vorheriges clearen, liegt die Regelübertretung „Unterlassenes Clearen“ vor und ein eventuell erzielter Korb zählt nicht. Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zu einem Check-Ball.

Artikel 31 Goaltending und Stören des Balls

31.1 Definition

- 31.1.1 Ein Korbwurf oder Freiwurf
- **beginnt**, wenn der Ball die Hände eines Spielers bei der Korbwurfaktion verlässt.
 - **endet**, wenn der Ball
 - direkt von oben in den Korb geht und im Korb verbleibt oder vollständig durchfällt.
 - offensichtlich nicht mehr in den Korb gehen wird.
 - den Ring berührt.
 - den Boden berührt.
 - zum toten Ball wird.

31.2 Regel

31.2.1 Ein Spieler begeht **Goaltending** bei einem **Korbwurf**, wenn sich der Ball vollständig über Ringniveau befindet und er den Ball berührt,

- während dieser im Abwärtsflug zum Korb ist, oder
- nachdem dieser das Spielbrett berührt hat.

31.2.2 Ein Spieler begeht **Goaltending** bei einem **Freiwurf**, wenn er den Ball auf dem Flug zum Korb berührt, bevor dieser den Ring berührt.

31.2.3 Diese Regel ist anzuwenden, bis der Ball

- offensichtlich nicht mehr in den Korb gehen wird.
- den Ring berührt hat.

31.2.4 **Stören des Balls** liegt vor, wenn

- nach einem Korbwurf oder letzten Freiwurf ein Spieler Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball Kontakt mit dem Ring hat.
- nach einem Freiwurf, auf den noch mindestens ein weiterer Freiwurf folgt, ein Spieler Ball, Korb oder Spielbrett berührt, während der Ball noch in den Korb gehen kann.
- ein Spieler von unten durch den Korb greift und den Ball berührt.
- ein Verteidiger Ball oder Korb berührt, während sich der Ball im Korb befindet, und dadurch verhindert wird, dass der Ball durch den Korb fällt.
- ein Spieler den Korb so in Schwingungen versetzt oder den Korb (Ring oder Netz) so greift, dass der Ball anders abprallt als zu erwarten war oder seine Richtung ändert und dieser deshalb nicht in den Korb geht oder nur deshalb in den Korb geht.
- ein Spieler den Korb greift und dabei den Ball spielt.

31.2.5 Wenn

- ein Schiedsrichter pfeift, während sich der Ball
 - in den Händen eines Spielers bei dessen Korbwurfaktion befand, oder
 - aufgrund eines Korbwurfs oder letzten Freiwurfs in der Luft befand,
- das Signal der Spieluhr zum Ende des Spielabschnitts ertönte,

darf kein Spieler den Ball berühren, nachdem dieser den Ring berührt hat und solange er anschließend noch in den Korb gehen kann.

Alle Einschränkungen hinsichtlich Goaltending und Stören des Balls gelten auch hier.

31.3 Strafe

31.3.1 Wird die Regelübertretung von einem **Angreifer** begangen, können keine Punkte erzielt werden. Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Check-Ball zugesprochen.

31.3.2 Wird die Regelübertretung von einem **Verteidiger** begangen, erhält die angreifende Mannschaft

- 1 Punkt, wenn es sich um einen Freiwurf handelt.
- 1 Punkt, wenn der Korbwurf aus dem Ein-Punkt-Bereich erfolgte.
- 2 Punkte, wenn der Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich erfolgte.

Die Punkte werden so vergeben, als ob der Ball in den Korb gegangen wäre.

31.3.3 Wird die Regelübertretung von einem **Verteidiger** beim letzten Freiwurf begangen, erhält die angreifende Mannschaft 1 Punkt und es wird ein Technisches Foul gegen den Verteidiger verhängt.

FOULS

Artikel 32 Fouls

32.1 Definition

- 32.1.1 Ein Foul ist eine Regelverletzung, die persönlichen Kontakt mit einem gegnerischen Spieler und/oder unsportliches Verhalten beinhaltet.
- 32.1.2 Gegen eine Mannschaft können beliebig viele Fouls verhängt werden. Unabhängig von der Strafe ist jedes Foul auf dem Anschreibebogen einzutragen und gemäß den Regeln zu bestrafen.
- 32.1.3 Persönliche Fouls werden nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen, es sei denn, es handelt sich um ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul.

Artikel 33 Kontakt (Grundsätze)

33.1 Zylinderprinzip

Das Zylinderprinzip wird als Raum innerhalb eines gedachten Zylinders definiert, der von einem Spieler auf dem Spielfeld eingenommen wird. Die Größe des Zylinders und der Abstand zwischen den Füßen des Spielers muss im Verhältnis zu seiner Körpergröße stehen und schließt den Raum über dem Spieler mit ein. Die Grenzen des Zylinders für einen Verteidiger oder einen Angreifer ohne Ball bilden

- nach vorne die Handflächen,
- nach hinten das Gesäß, und
- nach den Seiten die Außenseiten seiner Arme und Beine.

Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als die Füße vorgestreckt werden, wobei die Arme an den Ellbogen so abgewinkelt sein müssen, dass Unterarme und Hände angehoben sind.

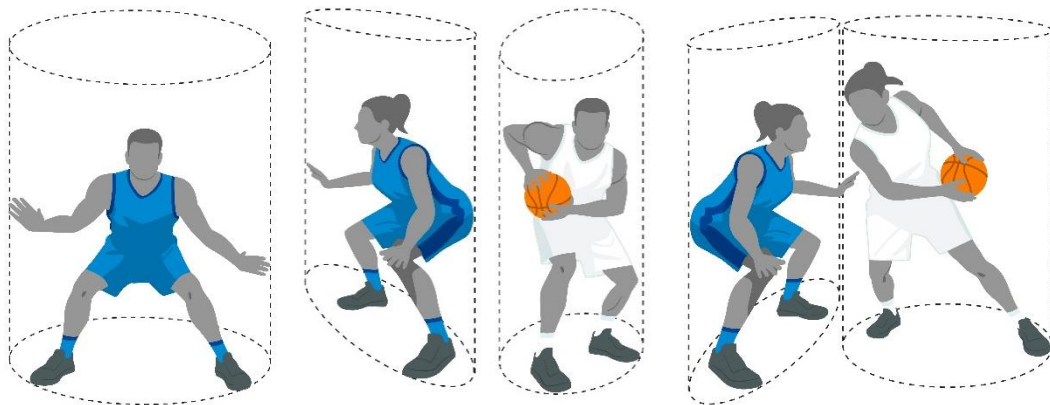


Bild 6 Zylinderprinzip

33.2 Vertikalprinzip

Während des Spiels hat jeder Spieler das Recht, seine Position (Zylinder) auf dem Spielfeld überall dort einzunehmen, wo sich noch kein Gegenspieler befindet.

Dieses Prinzip schützt die von einem Spieler eingenommene Fläche auf dem Spielfeld und den Raum über ihm, wenn er innerhalb seiner Fläche senkrecht hochspringt.

Verlässt ein Spieler seine vertikale Position (Zylinder) und es kommt zu einem Körperkontakt mit einem Gegenspieler, der bereits seine eigene vertikale Position (Zylinder) eingenommen hat, ist derjenige Spieler für den Kontakt verantwortlich, der seine vertikale Position (Zylinder) verlassen hat.

Ein Verteidiger darf nicht dafür bestraft werden, dass er senkrecht (innerhalb seines Zylinders) hochspringt oder seine Hände oder Arme innerhalb seines Zylinders nach oben hält.

Der Angreifer darf weder auf dem Spielfeld noch in der Luft Kontakt mit dem sich in legaler Position befindlichen Verteidiger verursachen, indem er

- seine Arme benutzt, um sich zusätzlichen Platz durch Wegstoßen seines Gegenspielers zu verschaffen,
- seine Arme oder Beine während oder unmittelbar nach einem Korbwurf ausstreckt, um einen Kontakt zu verursachen.

33.3 Legale Verteidigungsposition

Ein Verteidiger nimmt eine legale Verteidigungsposition als Ausgangsposition ein, wenn er

- sich seinem Gegenspieler frontal gegenüber und
- mit beiden Füßen auf dem Spielfeld befindet.

Die legale Verteidigungsposition erstreckt sich auf den gesamten Raum senkrecht über ihm (Zylinder). Der Spieler darf seine Arme und Hände über den Kopf heben oder senkrecht hochspringen, muss sie jedoch in einer vertikalen Position innerhalb des gedachten Zylinders halten.

33.4 Bewachen eines Spielers, der den Ball kontrolliert

Beim Bewachen eines Spielers, der den Ball kontrolliert (ihn hält oder dribbelt), wird der Einfluss von Zeit und Abstand nicht berücksichtigt.

Der Spieler in Ballbesitz muss damit rechnen, dass gegen ihn verteidigt wird. Er muss daher jederzeit und – wenn erforderlich – im Bruchteil einer Sekunde imstande sein, anzuhalten oder seine Richtung zu ändern, sobald ein gegnerischer Spieler einmal eine legale Verteidigungsposition vor ihm einnimmt.

Der Verteidiger muss seine legale Verteidigungsposition einnehmen, ohne dabei Körperkontakt zu verursachen.

Hat der Verteidiger eine legale Verteidigungsposition einmal eingenommen, darf er sich bewegen, um seinen Gegenspieler zu verteidigen. Er darf aber den Dribbler nicht durch Ausstrecken seiner Arme, Schultern, Hüften oder Beine am Vorbeikommen hindern.

Bei der Beurteilung einer Charge/Block-Situation eines Spielers mit Ball muss der Schiedsrichter folgende Grundsätze anwenden:

- Der Verteidiger muss anfangs eine legale Verteidigungsposition eingenommen haben, frontal zum Spieler mit Ball und mit beiden Füßen auf dem Spielfeld.
- Der Verteidiger darf stehen bleiben, senkrecht hochspringen oder sich seitlich oder rückwärts bewegen, um seine einmal eingenommene legale Verteidigungsposition aufrechtzuerhalten.

- Bei der Bewegung, um die einmal eingenommene legale Verteidigungsposition aufrechtzuerhalten, dürfen ein oder beide Füße kurzzeitig vom Spielfeld angehoben werden, solange die Bewegung seitlich oder rückwärtsgerichtet ist und nicht in Richtung des Spielers mit dem Ball geht.
- Entsteht der Kontakt auf der Vorderseite des Verteidigers, ist davon auszugehen, dass er seine Position als erster eingenommen hat.
- Hat der Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen, darf er sich innerhalb seines Zylinders wegdrehen, um eine Verletzung zu vermeiden.

Liegt eines dieser genannten Kriterien vor, ist der Kontakt dem Spieler mit Ball anzulasten.

33.5 Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert

Ein Spieler, der nicht den Ball kontrolliert, darf sich frei auf dem Spielfeld bewegen und jeden Platz einnehmen, der noch nicht von einem anderen Spieler besetzt ist.

Beim Bewachen eines Spielers, der nicht den Ball kontrolliert, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. Ein Verteidiger darf keine Position in der Bahn eines sich bewegenden Gegenspielers einnehmen, die so nahe und/oder so schnell eingenommen wird, dass dieser nicht genügend Zeit und Abstand hat, anzuhalten oder seine Richtung zu ändern.

Dieser Abstand hängt von der Geschwindigkeit des Gegenspielers ab, beträgt aber nie weniger als einen normalen Schritt.

Beachtet ein Verteidiger beim Einnehmen seiner legalen Verteidigungsposition nicht den Einfluss von Zeit und Abstand und es kommt zum Körperkontakt mit einem Gegenspieler, ist der Verteidiger für den Kontakt verantwortlich.

Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition einmal eingenommen, darf er sich bewegen, um gegen seinen Gegenspieler zu verteidigen. Er darf nicht Arme, Schultern, Hüften oder Beine in dessen Weg ausstrecken, um ihn am Vorbeikommen zu hindern. Er darf sich aber innerhalb seines Zylinders wegdrehen, um eine Verletzung zu vermeiden.

33.6 Ein Spieler, der sich in der Luft befindet

Ein Spieler, der an einer Stelle auf dem Spielfeld hochspringt, hat das Recht, auf derselben Stelle wieder zu landen.

Er darf auch an einer anderen Stelle auf dem Spielfeld landen, vorausgesetzt der Landeplatz und der direkte Weg zwischen Absprung und Landeplatz sind zum Zeitpunkt des Absprungs noch nicht von einem oder mehreren Gegenspielern besetzt.

Springt ein Spieler hoch und verursacht bei der Landung aufgrund seiner Vorwärtsbewegung einen Kontakt mit einem Gegenspieler, der in der Nähe des Landeplatzes eine legale Verteidigungsposition eingenommen hat, ist der Springer für diesen Kontakt verantwortlich.

Ein Gegenspieler darf sich nicht in die Bahn eines Spielers bewegen, nachdem dieser abgesprungen ist.

Bewegt sich ein Spieler unter einen Spieler, der sich in der Luft befindet, und es kommt zum Kontakt, ist dies normalerweise ein Unsportliches, unter Umständen ein Disqualifizierendes Foul.

33.7 Legales und regelwidriges Stellen eines Blocks

Einen Block zu stellen ist der Versuch eines Spielers, einen Gegenspieler ohne Ball daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld einzunehmen oder dies zu verzögern.

Ein Spieler stellt einen legalen Block an einem Gegenspieler, falls er

- bereits stand (innerhalb seines Zylinders), als es zum Kontakt kam.
- beide Füße auf dem Spielfeld hatte, als es zum Kontakt kam.

Ein Spieler stellt einen regelwidrigen Block an einem Gegenspieler, falls er

- sich bewegt, als es zum Kontakt kommt.
- beim Stellen des Blocks außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers nicht genügend Platz lässt, als es zum Kontakt kommt.
- den Einfluss von Zeit und Abstand bei einem Gegenspieler in Bewegung nicht beachtet, als es zum Kontakt kommt.

Wird der Block im direkten Gesichtsfeld eines stehenden Gegenspielers (von vorne oder seitlich) gestellt, kann der Block stellende Spieler dies so nahe wie möglich am Gegenspieler tun, solange es zu keinem Kontakt kommt.

Wird der Block außerhalb des Gesichtsfelds eines stehenden Gegenspielers gestellt, muss der Block stellende Spieler dem Gegenspieler einen normalen Schritt bis zum Block ermöglichen, ohne dass es dabei zum Kontakt kommt.

Befindet sich der Gegenspieler in Bewegung, muss der Einfluss von Zeit und Abstand berücksichtigt werden. Der Block stellende Spieler muss genug Platz lassen, damit der geblockte Spieler den Block durch Abstoppen oder Richtungsänderung vermeiden kann.

Dieser Abstand beträgt nie weniger als einen und nie mehr als zwei normale Schritte.

Ein Spieler, der legal geblockt wird, ist verantwortlich für jeden Kontakt mit dem Block stellenden Spieler.

33.8 Rempeln (Charging)

Charging – mit oder ohne Ball – ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch Stoßen oder sich Hineinbewegen in den Körper eines Gegenspielers.

33.9 Blockieren

Blockieren ist regelwidriger persönlicher Kontakt durch Behindern der Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball.

Ein Spieler, der einen Block zu stellen versucht und sich dabei bewegt, begeht ein Foul durch Blockieren, wenn es zum Kontakt kommt und sein Gegenspieler steht oder ausweichen will.

Achtet ein Spieler nicht auf den Ball, sondern nur auf seinen Gegenspieler, und bewegt sich entsprechend dessen Bewegungen, ist er in erster Linie für jeden Kontakt verantwortlich, es sei denn, andere Faktoren spielen eine Rolle.

Die Einschränkung „andere Faktoren spielen eine Rolle“ meint absichtliches Stoßen (Pushing), Rempeln (Charging) oder Halten des Spielers der geblockt wird.

Ein Spieler darf beim Einnehmen einer Position auf dem Spielfeld seine Arme oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders ausstrecken. Er muss sie jedoch in seinen Zylinder einziehen,

wenn ein Gegenspieler versucht, an ihm vorbeizukommen. Lässt ein Spieler Arm(e) oder Ellbogen außerhalb seines Zylinders und es kommt zum Kontakt, ist dies ein Foul durch Blockieren oder Halten.

Ein Spieler, der einen Block zu stellen versucht, begeht ein Foul durch Blockieren, wenn er seine Handflächen an seinen Gegenspieler legt, unabhängig davon, ob er ihn dabei stößt oder nicht, und/oder seinen Gegenspieler festhält oder packt.

33.10 No-charge-Halbkreisbereich

Der No-charge-Halbkreisbereich ist auf dem Spielfeld eingezeichnet, um einen speziellen Bereich zur Beurteilung von Charge/Block-Situationen unter dem Korb zu markieren.

Bei allen Spielsituationen, in denen ein Angreifer im Sprung über die eingezeichnete No-charge-Halbkreislinie in den No-charge-Halbkreisbereich eindringt und dabei Kontakt mit einem Verteidiger innerhalb des No-charge-Halbkreisbereichs verursacht, ist der Kontakt nicht als Foul durch den Angreifer zu pfeifen, wenn

- der Angreifer Ballkontrolle hat und sich in der Luft befindet und
- der Angreifer auf den Korb wirft oder den Ball passt, und
- der Verteidiger mit einem Fuß oder beiden Füßen Kontakt mit dem No-charge-Halbkreisbereich hat,

es sei denn, der Angreifer setzt dabei seine Hände, Arme, Beine oder Körper regelwidrig ein.

33.11 Kontakt an einem Gegenspieler mit Händen und/oder Armen

Das Berühren eines Gegenspielers mit einer oder beiden Händen ist an sich nicht notwendigerweise ein Foul, mit Ausnahme von Block-Situationen, in denen das Anlegen beider Handflächen an den Gegenspieler immer als Foul gewertet wird.

Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler durch seinen Kontakt einen Vorteil erlangt hat. Schränkt der von einem Spieler verursachte Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers ein, ist dies ein Foul.

Regelwidriger Gebrauch der Hände oder ausgestreckter Arme liegt vor, wenn der Verteidigungsspieler einen Gegenspieler mit oder ohne Ball bewacht und dabei eine oder beide Hände oder Arme an den Gegenspieler legt und dort lässt, um diesen in seiner Bewegung einzuschränken.

Einen Gegenspieler mit oder ohne Ball wiederholt zu berühren oder zu „sticheln“, ist ein Foul, da dies zu rohem Spiel eskalieren kann.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler mit Ball liegt vor, wenn er

- sich bei einem Verteidigungsspieler „einhakt“ oder einen Arm oder Ellbogen um ihn legt, um dadurch einen Vorteil zu erlangen.
- seinen Verteidigungsspieler wegstößt, um einen Gegenspieler daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen, oder um mehr Platz für sich zu gewinnen.
- beim Dribbeln mit ausgestrecktem Unterarm oder seiner Hand einen Gegenspieler daran hindert, Ballkontrolle zu erlangen.

Ein Foul durch einen Angriffsspieler ohne Ball liegt vor, wenn er einen Gegenspieler wegstößt, um

- frei zu sein, um einen Pass zu fangen.
- den Verteidigungsspieler daran zu hindern, den Ball zu spielen oder dies zu versuchen.
- mehr Platz für sich zu gewinnen.

33.12 Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb (Post Play)

Auch für das Angriffsspiel mit dem Rücken zum Korb gilt das Vertikalprinzip (Zylinderprinzip).

Der Angreifer mit dem Rücken zum Korb und der gegen ihn verteidigende Spieler müssen ihr gegenseitiges Recht gemäß dem Zylinderprinzip respektieren.

Ein Angriffs- oder Verteidigungsspieler in der Position mit dem Rücken zum Korb begeht ein Foul, wenn er seinen Gegenspieler mit Schulter oder Hüfte aus dessen Position drängt oder die Bewegungsfreiheit des Gegenspielers mit ausgestreckten Armen, Schultern, Hüften, Beinen oder anderen Körperteilen behindert.

33.13 Regelwidriges Verteidigen von hinten

Regelwidriges Verteidigen eines Spielers von hinten ist persönlicher Kontakt durch den Verteidiger im Rücken seines Gegenspielers. Der Versuch des Verteidigers, den Ball zu spielen, berechtigt ihn nicht, seinen Gegenspieler von hinten zu berühren.

33.14 Halten

Halten ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler, um ihn in seiner Bewegungsfreiheit zu behindern. Ein derartiger Kontakt (Halten) kann mit jedem Teil des Körpers verursacht werden.

33.15 Stoßen (Pushing)

Pushing ist regelwidriger persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler mit oder ohne Ball, um ihn mit dem eigenen Körper unter Krafteinsatz aus seiner Position zu drängen oder dies zu versuchen.

33.16 Ein Foul vortäuschen

Dies ist jegliche Aktion eines Spielers, die entweder vortäuschen soll, gefoult worden zu sein, oder durch übertrieben theatralische Bewegungen diesen Eindruck erwecken soll, um daraus einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Artikel 34 Kontakt-Foul

34.1 Definition

34.1.1 Ein Kontakt-Foul ist ein Foul eines Spielers – bei belebtem oder totem Ball – durch regelwidrigen Kontakt mit einem Gegenspieler.

Ein Spieler darf nicht halten, blockieren, stoßen, rempeln, Bein stellen oder die Fortbewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Hand, Arm, Ellbogen, Schulter, Hüfte, Bein, Knie oder Fuß behindern. Er darf dies auch nicht, indem er seinen Körper aus der normalen Haltung aus seinem Zylinder hinausbeugt, noch darf er irgendeine rohe oder gewaltsame Spielweise anwenden.

34.2 Strafe

Gegen die Mannschaft des Spielers, der das Foul begangen hat, wird ein Foul verhängt.

34.2.1 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der nicht in der Korbwurfaktion ist,

- wird das Spiel mit Check-Ball für die Mannschaft des gefoulten Spielers fortgesetzt.
- kommt Art. 41 zur Anwendung, sofern die verantwortliche Mannschaft bereits die Mannschaftsfoulgrenze (zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul) überschritten hat.

34.2.2 Wird das Foul an einem Korbwerfer begangen, erhält dieser Spieler folgende Anzahl von Freiwürfen:

- Ist der Wurf erfolgreich, zählt der Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.
- Erfolgt der Wurf aus dem Ein-Punkt-Bereich und ist erfolglos, gibt es einen Freiwurf, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.
- Erfolgt der Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es zwei Freiwürfe.
- Wird der Spieler unmittelbar bei oder kurz vor dem Ertönen des Schlusssignals zum Ende eines Spielabschnitts oder des Signals der Wurfuhr gefoult, während sich der Ball noch in seinen Händen befindet, zählt ein anschließend erzielter Korb nicht. Der Spieler erhält einen oder zwei Freiwürfe, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.

Artikel 35 Doppelfoul

35.1 Definition

35.1.1 Ein Doppelfoul ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd gleichzeitig aneinander ein Foul begehen.

35.1.2 Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit zwei Fouls als Doppelfoul gelten:

- Beide Fouls beinhalten körperlichen Kontakt.
- Beide Fouls geschehen zwischen zwei Gegenspielern, die sich gegenseitig foulten.

35.2 Strafe

Gegen die Mannschaften beider Spieler wird je ein Mannschaftsfoul verhängt. Unabhängig von Mannschaftsfouls oder ob es sich um das erste oder zweite Unsportliche Foul handelt, werden keine Freiwürfe gegeben und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

Wenn etwa gleichzeitig mit dem Doppelfoul

- eine Mannschaft einen Feldkorb erzielt oder ihren letzten Freiwurf trifft, erhält die andere Mannschaft einen Check-Ball.
- eine Mannschaft in Ballkontrolle war oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft einen Check-Ball. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt.
- keine Mannschaft in Ballkontrolle war oder keiner der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation. Den Ball erhält die zuletzt verteidigende Mannschaft mit 12 Sekunden auf der Wurfuhr.

Artikel 36 Technisches Foul

36.1 Verhaltensregeln

36.1.1 Voraussetzung für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels ist eine uneingeschränkte und aufrichtige Zusammenarbeit aller Spieler und Ersatzspieler mit den Schiedsrichtern, Kampfrichtern und dem Supervisor, falls anwesend.

- 36.1.2 Beide Mannschaften dürfen für den Sieg im Spiel ihr Bestes geben, dies muss aber im Geist sportlicher Haltung und des Fair Play geschehen.
- 36.1.3 Jeder vorsätzliche oder wiederholte Verstoß gegen die Grundsätze der Zusammenarbeit oder Inhalt und Absicht der Regeln ist als Technisches Foul zu ahnden.
- 36.1.4 Ein Schiedsrichter kann Technischen Fouls vorbeugen durch eine Verwarnung oder sogar durch Übersehen unbedeutender Regelverletzungen, die offensichtlich unbeabsichtigt und ohne direkten Einfluss auf das Spiel sind, es sei denn, die Regelverletzung wiederholt sich trotz vorheriger Verwarnung.
- 36.1.5 Wird ein Vergehen erst entdeckt, nachdem der Ball bereits belebt ist, ist das Spiel zu unterbrechen und ein Technisches Foul zu verhängen. Die Strafe ist so durchzuführen, als ob sich das Vergehen zu dem Zeitpunkt ereignet hätte, als es mit dem Technischen Foul geahndet wurde. Alle Ereignisse zwischen der Regelverletzung und der Unterbrechung des Spiels behalten ihre Gültigkeit.

36.2 Definition

- 36.2.1 Ein Technisches Foul ist ein Vergehen eines Spielers ohne Kontakt mit einem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, aber nicht auf diese Beispiele beschränkt ist:
- Ignorieren von Verwarnungen der Schiedsrichter.
 - Übertriebenes Schwingen der Ellbogen.
 - Respektloser Umgang und/oder derartiges Kommunizieren mit Schiedsrichtern, Supervisor, Kampfrichtern oder gegnerischen Spielern.
 - Gebrauch von Ausdrücken oder Gesten, die geeignet sind, Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
 - Einen Gegenspieler durch höhnische oder aufstachelnde Gesten oder Worte zu provozieren.
 - Die Sicht eines Gegenspielers mit einer oder beiden Händen in der Nähe seiner Augen zu behindern.
 - Spielverzögerung durch
 - absichtliches Berühren des Balls oder Verhindern, dass die nun angreifende Mannschaft sofort den Ball an sich nehmen kann, nachdem dieser nach einem Feldkorb oder Freiwurf durch den Korb gegangen ist.
 - den Ball nach einem erfolgreichen Feldkorb oder Freiwurf absichtlich nicht sofort aufzunehmen, ohne von der verteidigenden Mannschaft daran gehindert zu werden, nachdem der Ball durch den Korb gegangen ist,
 - aktives Verteidigen innerhalb des No-charge-Halbkreises nach einem erfolgreichen Feldkorb oder Freiwurf.
 - Verhindern, dass ein Check-Ball oder Freiwurf sofort ausgeführt wird.
 - Ein Foul vorzutäuschen oder einen tatsächlichen Kontakt übertrieben darzustellen.
 - Goaltending durch einen Verteidiger bei einem letzten Freiwurf. Die angreifende Mannschaft erhält einen Punkt, gefolgt von der Strafe für das Technische Foul gegen den Verteidiger.

- Unangemessenen/Despektierlichen Umgang mit Personen außerhalb des Spielfelds oder jegliche Kommunikation zwischen Spielern und Coach während des Spiels.

36.2.2 Ein Spieler, gegen den zwei Technische Fouls verhängt wurden, ist nicht für den Rest des Spiels zu disqualifizieren.

36.3 Strafe

Ein Technisches Foul zählt zu den Mannschaftsfouls.

36.3.1 Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf. Anschließend wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- Der Freiwurf wird sofort ausgeführt. Nach dem Freiwurf erhält die Mannschaft den Ball zum Check-Ball, welche die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, als das Spiel wegen des Technischen Fouls unterbrochen wurde.
- Der Freiwurf wird ebenfalls sofort ausgeführt unabhängig davon, ob die Reihenfolge anderer Strafen bereits festliegt oder ob mit der Ausführung dieser Strafen bereits begonnen wurde. Nach dem Freiwurf für das Technische Foul wird das Spiel durch die Mannschaft, die Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, mit einem Check-Ball wieder aufgenommen.
- Wurde ein Feldkorb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen, wird das Spiel mit Check-Ball für die zuletzt verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen.
- Hatte keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Check-Ball für die bisher verteidigende Mannschaft wieder aufgenommen.

Artikel 37 Unsportliches Foul

37.1 Definition

37.1.1 Ein Unsportliches Foul ist ein Foul mit einem übermäßigen, harten oder gefährlichen Kontakt.

37.1.2 Einen Gegenspieler in Ballkontrolle festzuhalten ist ein Unsportliches Foul.

37.1.3 Die Schiedsrichter müssen Unsportliche Fouls während des ganzen Spiels nach gleichen Maßstäben ahnden und dürfen dabei nur die Aktion des Spielers beurteilen.

37.2 Strafe

37.2.1 Gegen den verantwortlichen Spieler wird ein Unsportliches Foul verhängt.

37.2.2 Das erste Unsportliche Foul eines Spielers wird bestraft mit zwei Freiwürfen ohne anschließenden Ballbesitz. Wird das erste Unsportliche Foul an einem Gegenspieler während dessen Korbwurfaktion gepfiffen und der Wurf ist erfolgreich, zählt der Korb und der Werfer erhält zusätzlich zwei Freiwürfe.

37.2.3 Das zweite Unsportliche Foul eines Spielers wird mit zwei Freiwürfen und anschließendem Ballbesitz bestraft. Wird das zweite Unsportliche Foul an einem Gegenspieler während dessen Korbwurfaktion gepfiffen und der Wurf ist erfolgreich, zählt der Korb und der Werfer erhält zusätzlich zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz für seine Mannschaft.

37.2.4 Alle Unsportlichen Fouls zählen als zwei Mannschaftsfouls.

- 37.2.5 Ein Spieler ist mit seinem zweiten Unsportlichen Foul für den Rest des Spiels zu disqualifizieren.
- 37.2.6 Wird ein Spieler gemäß Art. 37.2.5 disqualifiziert, wird nur das Unsportliche Foul bestraft. Für die anschließende Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe verhängt.

Artikel 38 Disqualifizierendes Foul

38.1 Definition

- 38.1.1 Ein Disqualifizierendes Foul ist jedes offensichtlich grob unsportliche Verhalten eines Spielers oder Ersatzspielers.

38.2 Ausschreitungen

- 38.2.1 Während des Spiels kann es zu Ausschreitungen kommen, die im Widerspruch zu Sportgeist und Fair Play stehen. Sie sollten sofort von den Schiedsrichtern beendet werden, falls erforderlich unter Hinzuziehung der Ordnungskräfte.
- 38.2.2 Kommt es unter Spielern auf dem Spielfeld oder in dessen Umgebung zu gewalttätigen Auseinandersetzungen, müssen die Schiedsrichter die erforderlichen Maßnahmen treffen, diese zu beenden.
- 38.2.3 Alle oben aufgeführten Personen, die für rohe und gewalttätige Angriffe auf Gegenspieler oder Schiedsrichter verantwortlich sind, müssen disqualifiziert werden. Die Schiedsrichter müssen den Zwischenfall der für den Wettbewerb verantwortlichen Stelle melden.
- 38.2.4 Ordnungskräfte dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden. Sollten jedoch Zuschauer das Spielfeld in der offensichtlichen Absicht zu Ausschreitungen betreten, müssen die Ordnungskräfte zum Schutz der Mannschaften und Schiedsrichter sofort eingreifen.
- 38.2.5 Alle anderen Bereiche außerhalb des Spielfelds oder deren Umgebung, einschließlich der Ein- und Ausgänge, Gänge, Umkleideräume usw. fallen unter die Zuständigkeit des Ausrichters des Wettbewerbs und der Ordnungskräfte.
- 38.2.6 Aktionen von Spielern oder Ersatzspieler, die zur Beschädigung von zum Spiel gehörenden Ausrüstungsgegenständen führen können, dürfen von den Schiedsrichtern nicht geduldet werden.

Nehmen die Schiedsrichter derartige Vorkommnisse wahr, ist die betreffende Mannschaft sofort zu verwarnen.

Sollten sich diese Vorkommnisse wiederholen, ist gegen jeden Beteiligten sofort ein Technisches oder sogar Disqualifizierendes Foul zu verhängen.

38.3 Strafe

- 38.3.1 Gegen den Täter wird ein Disqualifizierendes Foul verhängt.
- 38.3.2 Wird der Täter gemäß den Artikeln dieser Regeln disqualifiziert, muss er das Spielfeld verlassen.
- 38.3.3 Zwei Freiwürfe werden zuerkannt, und zwar
- einem beliebigen Gegenspieler bei einem Foul ohne Kontakt,
 - dem gefoulten Gegenspieler bei einem Foul mit Kontakt.
- gefolgt von einem Check-Ball.

- 38.3.4 Alle Disqualifizierenden Fouls zählen als zwei Mannschaftsfouls.
- 38.3.5 Ein in einem Spiel disqualifiziertes Mannschaftsmitglied kann vom Ausrichter für den restlichen Verlauf der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Davon unabhängig muss die Spielleitung Mannschaftsmitglieder für den restlichen Verlauf der Veranstaltung ausschließen, die wegen Gewalttätigkeit, verbaler oder physischer Aggression oder Manipulation von Spielergebnissen disqualifiziert wurden oder gegen die Anti-Doping-Bestimmungen der FIBA gemäß Buch 4 der Internen FIBA-Bestimmungen verstoßen haben.
- 38.3.6 Die Spielleitung kann ebenso eine gesamte Mannschaft für den restlichen Verlauf der Veranstaltung ausschließen, wenn andere Mitglieder dieser Mannschaft sich dem oben angeführten Fehlverhalten – auch durch dabei gezeigte Passivität – anschließen. Die FIBA behält sich vor, Disziplinarmaßnahmen im Rahmen der Regularien der Veranstaltung, den „Terms and Conditions“ gemäß play.fiba3x3.com und den Internen FIBA-Bestimmungen zu veranlassen, unabhängig von einer Disqualifikation gemäß diesem Art. 38.

Artikel 39 Gewalttätigkeit

39.1 Definition

Gewalttätigkeit bezeichnet eine körperliche Auseinandersetzung zwischen zwei oder mehr Mitgliedern beider Mannschaften (Spieler, Ersatzspieler).

Dieser Artikel ist nur anzuwenden auf Ersatzspieler, die während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen.

39.2 Regel

- 39.2.1 Ersatzspieler, die während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder im Vorfeld einer Auseinandersetzung ihren Mannschaftsbank-Bereich verlassen, sind zu disqualifizieren. Sollte jedoch ein Ersatzspieler seinen Mannschaftsbank-Bereich verlassen, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen, wird dieser Ersatzspieler nicht disqualifiziert.
- 39.2.2 Verlässt ein Ersatzspieler seinen Mannschaftsbank-Bereich, ohne die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen oder dies zu versuchen, ist dieser Ersatzspieler zu disqualifizieren.

39.3 Strafe

- 39.3.1 Werden gemäß diesem Artikel Personen beider Mannschaften disqualifiziert und liegen keine weiteren Foulstrafen zur Ausführung vor, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.

Wenn etwa gleichzeitig mit der Unterbrechung des Spiels wegen einer Gewalttätigkeit

- ein Feldkorb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen wurde, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, einen Check-Ball.
- eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft einen Check-Ball. Die Wurfuhr wird nicht zurückgesetzt.
- keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder keiner der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Check-Ball für die zuletzt verteidigende Mannschaft.

- 39.3.2 Alle Disqualifizierenden Fouls sind im Spielbericht zu vermerken und zählen als zwei Mannschaftsfouls.

39.3.3 Alle eventuellen Foulstrafen gegen Spieler auf dem Spielfeld, die an einer Gewalttätigkeit beteiligt waren oder an einer Situation, die zu einer Gewalttätigkeit führte, sind entsprechend Art. 42 auszuführen.

ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

Artikel 40 entfällt

Artikel 41 Mannschaftsfouls: Strafen

41.1 Definition

- 41.1.1 Ein Mannschaftsfoul ist ein Kontakt-, Technisches, Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul, begangen von einem Spieler oder Ersatzspieler. Eine Mannschaft hat ihre Mannschaftsfoulgrenze erreicht, sobald sie sechs Mannschaftsfouls begangen hat.
- 41.1.2 Alle in einer Spielpause begangenen Mannschaftsfouls werden der regulären Spielzeit oder Verlängerung zugerechnet.
- 41.1.3 Ein Spieler wird nicht aufgrund seiner persönlichen Fouls gemäß Art. 37.2.5 und Art. 38 ausgeschlossen.

41.2 Regel

- 41.2.1 Die Mannschaftsfouls Nummer 7, 8 und 9 werden mit zwei Freiwürfen bestraft. Mannschaftsfoul Nummer 10 und alle nachfolgenden Mannschaftsfouls werden mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Dieser Artikel ist ebenfalls anzuwenden auf Unsportliche Fouls und Fouls bei der Korbwurfbewegung und hat Vorrang vor Art. 34 und Art. 37, ist aber nicht auf Technische Fouls anzuwenden. Freiwürfe sind vom gefoulten Spieler zu werfen.
- 41.2.2 Begeht ein Spieler der Mannschaft in Ballkontrolle oder welcher der Ball zusteht ein Foul mit Kontakt, wird dieses Foul mit einem Check-Ball für die gegnerische Mannschaft bestraft.

Artikel 42 Sonderfälle

42.1 Definition

Sonderfälle können entstehen, wenn in der Uhr-Stopp-Periode, die einer Regelverletzung folgt, zusätzlich eine oder mehrere Regelverletzungen begangen werden.

42.2 Vorgehensweise

- 42.2.1 Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen ermittelt.
- 42.2.2 Die Reihenfolge ist festzulegen, in der sich alle Regelverletzungen ereignet haben.
- 42.2.3 Alle gleichen Strafen gegen beide Mannschaften und alle Strafen für Doppelfouls werden in der Reihenfolge aufgehoben, in der sie entstanden sind. Sobald Strafen angeschrieben und aufgehoben sind, werden sie so angesehen, als wären sie nicht verhängt worden.
- 42.2.4 Bei einem Technischen Foul wird dessen Strafe als erste ausgeführt, und zwar unabhängig von der festgesetzten Reihenfolge der Strafen oder ob mit der Ausführung der Strafen bereits begonnen wurde.
- 42.2.5 Mit der Ausführung der letzten Foulstrafe verfällt jedes vorhergehende Recht auf Ballbesitz.
- 42.2.6 Sobald der Ball beim ersten Freiwurf oder beim Check-Ball belebt wird, kann diese Strafe nicht mehr zur Kompensation mit einer anderen verbleibenden Strafe herangezogen werden.

42.2.7 Alle übrigbleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie entstanden sind.

42.2.8 Verbleiben nach Aufrechnung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

Wenn etwa gleichzeitig mit der ersten Regelverletzung

- ein Feldkorb erzielt oder ein letzter Freiwurf getroffen wurde, erhält die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, den Ball für einen Check-Ball.
- eine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, erhält diese Mannschaft den Ball für einen Check-Ball.
- keine Mannschaft Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Check-Ball für die zuletzt verteidigende Mannschaft.

Artikel 43 Freiwürfe

43.1 Definition

43.1.1 Ein Freiwurf ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie einen Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.

43.1.2 Ein Satz von Freiwürfen besteht aus allen Freiwürfen, die zu einer einzigen Foulstrafe gehören, gegebenenfalls mit anschließendem Ballbesitz.

43.2 Regel

43.2.1 Wird ein persönliches, Unsportliches oder ein Disqualifizierendes Foul mit Kontakt gepfiffen, werden die Freiwürfe folgendermaßen ausgeführt:

- Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt den Freiwurf oder die Freiwürfe aus.
- Soll der Spieler, der gefoult wurde, ausgewechselt werden, muss dieser Spieler den Freiwurf oder die Freiwürfe ausführen, ehe er das Spielfeld verlässt.
- Scheidet der festgelegte Freierwerfer wegen Verletzung oder Disqualifikation aus dem Spiel aus, muss der für ihn eintretende Ersatzspieler den Freiwurf oder die Freiwürfe ausführen. Ist kein Ersatzspieler verfügbar, darf ein beliebiger Mitspieler den oder die Freiwürfe ausführen.

43.2.2 Wird ein Technisches oder ein Disqualifizierendes Foul ohne Kontakt gepfiffen, wird der Freiwurf oder die Freiwürfe von einem beliebigen Gegenspieler ausgeführt.

43.2.3 Für den Freierwerfer gilt:

- Er muss eine Position hinter der Freiwurflinie einnehmen.
- Er ist frei in der Anwendung der Wurfart, muss aber den Freiwurf so werfen, dass der Ball von oben in den Korb geht oder den Ring berührt.
- Er muss innerhalb von fünf Sekunden auf den Korb werfen, nachdem ihm der Ball vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.
- Er darf weder die Freiwurflinie noch die Zone betreten, bis der Ball in den Korb gegangen ist oder den Ring berührt hat.

- Er darf den Freiwurf nicht antäuschen.

43.2.4 Die Spieler auf den Reboundpositionen an der Zone dürfen sich dort bis zu einem Meter tief abwechselnd aufstellen. Diese Plätze haben nach hinten eine gedachte Tiefe von einem Meter (Bild 7).

Die Spieler dürfen während der Freiwürfe nicht

- eine Reboundposition an der Zone einnehmen, die ihnen nicht zusteht.
- die Zone oder die neutrale Zone betreten oder ihre Reboundposition an der Zone verlassen, bevor der Ball die Hände des Freierwerfers verlassen hat.
- den gegnerischen Freierwerfer durch ihr Verhalten stören.

43.2.5 Spieler, die nicht eine der Reboundpositionen an der Zone einnehmen, müssen hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Zwei-Punkte-Linie bleiben, bis der Freiwurf beendet ist.

43.2.6 Während eines Freiwurfsatzes, auf den noch ein oder mehrere Freiwurfsätze oder ein Check-Ball folgen, müssen sich alle Spieler hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Zwei-Punkte-Linie aufhalten.

Eine Verletzung von Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 und 43.2.6 ist eine Regelübertretung.

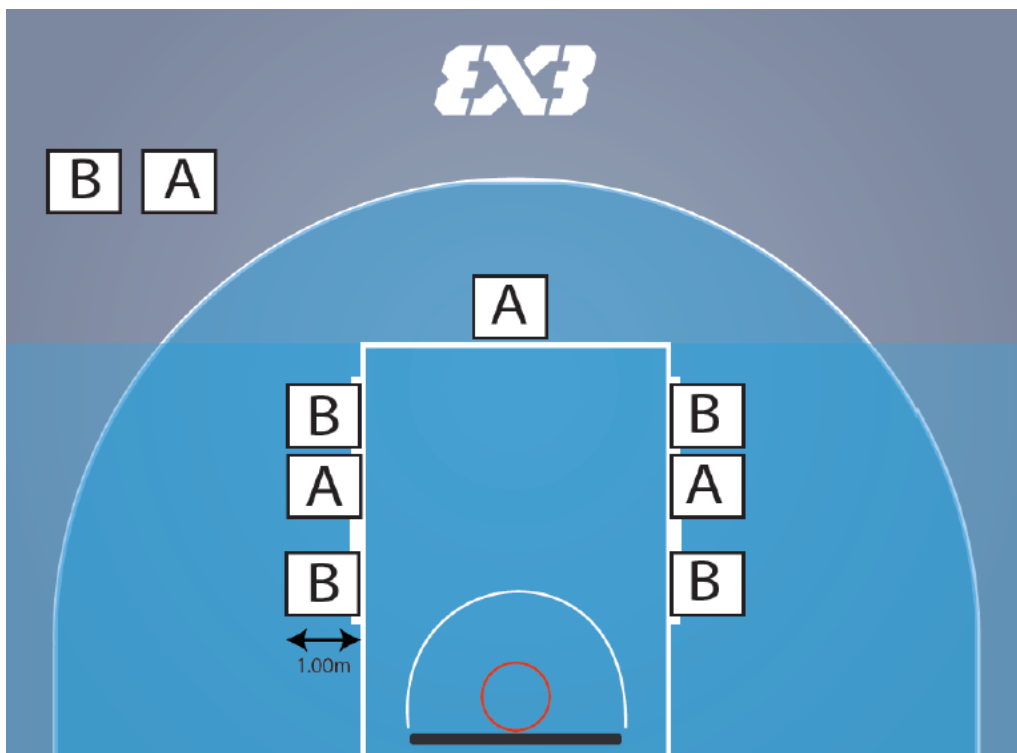


Bild 7 Positionen der Spieler während der Freiwürfe

43.3 Strafe

43.3.1 Ist ein Freiwurf erfolgreich und der Freierwerfer begeht eine Regelübertretung, zählt der Freiwurf nicht.

Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zu einem Check-Ball, sofern keine weitere Freiwurf- oder Ballbesitz-Strafe auszuführen ist.

43.3.2 Ist ein Freiwurf erfolgreich und ein anderer Spieler als der Freierwerfer begeht eine Regelübertretung, gilt:

- Der Punkt zählt.
- Die Regelübertretung wird nicht beachtet.

Nach einem letzten Freiwurf erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Check-Ball.

43.3.3 Ist ein Freiwurf nicht erfolgreich und die Regelübertretung wird begangen

- vom Freierwerfer oder einem seiner Mitspieler beim letzten Freiwurf, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Check-Ball, es sei denn, der Mannschaft des Freierwerfers steht aus anderen Gründen der Ballbesitz zu.
- von einem Gegenspieler des Freierwerfers, erhält dieser einen Ersatzfreiwurf.
- von Spielern beider Mannschaften beim letzten Freiwurf, entsteht eine Sprungballsituation. Den Ball erhält die verteidigende Mannschaft.

Artikel 44 Korrigierbare Fehler

44.1 Korrigierbare Fehler – Generelle Vorgehensweise

44.1.1 Ein Schiedsrichter oder Supervisor kann das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, falls dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.

44.1.2 Begangene Fouls, erzielte Punkte,, abgelaufene Spielzeit und sonstige Aktivitäten, die sich zwischen dem Auftreten des Fehlers und seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.

44.1.3 Nach der Fehlerkorrektur wird das Spiel mit einem Check-Ball wieder aufgenommen, sofern diese Regeln nichts anderes vorsehen. Den Ball erhält die Mannschaft, welcher der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung wegen der Fehlerkorrektur zustand.

44.2 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Definition

Folgende Fehler der 1. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde:

- Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen.
- Nicht Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen.
- Einem falschen Spieler erlauben, den oder die Freiwürfe auszuführen.
- Einen falschen Spieler zum Ausführen des oder der Freiwürfe zu benennen.
- Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte.
- Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder die falsche Mannschaft anzuzeigen.
- Fehler auf dem Anschreibebogen, einschließlich
 - irrtümlich angeschriebener oder nicht angeschriebener Punkte.
 - nicht oder beim falschen Spieler oder der falschen Mannschaft angeschriebener Fouls.
 - nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebener Auszeiten.
- Technisches Versagen oder Fehlbedienung der Spieluhr durch falsches Starten oder Stoppen oder Setzen auf eine falsche Zeit.

44.3 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

- 44.3.1 Ein Schiedsrichter oder Supervisor kann das Spiel sofort unterbrechen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, falls dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.
- 44.3.2 Damit Fehler der 1. Kategorie korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Supervisor, falls anwesend, oder dem Kampfgericht identifiziert werden, bevor der Ball nach dem ersten toten Ball belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler in Gang gesetzt wurde.
- 44.3.3 Wird der Ball nach Ertönen des Schlusssignals zum Ende des Spiels zum toten Ball, kann ein Fehler der 1. Kategorie, mit Ausnahme der unten in Art. 44.3.7 aufgeführten Situationen, nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, der Fehler tritt auf, nachdem die Schiedsrichter das Spiel aus irgendeinem Grund vor dem Ertönen des Schlusssignals am Ende des Spiels zum letzten Mal unterbrochen haben. In diesem Fall muss der Fehler unmittelbar nach Spielende korrigiert werden, während die Mannschaften noch auf dem Spielfeld sind.
- 44.3.4 Wurde ein Fehler bemerkt, der noch korrigierbar ist, gilt:
- Wurde der Spieler, der bei der Fehlerkorrektur beteiligt ist, legal ausgewechselt, muss er wieder zurück auf das Spielfeld, um an der Korrektur des Fehlers mitzuwirken, und wird wieder zum Spieler.
 - Nach Beendigung der Fehlerkorrektur kann er im Spiel bleiben oder das Spielfeld verlassen.
 - Wurde der Spieler, der bei der Fehlerkorrektur beteiligt ist, disqualifiziert oder kann wegen einer Verletzung nicht mehr spielen, muss der Ersatzspieler bei der Fehlerkorrektur mitwirken.
- 44.3.5 Begangene Fouls, erzielte Punkte,, abgelaufene Spielzeit und sonstige Aktivitäten, die sich zwischen dem Auftreten des Fehlers und seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.
- 44.3.6 Korrigierbare Fehler können nach Unterschrift der Schiedsrichter und des Supervisors, falls anwesend, auf dem Anschreibebogen nicht mehr korrigiert werden.
- 44.3.7 Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, welche das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls, Anzahl von Auszeiten oder verbrauchte bzw. nicht verbrauchte Zeit auf den Uhren betreffen, können von den Schiedsrichtern jederzeit korrigiert werden, bis die Schiedsrichter und der Supervisor, falls anwesend, den Anschreibebogen unterschrieben haben.

44.4 Korrigierbare Fehler der 1. Kategorie — Spezielle Vorgehensweisen

- 44.4.1 Ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe wurden verhängt:
- Der Freiwurf oder die irrtümlich gegebenen Freiwürfe sind ersatzlos zu streichen. Das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler noch nicht gestartet, erhält die Mannschaft, deren Freiwürfe gestrichen wurden, den Ball zum Check-Ball.
 - Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet, wird das Spiel mit einem Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung zur Korrektur des Fehlers in Ballbesitz war.

44.4.2 Ein oder mehrere zustehende Freiwürfe wurden nicht gegeben:

- Hat der Ballbesitz seit dem Zeitpunkt des Fehlers nicht gewechselt, geht das Spiel nach der Korrektur weiter wie nach jedem letzten Freiwurf.
- Erzielt die Mannschaft einen Korb, der fälschlicherweise statt Freiwürfe ein Check-Ball zugesprochen wurde, wird der Fehler nicht beachtet.
- Wurde die Spieluhr nach dem Fehler gestartet und danach wechselte der Ballbesitz, wird das Spiel mit einem Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung zur Korrektur des Fehlers in Ballbesitz war.

44.4.3 Ein falscher Spieler hat einen oder mehrere Freiwürfe ausgeführt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe und der Ballbesitz, sofern er Teil der Strafe ist, sind zu streichen. Den Ball erhält die gegnerische Mannschaft zu einem Check-Ball, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen oder das Spiel wird mit Strafen für weitere Regelverletzungen fortgeführt. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung zur Korrektur des Fehlers in Ballbesitz war.

44.4.4 Ein falscher Spieler wurde zur Ausführung von einem oder mehreren Freiwürfen benannt:

Der Freiwurf oder die Freiwürfe des falschen Werfers sind zu streichen und vom richtigen Spieler durchzuführen. Nach der Korrektur geht das Spiel weiter wie nach jedem letzten Freiwurf, es sei denn, das Spiel wurde zunächst fortgesetzt und zur Fehlerkorrektur unterbrochen. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung zur Korrektur des Fehlers in Ballbesitz war.

44.4.5 Irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte:

Die Punkte sind zuzusprechen bzw. zu streichen. Der Anschreibebogen ist zu korrigieren.

Das Spiel wird mit einem Check-Ball für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung zur Korrektur des Fehlers in Ballbesitz war.

44.4.6 Bei der Foulanzeige den falschen Spieler oder die falsche Mannschaft anzuzeigen:

Der Anschreibebogen ist zu korrigieren. Ein irrtümlich disqualifizierter Spieler kann wieder am Spiel teilnehmen, während jeder Spieler, der aufgrund der Korrektur disqualifiziert wird, auch disqualifiziert bleibt.

44.4.7 Fehler beim Anschreiben wie

- irrtümlich angeschriebene oder nicht angeschriebene Punkte,
- nicht oder beim falschen Spieler oder der falschen Mannschaft angeschriebene Fouls,
- nicht oder bei der falschen Mannschaft angeschriebene Auszeiten

sind auf dem Anschreibebogen zu korrigieren und alle aus dem Fehler resultierenden Folgen wie Ausschluss oder Nicht-Ausschluss eines Spielers sind zu berichtigen.

44.4.8 Fehlbedienung oder technisches Versagen bei der Spielzeit einschließlich falschen Startens oder Stoppens oder der Anzeige einer falschen Zeit:

Die Spieluhr ist auf die richtige Zeit zu korrigieren, indem die Zeit entsprechend dem Fehler addiert oder abgezogen wird.

44.5 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie — Definition

Folgende Fehler der 2. Kategorie können von den Schiedsrichtern korrigiert werden, falls eine Regel falsch angewendet wurde: Fehler bei der Wurfuhr durch technisches Versagen oder Fehlbedienung durch falsches Starten oder Stoppen oder der Anzeige einer falschen Zeit.

44.6 Korrigierbare Fehler der 2. Kategorie — Generelle Vorgehensweise

44.6.1 Damit Fehler der Wurfuhr korrigierbar sind, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Supervisor, falls anwesend, oder dem Kampfgericht identifiziert werden, wenn

- der Ball unmittelbar nach dem Fehler belebt ist und die Schiedsrichter das Spiel zur Korrektur unterbrechen, oder
- die Schiedsrichter das Spiel nach dem Fehler das erste Mal aus irgendeinem Grund unterbrechen und die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Fehlers Ballkontrolle hatte oder der Ball zustand, in Ballkontrolle bleibt oder weiterhin der Ball zusteht.

Die Wurfuhr wird auf die korrekte Zeit gesetzt.

44.6.2 Fehler bei der Wurfuhr können nicht mehr korrigiert werden, nachdem

- die Kontrolle über einen belebten Ball nach dem Fehler wechselt.
- die Mannschaft in Ballkontrolle einen gültigen Korb erzielt.
- der Ball bei Ertönen des Schlusssignals zum toten Ball wird.

Artikel 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Supervisor

- 45.1** Es gibt zwei Schiedsrichter, die von den Kampfrichtern und von einem Supervisor, falls anwesend, unterstützt werden.
- 45.2** Die Kampfrichter sind der Anschreiber, der Bediener der Anzeigetafel und der Wurfuhr-Zeitnehmer.
- 45.3** Der Supervisor sitzt am Anschreibertisch. Seine Aufgaben während des Spiels bestehen hauptsächlich in der Überwachung der Arbeit der Kampfrichter und in der Unterstützung der Schiedsrichter, damit ein reibungsloser Ablauf des Spiels gewährleistet ist.
- 45.4** Die Schiedsrichter eines Spiels dürfen in keiner Weise mit einer der beiden Mannschaften in Verbindung stehen.
- 45.5** Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Supervisor, falls anwesend, leiten bzw. überwachen das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und sind nicht befugt, Änderungen der Spielregeln zuzulassen.
- 45.6** Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Supervisor müssen deutlich erkennbar gekleidet sein. Bei offiziellen FIBA 3x3-Wettbewerben müssen die Schiedsrichter und der Supervisor die von der FIBA bereitgestellte Kleidung tragen.

Artikel 46 Supervisor: Aufgaben und Befugnisse

Der Supervisor, falls anwesend, hat folgende Aufgaben und Pflichten:

- 46.1** Er überprüft und genehmigt die gesamte Ausrüstung, die beim Spiel zum Einsatz kommt.
- 46.2** Er bestimmt die offizielle Spieluhr, Wurfuhr und Stoppuhr und bestätigt die Kampfrichter.
- 46.3** Er wählt aus mindestens zwei gebrauchten, vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Bällen den Spielball aus. Ist keiner davon geeignet, kann er den besten vor Ort verfügbaren Ball zum Spielball bestimmen.
- 46.4** Er darf nicht zulassen, dass ein Spieler Gegenstände trägt, die andere Spieler verletzen könnten.
- 46.5** Er hat die Schiedsrichter auf Verstöße gegen die internen FIBA-Bestimmungen, die 3x3-Spielregeln und deren offizielle Interpretation, sowie auf jede Gewalttätigkeit oder Spielsituation, die zu einer Gewalttätigkeit führen könnte, hinzuweisen.
- 46.6** Er hat die Befugnis, ein Spiel zu unterbrechen, wenn die Umstände dies erforderlich machen. Um die Schiedsrichter auf sich aufmerksam zu machen, darf der Supervisor das Spiel nur nach einem gültigen Korb unterbrechen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.
- 46.7** Er hat die Befugnis, festzustellen, dass eine Mannschaft ein Spiel durch Spielverlust verliert, bevor die Schiedsrichter und der Supervisor, falls anwesend, den Anschreibebogen unterschrieben haben.
- 46.8** Er prüft sorgfältig den Anschreibebogen zum Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung oder immer dann, wenn es ihm erforderlich erscheint.
- 46.9** Er sorgt dafür, dass die Schiedsrichter nach Spielende den Anschreibebogen unterschreiben. Damit endet die Zuständigkeit der Schiedsrichter für dieses Spiel. Die

Rechte und Pflichten der Schiedsrichter für ein Spiel beginnen mit deren Ankunft am Spielfeld und enden mit dem von den Schiedsrichtern bestätigten Schlusssignal des Spiels.

46.10 Er sorgt dafür, dass die Schiedsrichter vor ihrer Unterschrift auf dem Anschreibebogen gegebenenfalls folgende Eintragungen auf dessen Rückseite vorgenommen haben:

- Zu einem Spielabbruch oder Spielverlust führende Vorfälle und Disqualifizierende Fouls,
- Jegliches unsportliche Verhalten von Mannschaftsmitgliedern im Zeitraum vor den fünf Minuten vor Spielbeginn oder zwischen Spielende und Unterschrift der Schiedsrichter.

In diesen Fällen muss außerdem der Supervisor, falls anwesend, einen detaillierten Bericht an die zuständige spelleitende Stelle schicken.

46.11 Ist kein Supervisor anwesend, haben die Schiedsrichter dessen Aufgaben zu übernehmen.

46.12 Er ist befugt, das Instant Replay System (IRS), sofern vorhanden, vor dem Spiel zu genehmigen und während des Spiels zu bedienen.

46.13 Er hat das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in diesen Regeln festgelegt ist.

46.14 Der Supervisor, sofern anwesend, muss den Anschreibebogen spätestens vor Beginn des nächsten Spiels derselben Gruppe oder der nächsten Ausscheidungsrunde unterzeichnen.

Artikel 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter

47.1 Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über Verletzungen der Regeln innerhalb und außerhalb der Spielfeldgrenzen zu fällen. Dies schließt den Anschreibertisch und die Bereiche um das Spielfeld herum ein.

47.2 Die Schiedsrichter pfeifen, wenn eine Regelverletzung begangen wird, ein Spielabschnitt endet oder wenn sie es für notwendig halten, das Spiel zu unterbrechen. Die Schiedsrichter dürfen nicht nach einem erfolgreichen Korb oder Freiwurf pfeifen, oder wenn der Ball belebt wird.

47.3 Die Schiedsrichter machen den Münzwurf vor Spielbeginn.

47.4 Bei der Beurteilung von Regelverletzungen müssen die Schiedsrichter jederzeit folgende wesentlichen Grundsätze beachten und abwägen:

- Inhalt und Absicht der Regeln sowie den Spielgedanken von Basketball aufrechtzuerhalten.
- Gleichmäßigkeit in der Anwendung des „Vorteil/Nachteil“-Prinzips. Die Schiedsrichter sollen vermeiden, den Spielfluss unnötig zu unterbrechen, indem sie einen zufälligen Kontakt bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil bringt noch seinen Gegenspieler benachteiligt.
- Gleichmäßigkeit in der Anwendung von gesundem Menschenverstand in jedem Spiel unter Berücksichtigung von Fähigkeiten, Einstellung und Verhalten der Spieler während des Spiels.
- Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss aufrechterhalten, Gespür dafür haben, was die am Spiel Beteiligten gerade beabsichtigen, und das pfeifen, was für das Spiel das Richtige ist.

47.5 Die Schiedsrichter haben das Recht, folgende Entscheidungen anhand des Instant Replay Systems (IRS) zu überprüfen, falls dies verfügbar ist und vom Supervisor genehmigt wurde und bevor sie den Anschreibebogen unterschreiben:

- Die Punktwertung oder jede Störung bzw. Fehlfunktion der Spieluhr oder der Wurfuhr zu jedem Zeitpunkt des Spiels.
- Ob bei Ablauf der regulären Spielzeit der letzte Wurf noch rechtzeitig die Hände des Werfers verlassen hat und ob dieser Wurf einen oder zwei Punkte zählt.
- Alle Situationen, die gemäß diesen Regeln angefochten werden können, in den letzten 30 Sekunden der regulären Spielzeit oder wenn eine Mannschaft 19 oder mehr Punkte erreicht hat oder in der Verlängerung des Spiels.
- Zu überprüfen, ob ein Goaltending vorliegt, wenn ein solcher Verstoß gepfiffen wird.
- Zu überprüfen, ob ein persönliches Foul, Unsportliches Foul oder Disqualifizierendes Foul die Kriterien für ein solches Foul erfüllt oder hochgestuft oder herabgestuft werden muss oder als Technisches Foul zu werten ist.
- Um zu überprüfen, ob ein Technisches Foul als Unsportliches Foul oder Disqualifizierendes Foul zu betrachten ist.
- Um die Beteiligung von Mannschaftsmitgliedern an Gewalttätigkeiten oder Spielsituationen, die zu einer Gewalttätigkeit führen können, festzustellen. Um ihre endgültige Entscheidung zu treffen, können die Schiedsrichter den Supervisor konsultieren.
- Auf Antrag einer Mannschaft.

47.5.1 Ein Antrag einer Mannschaft, das IRS heranzuziehen, ist nur möglich bei Olympischen Spielen, dem World Cup (nur offene Kategorie) und der World Tour oder falls in den Regularien eines Veranstalters so vorgesehen und technisch verfügbar. Unvoreingenommen und unter ausschließlicher Benutzung des offiziellen Geräts und Videomaterials können folgende Situationen immer auf Antrag überprüft werden: Ob bei Ablauf der regulären Spielzeit der letzte Wurf noch rechtzeitig die Hände des Werfers verlassen hat und ob dieser Wurf einen oder zwei Punkte zählt.

47.5.2 Jeder Spieler einer der beiden Mannschaften kann eine Video-Überprüfung („Challenge“) in einer der folgenden Situationen beantragen. Während die Schiedsrichter das IRS nutzen, darf sich kein Spieler in der Nähe des Anschreibertischs aufhalten.

Ein Antrag auf IRS-Überprüfung ist nur möglich für eine Korbwertung oder eine durch einen Pfiff getroffene Entscheidung der Schiedsrichter, nicht aber für einen No-Call, der zu keinem Korberfolg führt. Ein Antrag auf IRS-Nutzung ist während des Spiels ausschließlich in folgenden Situationen möglich:

- Ob bei Ablauf der Wurfuhr der Ball bei einem Korbwurf rechtzeitig die Hände des Werfers verlassen hat.
- Bei einer Ausball-Entscheidung während der letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder wenn eine Mannschaft 19 oder mehr Punkte erreicht hat oder in der Verlängerung des Spiels, welcher Spieler den Ausball verursacht hat.
- Bei einer Ausball-Entscheidung während der letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder wenn eine Mannschaft 19 oder mehr Punkte erreicht hat oder in der Verlängerung des Spiels, ob ein Spieler den Ausball verursacht hat.

- Überprüfen, ob ein Spieler einen Ausball verursacht hat, wenn ein solcher Verstoß nicht gepfiffen wird, das Team jedoch während derselben Angriffszeit, in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder wenn ein Team 19 oder mehr Punkte erreicht hat oder in der Verlängerung eines Spiels einen Korb erzielt oder ein Foul zugesprochen bekommt.
- Überprüfen, ob ein Spieler nach neuem Erhalt des Ballbesitzes den Ball clearte.
- Überprüfen, ob der Ballbesitz gewechselt hat oder der Ball vor einem Korbwurfversuch gecleart wurde oder nicht.
- Überprüfen, ob ein Korb zählt oder nicht und ob dieser Wurf bei Erfolg einen oder zwei Punkte zählt. Es darf nur die Korbwurfaktion überprüft werden.
- Überprüfen, ob ein Foul an einem Korbwerfer mit einem oder zwei Freiwürfen zu ahnden ist.

47.5.3 Um einen Antrag auf IRS-Überprüfung zu stellen, muss ein Spieler laut und deutlich das Wort „Challenge“ rufen und mit Daumen und Zeigefinger ein „C“ formen. Der Antrag kann nur unmittelbar während der nächsten Ballkontrolle dieser Mannschaft oder beim nächsten toten Ball nach der zu überprüfenden Situation gestellt werden, je nachdem welche Situation zuerst eintritt. Wird der Antrag nicht während der nächsten Ballkontrolle dieser Mannschaft oder beim nächsten toten Ball nach der zu überprüfenden Situation gestellt, ist der Antrag auf IRS-Überprüfung abzulehnen.

47.5.4 Bestätigen die Schiedsrichter nach Antrag auf IRS-Überprüfung ihre ursprünglich getroffene Entscheidung („Challenge lost“), hat diese Mannschaft für den Rest des Spiels ihr Antragsrecht verwirkt.

Korrigieren die Schiedsrichter nach Antrag auf IRS-Überprüfung ihre ursprünglich getroffene Entscheidung („Challenge won“), hat diese Mannschaft für den Rest des Spiels weiterhin ihr Antragsrecht auf IRS-Überprüfung.

Ermöglicht die IRS-Überprüfung auf Antrag keine eindeutige Klärung der Situation, bleibt die ursprünglich getroffene Entscheidung bestehen und diese Mannschaft hat für den Rest des Spiels weiterhin ihr Antragsrecht auf IRS-Überprüfung.

47.6 Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über jeden Punkt zu treffen, der nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt ist.

47.7 Legt eine Mannschaft Protest ein, müssen die Schiedsrichter (oder der Supervisor, falls anwesend), nachdem ihm die Protestgründe mitgeteilt wurden, die zuständige spielleitende Stelle schriftlich über den Vorfall informieren.

47.8 Verletzt sich ein Schiedsrichter oder kann er aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von fünf Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen, wird das Spiel fortgesetzt. Der andere Schiedsrichter amtiert allein bis zum Spielende, es sei denn, der verletzte Schiedsrichter kann durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter ersetzt werden. Nach Rücksprache mit dem Supervisor, falls anwesend, entscheidet der andere Schiedsrichter über die Möglichkeit einer Ersetzung.

47.9 Wenn mündliche Verständigung notwendig ist, um eine Entscheidung klarzumachen, muss dies bei allen internationalen Spielen in englischer Sprache erfolgen.

- 47.10** Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen im Rahmen seiner Pflichten zu treffen, hat aber nicht die Befugnis, die Entscheidungen des anderen Schiedsrichters zu missachten oder in Frage zu stellen.
- 47.11** Die Umsetzung und Interpretation dieser Regeln durch die Schiedsrichter sind, unabhängig davon ob eine Entscheidung getroffen wurde oder nicht, endgültig und können nicht angefochten oder missachtet werden, es sei denn, ein Protest ist im Einzelfall zulässig (siehe Anhang C).

Artikel 48 Pflichten des Anschreibers

- 48.1** Dem Anschreiber steht ein Anschreibebogen zur Verfügung, in den er folgendes einträgt:
- Namen und Spielernummern aller Spieler, die am Spiel teilnehmen. Kommt es bezüglich der Anzahl der Spieler zu einer Regelverletzung, muss er so schnell wie möglich den nächsten Schiedsrichter benachrichtigen.
 - Das laufende Ergebnis auf Grund der erzielten Feldkörbe und Freiwürfe.
 - Die gegen jede Mannschaft verhängten Fouls. Der Anschreiber muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn gegen eine Mannschaft sechs Mannschaftsfouls und ebenso wenn zehn Mannschaftsfouls verhängt worden sind. Er trägt die gegen jeden Spieler verhängten Unsportlichen Fouls ein und muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn ein Spieler sein zweites Unsportliches Foul begangen hat und disqualifiziert werden muss.
 - Auszeiten: Er muss die Schiedsrichter benachrichtigen, wenn einer Mannschaft in der regulären Spielzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung steht.
 - Das Ergebnis des Münzwurfs, indem er einträgt, welche Mannschaft das Spiel mit Ballbesitz begonnen hat.
- 48.2** Wenn auf dem Anschreibebogen ein Schreibfehler entdeckt wird
- während des Spiels: Der Anschreiber muss bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er die Schiedsrichter benachrichtigt.
 - nach dem Ende der regulären Spielzeit oder Verlängerung, aber bevor der Anschreibebogen von den Schiedsrichtern unterschrieben wurde: Der Fehler muss korrigiert werden, selbst wenn dadurch das Spielergebnis beeinflusst wird.
 - Nachdem der Anschreibebogen von den Schiedsrichtern unterschrieben wurde: Der Fehler kann nicht mehr berichtigt werden.
- Die Schiedsrichter oder der Supervisor, falls anwesend, muss einen detaillierten Bericht über den Vorgang an die zuständige spielleitende Stelle senden.

Artikel 49 Pflichten des Bedieners der Anzeigetafel

- 49.1** Der Bediener der Anzeigetafel bedient die Anzeigetafel und unterstützt den Anschreiber. Kommt es zu Unstimmigkeiten zwischen Anzeigetafel und dem Anschreibebogen, die sich nicht auflären lassen, ist der Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel ist entsprechend zu korrigieren.
- Dem Bediener der Anzeigetafel stehen die Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung. Er muss
- die Dauer der Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen messen.

- sicherstellen, dass der Ablauf der regulären Spielzeit oder Verlängerung mit einem sehr lauten und automatischen Signal angezeigt wird.
- alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal versagt oder nicht gehört wird.

49.2 Der Bediener der Anzeigetafel misst die **Spielzeit** wie folgt:

- Er setzt die Spieluhr in Gang, wenn der Ball
 - bei einem Check-Ball einem Angreifer zur Verfügung steht, nachdem der Check-Ball beendet ist.
 - nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf im Besitz der nun angreifenden Mannschaft ist.
 - nach einem erfolglosen letzten Freiwurf belebt bleibt und auf dem Spielfeld einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.
- Er stoppt die Spieluhr, wenn
 - die reguläre Spielzeit abgelaufen ist, sofern die Spieluhr nicht automatisch stoppt.
 - Während der regulären Spielzeit oder der Verlängerung der siegbringende Spielstand erreicht ist.
 - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
 - das Signal der Wurfuhr ertönt, während eine Mannschaft in Ballkontrolle ist.

49.3 Bei einer **Auszeit** muss der Bediener der Anzeigetafel

- die Stoppuhr zum Messen der Auszeit sofort in Gang setzen, wenn der Schiedsrichter pfeift und das Signal für die Auszeit gibt.
- sein Signal ertönen lassen, wenn 20 Sekunden der Auszeit abgelaufen sind.
- sein Signal ertönen lassen, wenn die Auszeit abgelaufen ist.

49.4 Der Bediener der Anzeigetafel misst die **Spielpausen**, indem er

- die Stoppuhr sofort in Gang setzt, wenn die reguläre Spielzeit abgelaufen ist und eine Verlängerung erforderlich ist.
- sein Signal ertönen lässt und gleichzeitig die Stoppuhr anhält, sobald 50 Sekunden der Spielpause abgelaufen sind.
- sein Signal ertönen lässt, sobald die Spielpause abgelaufen ist.

Artikel 50 Pflichten des Wurfuhr-Zeitnehmers

Dem Wurfuhr-Zeitnehmer steht eine Wurfuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

50.1 Sie wird in Gang oder wieder in Gang gesetzt, sobald

- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt. Danach bewirkt das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

- bei einem Check-Ball der Ball einem Angreifer zur Verfügung steht, nachdem der Check-Ball abgeschlossen ist.

50.2 Sie wird **gestoppt, aber nicht zurückgesetzt**, und zeigt die verbleibende Restzeit an, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Check-Ball aus folgenden Gründen zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler dieser Mannschaft hat sich verletzt.
- Gegen diese Mannschaft wurde ein Technisches Foul verhängt.
- Nach einem Doppelfoul.
- Nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.
- Nach einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit einer der beiden Mannschaften steht, es sei denn diese Mannschaft würde dadurch benachteiligt.

50.3 Sie wird **gestoppt, auf 12 Sekunden zurückgesetzt** und zeigt 12 Sekunden an, wenn

- ein legaler Korb erzielt wird.
- die Mannschaft, die vorher nicht die Ballkontrolle hatte, einen Check-Ball erhält aufgrund
 - eines Fouls oder einer Regelübertretung (einschließlich eines Ausballs).
 - einer Sprungballsituation.
- eine Mannschaft einen Check-Ball erhält aufgrund eines zweiten Unsportlichen oder eines Disqualifizierenden Fouls.
- der Ball nach einem erfolglosen Korbwurf, letzten Freiwurf oder nach einem Zuspiel den Ring berührt hat und eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.
- das Spiel unterbrochen ist aufgrund einer Aktion, die nicht in Zusammenhang mit der Mannschaft in Ballkontrolle steht.
- eine Mannschaft einen oder mehr Freiwürfe erhält.

50.4 Sie wird **ausgeschaltet**, sobald in der regulären Spielzeit oder Verlängerung der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden und eine Mannschaft bei einer Restspielzeit von weniger als 12 Sekunden eine neue Ballkontrolle erhält.

Das Signal der Wurfuhr stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

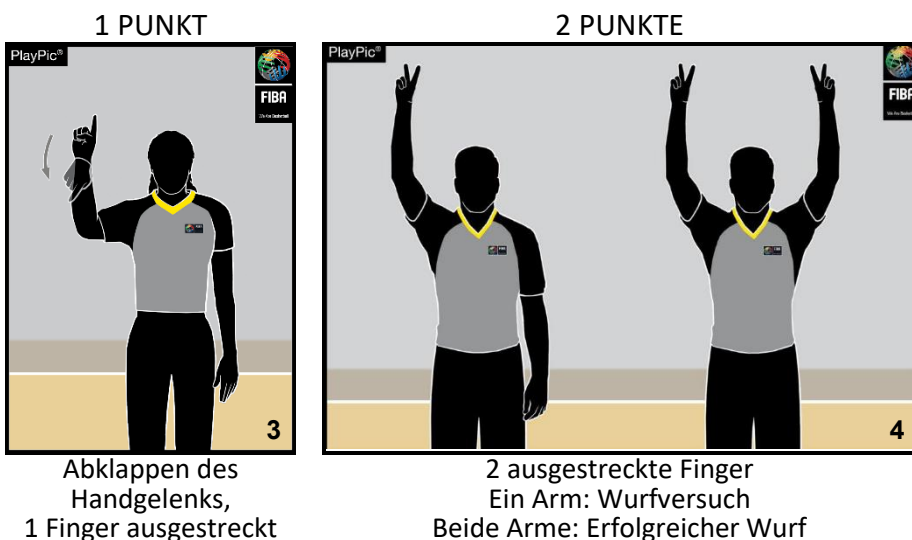
ANHANG A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- A.1** Die in diesen Regeln dargestellten Handzeichen sind die einzig zulässigen offiziellen Zeichen der Schiedsrichter.
- A.2** Es wird dringend empfohlen, die Anzeige zum Kampfgericht durch Handzeichen auch verbal mitzuteilen (bei internationalen Spielen in englischer Sprache).
- A.3** Nach einem Foul wird die Nummer des Spielers nicht dem Kampfgericht angezeigt, es sei denn, es ist ein Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul.
- A.4** Die Kampfrichter müssen ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sein.

Handzeichen zur Spieluhr



Korberfolg



Auszeit

AUSZEIT



T formen,
Zeigefinger sichtbar

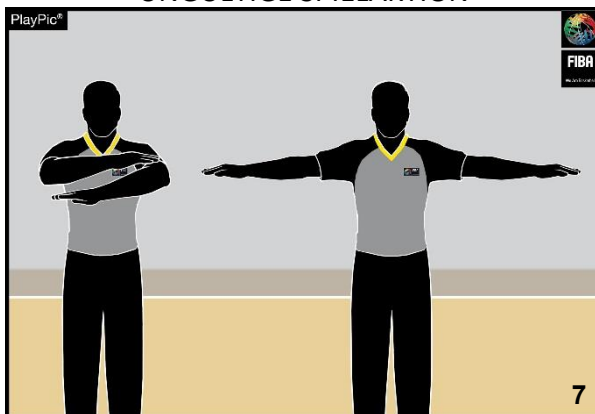
3X3 SPEZIFISCH MEDIEN-AUSZEIT



Rechte und linke Faust
senkrecht rotieren

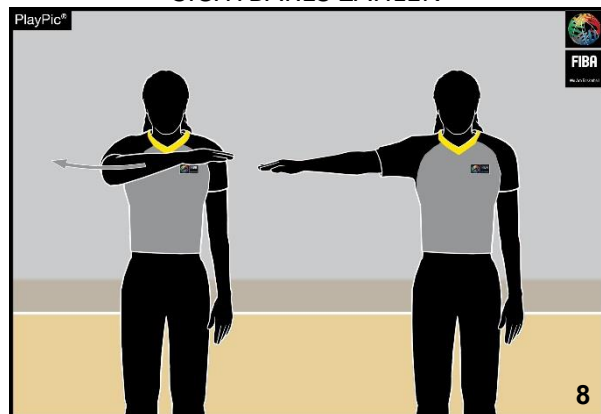
Information

UNGÜLTIGER KORBERFOLG, UNGÜLTIGE SPIELAKTION



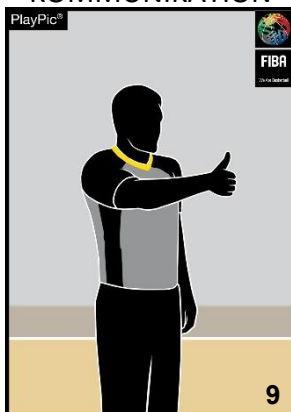
Scherenbewegung der Arme vor der Brust

SICHTBARES ZÄHLEN



Zählen mit Armbewegung

KOMMUNIKATION



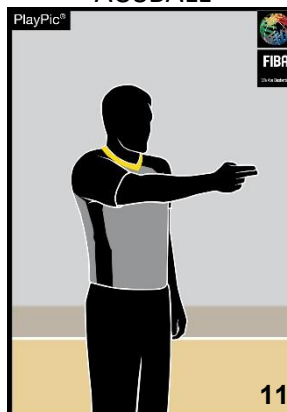
Daumen nach oben

ZURÜCKSETZEN DER WURFUHR



Kreisbewegung der
Hand mit ausge-
strecktem Zeigefinger

AUSBALL



In Spielrichtung zeigen
mit Arm parallel zu den
Seitenlinien

SPRUNGBALL- SITUATION



Daumen nach oben

Regelübertretungen

SCHRITTFEHLER



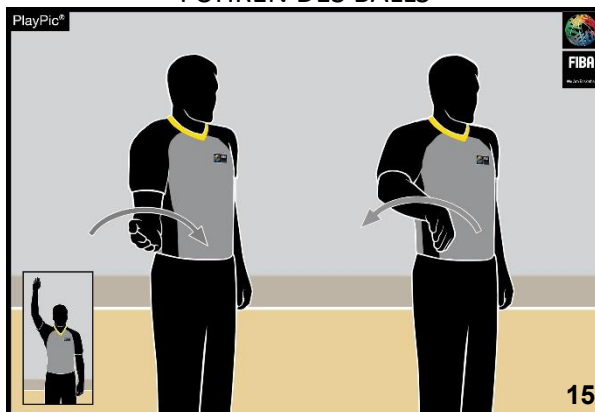
Fäuste umeinander rollen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: DOPPEL-DRIBBLING



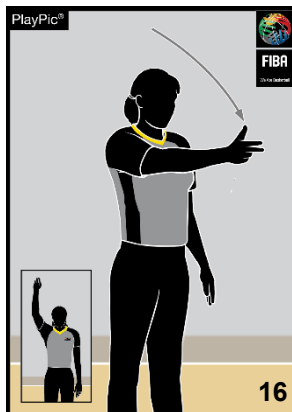
Arme mit offenen Handflächen auf und ab bewegen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: FÜHREN DES BALLS



Bewegung der Handfläche mit halber Drehung

DREI SEKUNDEN



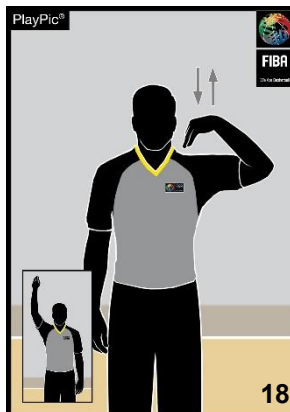
Winken mit dem Arm, 3 Finger zeigen

FÜNF SEKUNDEN



5 Finger zeigen

12 SEKUNDEN



Finger berühren die Schulter

ABSICHTLICHES TRETEN ODER STOPPEN DES BALLS



Zum Fuß zeigen

GOALTENDING/-STÖREN DES BALLS



Ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig über die andere Hand drehen

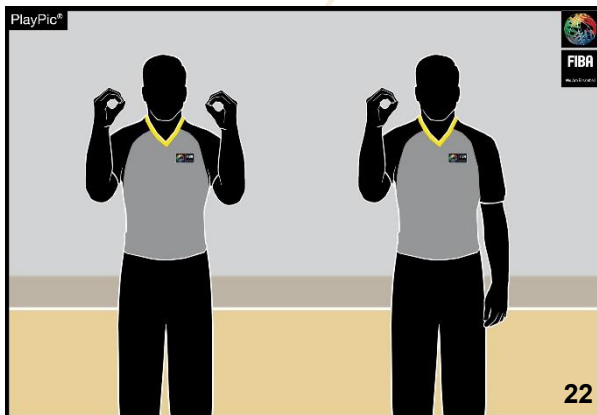
BALL NICHT GECLEARED



Erhobene Hand mit zwei Fingern von links nach rechts

Spielernummern

Nr. 00 und 0



Beide Hände
zeigen die Ziffern 0

Rechte Hand
zeigt die Ziffer 0

Nr. 1 - 5



Rechte Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 6 - 10



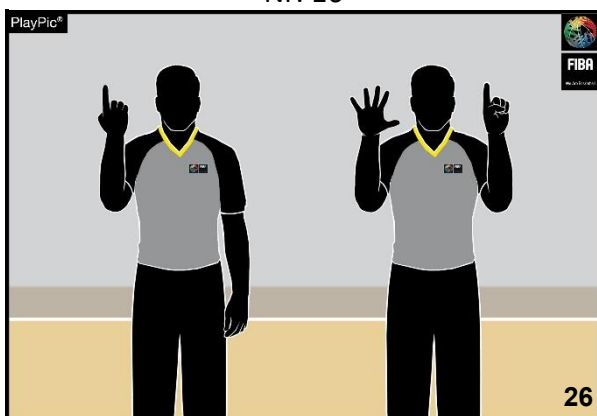
Rechte Hand zeigt die
Ziffer 5,
linke Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 11 - 15



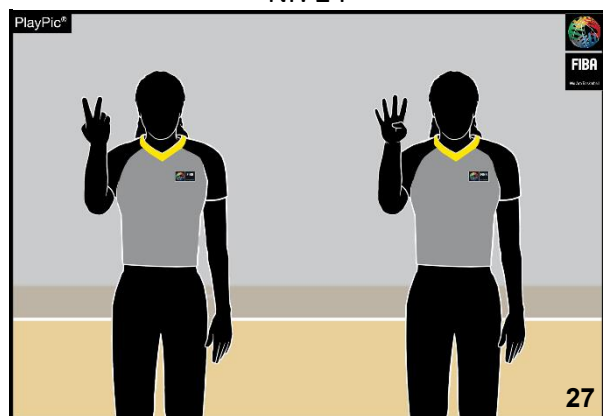
Rechte Hand zeigt
geschlossene Faust,
linke Hand zeigt die
Ziffern 1 bis 5

Nr. 16



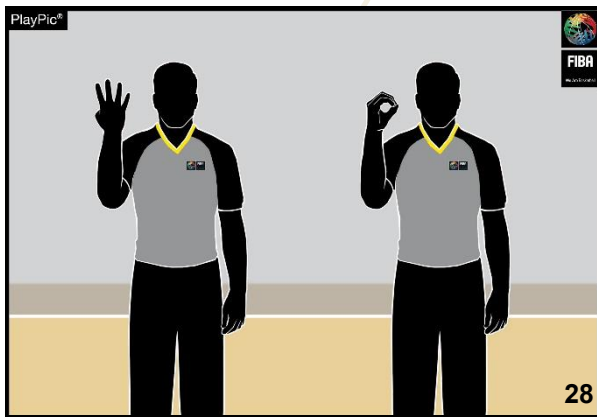
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 1
für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die
Hände mit den Handflächen nach vorne
die Ziffer 6 für die Einerstelle

Nr. 24



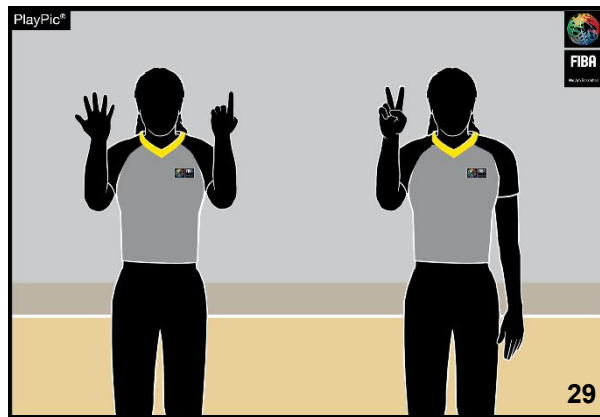
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 2
für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die
Hand mit der Handfläche nach vorne
die Ziffer 4 für die Einerstelle

Nr. 40



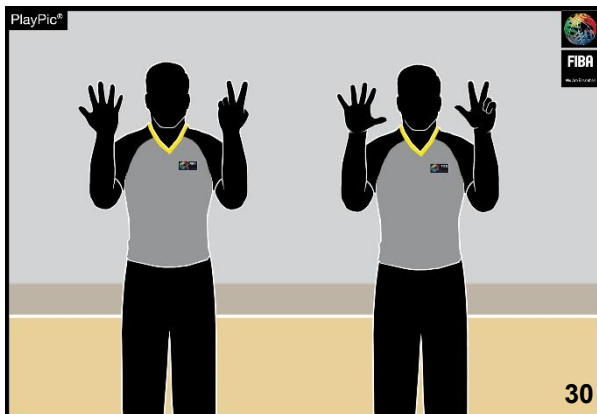
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

Nr. 62



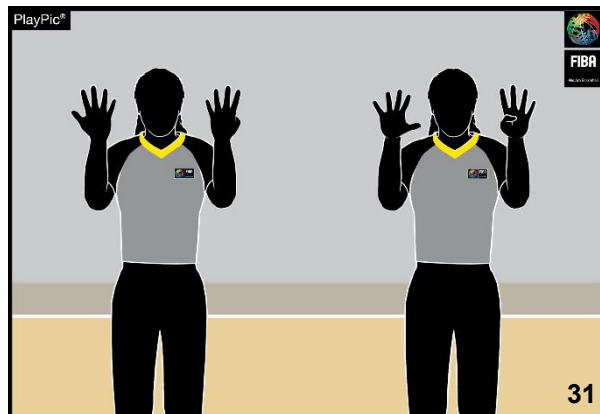
Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 6 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 2 für die Einerstelle

Nr. 78



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle

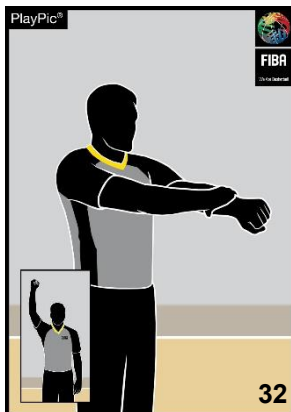
Nr. 99



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 9 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 9 für die Einerstelle

Art der Fouls

HALTEN



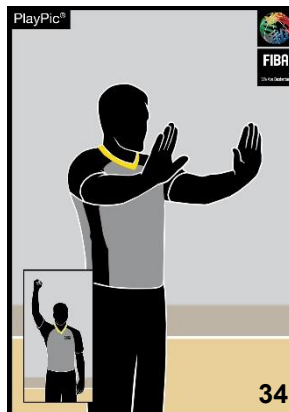
Handgelenk umfassen

BLOCKIEREN
(DEFENSIV),
REGELWIDRIGER
BLOCK (OFFENSIV)



Beide Hände an der Hüfte

PUSHING ODER
CHARGING OHNE
BALL



Stoßen imitieren

HANDCHECKING



Hand nach vorne
bewegen und dabei
Handgelenk umfassen

REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE



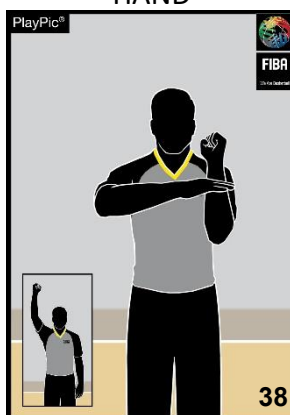
Schlagen ans
Handgelenk

CHARGING MIT BALL



Faust schlägt gegen
offene Handfläche

REGELWIDRIGER KONTAKT AN DER HAND



Handfläche schlägt
an den Unterarm

EINHAKEN



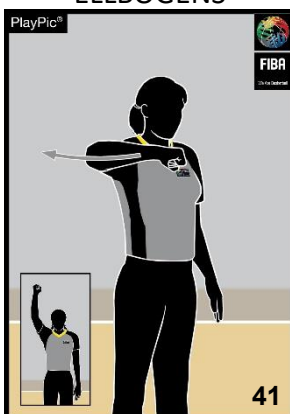
Unterarm nach hinten
bewegen

REGELWIDRIGER ZYLINDER



Beide Arme mit offenen
Handflächen absenken
und anheben

ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS



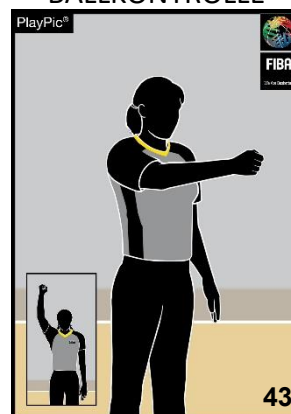
Ellbogen rückwärts
schwingen

SCHLAGEN AN DEN KOPF



Imitieren des Kontakts
am Kopf

FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE



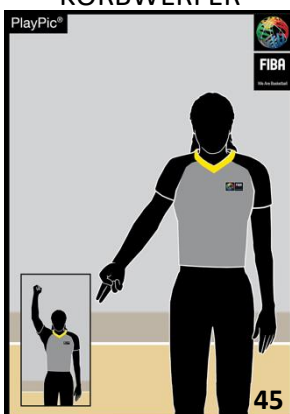
Faust zeigt in neue
Spielrichtung

FOUL AM KORBWERFER



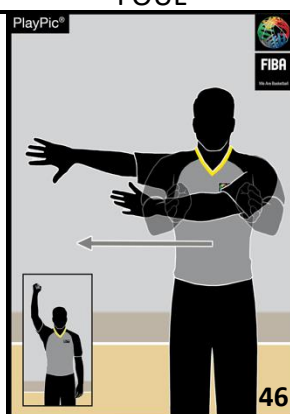
Ein Arm mit
geschlossener Faust,
gefolgt von der Anzeige
der Anzahl der
Freiwürfe

FOUL NICHT AM KORBWERFER



Ein Arm mit
geschlossener Faust,
gefolgt von der Anzeige
zur Spielfläche
mit 2 Fingern

WEGPASSEN NACH FOUL



Handflächen beider
Arme zur Seite
bewegen

Besondere Fouls

DOPPELFOUL



Beide Fäuste
übereinander bewegen

TECHNISCHES FOUL



T formen,
Handfläche sichtbar

UNSPORTLICHES FOUL



Handgelenk umfassen

DISQUALIFIZIE- RENDES FOUL



Beide Fäuste
geschlossen

FOUL VORTÄUSCHEN



Unterarm zweimal
absenken und anheben
(oben beginnend)

IRS-VERWENDUNG



Kreisbewegung der
Hand (Zeigefinger
waagrecht
ausgestreckt)

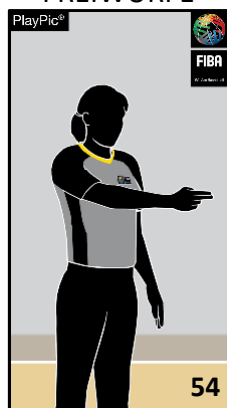
CHALLENGE



Mit Daumen und
Zeigefinger ein C
formen

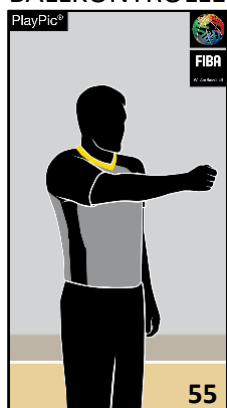
Ausführung von Foulstrafen – Anzeige zum Anschreibertisch

NACH FOUL OHNE FREIWÜRFE



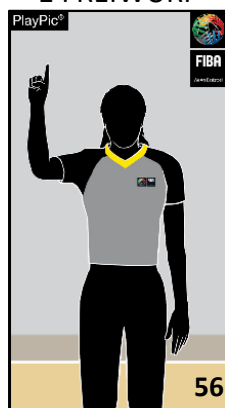
In Spielrichtung zeigen,
Arm parallel zu den
Seitenlinien

NACH FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE



Mit geschlossener
Faust in Spielrichtung
zeigen, Arm parallel zu
den Seitenlinien

1 FREIWURF



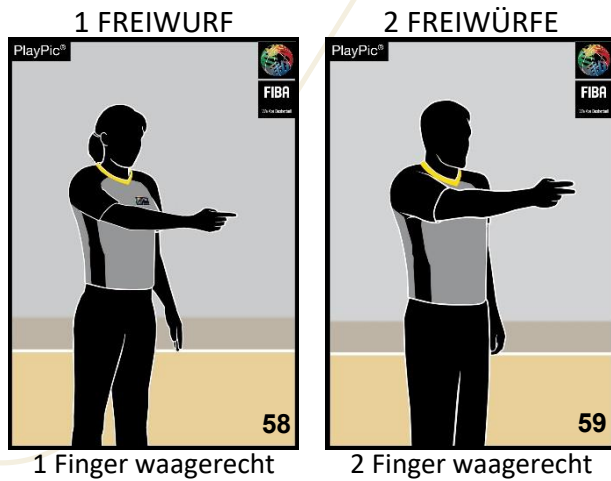
1 Finger hochhalten

2 FREIWÜRFE



2 Finger hochhalten

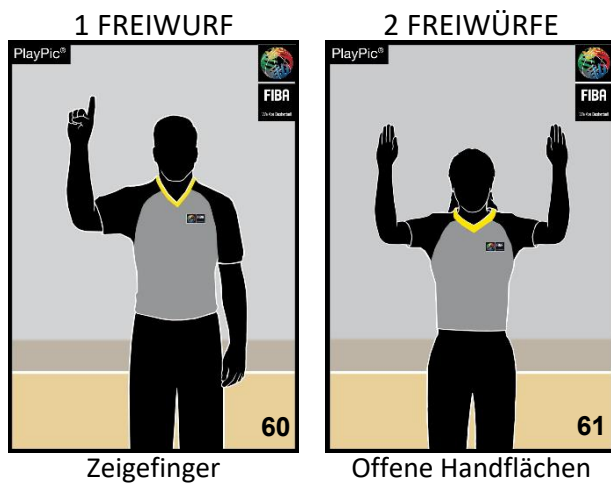
Ausführung von Freiwürfen – Aktiver Schiedsrichter (Lead)



1 Finger waagrecht

2 Finger waagrecht

Ausführung von Freiwürfen – Freier Schiedsrichter



Zeigefinger

Offene Handflächen

Bild 8 Schiedsrichter-Handzeichen

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3X3 SCORESHEET				FIBA 3X3	
Team A _____		Team B _____			
Competition _____		Date _____		Referees #1 _____	
Category _____		Time _____		#2 _____	
Game No. _____		Court _____		Supervisor _____	

Team A _____					
Time out	Team fouls				
	1	2	3	4	5
	7	8	9		
	10+				
Players		No.	Unsportsmanlike		
			1	2	

Team B _____					
Time out	Team fouls				
	1	2	3	4	5
	7	8	9		
	10+				
Players		No.	Unsportsmanlike		
			1	2	

Running score					
A		B			
	1	1			
	2	2			
	3	3			
	4	4			
	5	5			
	6	6			
	7	7			
	8	8			
	9	9			
	10	10			
	11	11			
	12	12			
				A	B
				13	13
				14	14
				15	15
				16	16
				17	17
				18	18
				19	19
				20	20
				21	21
				22	22
				23	23

Score (after regular time)	A _____	B _____
Score (after overtime)	A _____	B _____

Referee's Signature

Sports Supervisor's Signature

Game protest requested:	☐	Yes
Team's Name: _____ (Player's signature)		

Scorer _____	
Timer _____	
Shot Clock Operator _____	

Bild 9 3x3-Anschreibebogen

B.1 Bild 9 zeigt den offiziellen 3x3-Anschreibebogen der FIBA.

B.2 Er besteht nur aus einem Original für den Ausrichter des 3x3-Wettbewerbs.

- Anmerkung: 1. Der Anschreiber muss für alle Eintragungen einen farbigen wasserfesten Schreibstift (Blau oder Schwarz) verwenden.
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

B.3 Vor dem Spiel muss der Anschreiber den Anschreibebogen wie folgt vorbereiten:

B.3.1 Er trägt die Namen der beiden Mannschaften in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein. Die Mannschaft „A“ ist immer die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft. Die andere Mannschaft ist Mannschaft „B“.

B.3.2 Er trägt dann ein,

- den Namen des Wettbewerbs,
- die Kategorie, in der gespielt wird,
- die Nummer des Spiels,
- das Datum, die Anfangszeit und den Spielort und
- die Namen der Schiedsrichter und des Supervisors.

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3X3 SCORESHEET					
Team A Austria		Team B Serbia			
Competition	FIBA 3x3 Europe Cup 2024	Date	25/08/2024	Referees	#1 Alex TALISAINEN
Category	Men	Time	19:30		#2 Brigitta CSABAI-KA...
Game No.	Final	Court	Main Court	Supervisor	Adin Kavagic

Bild 10 Kopf des Anschreibebogens

B.3.3 Mannschaft „A“ nimmt den oberen Teil des Anschreibebogens ein, Mannschaft „B“ den unteren.

B.3.3.1 In die erste Spalte trägt der Anschreiber die Namen und Anfangsbuchstaben des Vornamens der Spieler in der Reihenfolge der Spielernummern ein gemäß der vom Mannschaftenverantwortlichen oder dem Veranstalter zur Verfügung gestellten Liste.

B.3.3.2 Tritt eine Mannschaft mit weniger als vier Spielern an, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die Kästchen für Namen und Trikotnummer in die Zeile unter dem letzten Spieler.

B.5 Auszeit

B.4.1 Genommene Auszeiten werden mit einem „X“ in das entsprechende Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen.

B.4.2 Am Ende des Spiels werden in den nicht gebrauchten Feldern zwei parallele Linien eingetragen.

B.5 Fouls

B.5.1 Spielerfouls können Kontaktfouls, Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Fouls sein.

- B.5.2 Fouls von Ersatzspielern können Technische oder Disqualifizierende Fouls sein.
- B.5.3 Nur Unsportliches und Disqualifizierende Fouls werden neben dem Namen des Spielers eingetragen, und zwar wie folgt:
- B.5.3.1 Ein Unsportliches Foul gegen einen Spieler wird mit einem „U“ eingetragen.
- B.5.3.2 Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler wird mit einem „D“ eingetragen.
- B.5.4 Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber eine dicke Linie zwischen den benutzten und den frei gebliebenen Foulkästchen.

Am Ende des Spiels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Foulkästchen mit einer dicken waagerechten Linie.

B.6 Mannschaftsfouls

- B.6.1 Bei jedem Kontaktfoul, Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul eines Spielers trägt der Anschreiber ein großes „X“ bei dessen Mannschaft ein. Bei einem Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul überspringt der Anschreiber die nächste Nummer und trägt in das übernächste Kästchen ein großes „X“ mit einem Kreis ein.
- B.6.2 Am Ende des Spiels entwertet der Anschreiber die frei gebliebenen Kästchen mit einer doppelten waagerechten Linie.

B.7 Das laufende Ergebnis

- B.7.1 Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt wurden.
- B.7.2 Es gibt auf dem Anschreibebogen zwei Hauptspalten für das laufende Ergebnis.
- B.7.3 Jede Hauptspalte ist wiederum in vier Spalten aufgeteilt. Die zwei auf der linken Seite sind für die Mannschaft „A“ und die zwei auf der rechten Seite sind für die Mannschaft „B“ bestimmt. Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis (23 Punkte) dar.

	A		B	
		1	1	
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	7	7	15	
11	8	8		
11	9	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Der Anschreiber trägt

- zuerst
 - bei einem gültigen Ein-Punkt-Feldkorb eine diagonale Linie („/“ für Rechtshänder, „\“ für Linkshänder) ein,
 - bei einem Freiwurf einen dicken Punkt „•“ ein,
 - bei einem gültigen Zwei-Punkte-Feldkorb einen Kreis ein, und zwar auf der Zahl, die dem neuen Punktestand der Mannschaft entspricht, die gerade gepunktet hat.
- danach in das leere Kästchen neben der neuen Gesamtpunktzahl (neben dem letzten „/“ oder „•“) die Nummer des Spielers ein, der einen Feldkorb oder einen Freiwurf erzielt hat.

Bild 11 Laufendes Ergebnis

B.8 Das laufende Ergebnis/Fouls: Zusätzliche Anweisungen

- B.8.1 Ein Feldkorb, der von einem Spieler zufällig erzielt wird, zählt und wird dem letzten Spieler der angreifenden Mannschaft angeschrieben, der die Ballkontrolle hatte.

- B.8.2 Punkte, die gegeben werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht (Art. 31) werden dem Spieler angeschrieben, der auf den Korb geworfen hat.
- B.8.3 Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber eine dicke waagerechte Linie unter die letzten Punkte und den zugehörigen Spieler, der diese Punkte für seine Mannschaft erzielte.
- B.8.4 So oft wie möglich sollte der Anschreiber sein laufendes Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Kommt es zu Unstimmigkeiten und ist sein Ergebnis richtig, muss er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel berichtigt wird. Im Zweifelsfall, oder wenn eine Mannschaft Einwände gegen die Berichtigung erhebt, muss er den Supervisor, falls anwesend, oder die Schiedsrichter benachrichtigen, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.
- B.8.5 Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Der Supervisor, falls anwesend, oder ein Schiedsrichter zeichnet die Korrektur ab. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.

B.9 Das laufende Ergebnis: Abschließen des Anschreibebogens

- B.9.1 Am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung trägt der Anschreiber das Ergebnis zum Ende der Spielzeit und Verlängerung (falls erforderlich) an die vorgesehene Stelle des Anschreibebogens ein.
- B.9.2 Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter den zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punktestand und der jeweiligen Nummer des Spielers, der die letzten Punkte erzielt hat. Darüber hinaus zieht er eine diagonale Linie, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.
- B.9.3 Am Ende des Spiels tragen alle Mitglieder des Kampfgerichts ihren vollen Namen in Großbuchstaben ein.
- B.9.4 Der Supervisor, sofern anwesend, prüft abschließend den Anschreibebogen und unterschreibt als letztes; andernfalls obliegt dies den Schiedsrichtern. Damit sind Zuständigkeit und Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

Anmerkung: Unterschreibt ein Spieler den Anschreibebogen unter Protest (im Feld „Protest beantragt“), müssen sich Kampfrichter und Schiedsrichter zur Verfügung des Supervisors halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Bild 12 Endergebnis auf dem Anschreibebogen

ANHANG C – VERFAHREN IM FALLE EINES PROTESTS

- C.1** Eine Mannschaft kann Protest einlegen, wenn sie glaubt, benachteiligt worden zu sein, durch
- a) einen Fehler bei den Eintragungen auf dem Anschreibebogen oder Fehler bei der Bedienung der Spiel- und Wurfuhr, die nicht durch die Schiedsrichter korrigiert wurden.
 - b) eine Entscheidung auf Spielverlust, Spielabbruch, verspäteter Spielbeginn, nicht Weiterführung des Spiels oder Spielausfall.
 - c) einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Einsatzberechtigung.
- C.2** Legt eine Mannschaft Protest ein, dürfen nur das offizielle Video oder offizielle Materialien verwendet werden, um den Protest zu entscheiden.
- C.3** Ein Protest ist nur dann zulässig, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
- a) Ein Spieler dieser Mannschaft muss unmittelbar nach Spielende auf der Rückseite des Anschreibebogens die Protestgründe darlegen und den Anschreibebogen unterschreiben, bevor die Schiedsrichter und der Supervisor, falls anwesend, den Anschreibebogen unterschreiben.
 - b) Die Gebühr für jeden Protest beträgt 200 USD. Sie ist fällig, wenn der Protest abgelehnt wird.
- C.4** Der Supervisor (oder eine beim Technical Meeting mit den Mannschaften am Vorabend der Veranstaltung benannte Person) muss über den Protest so schnell wie möglich entscheiden, spätestens vor der nächsten Runde des Wettbewerbs (nächste Gruppenphase oder Ausscheidungsrunde). Diese Entscheidung ist als Tatsachenentscheidung anzusehen und ist nicht anfechtbar oder revidierbar. Im Ausnahmefall ist es zulässig, die Entscheidungen über eine Einsatzberechtigung anzufechten, sofern dies in den zuständigen Bestimmungen vorgesehen ist.

ANHANG D – KLASSIFIZIERUNG DER MANNSCHAFTEN

D.1 Platzierung der Mannschaften

Für die Platzierung der Mannschaften in Gruppen sowie in der Gesamtwertung eines Wettbewerbs (mit Ausnahme der Wertung innerhalb einzelner Touren) gelten die folgenden Klassifizierungsregeln:

Wenn Teams, die dieselbe Wettbewerbsstufe erreicht haben, punktgleich sind, werden die folgenden Schritte zur Entscheidung der Platzierung in der angegebenen Reihenfolge angewendet. Jeder Schritt wird nur einmal berechnet. Wenn die Teams nach einem Schritt noch immer punktgleich sind, wird der nächste Schritt angewendet, um die Platzierung zwischen den weiterhin punktgleichen Teams zu entscheiden:

1. Die meisten Siege (oder das beste Sieg/Niederlagen-Verhältnis beim Vergleich von Mannschaften mit gruppenübergreifend unterschiedlicher Anzahl von Spielen).
2. Direkter Vergleich (nur das Sieg/Niederlagen-Verhältnis und nur innerhalb einer Gruppe anzuwenden).
3. Der höchste Durchschnitt erzielter Punkte (ohne Berücksichtigung von Siegpunkten durch Verlustwertung), wobei jedoch nie mehr als 21 Punkte in einem einzelnen Spiel berücksichtigt werden, unabhängig davon, ob die Punktzahl über 21 liegt.

Sind nach diesen drei Schritten immer noch Mannschaften gleich, wird die höher gesetzte Mannschaft besser platziert.

Die Platzierung bei Spielrunden (definiert als Serie von zusammenhängenden Turnieren) wird entweder berechnet für Spieler (falls bei den Turnieren Spieler sich zu neuen Mannschaften zusammenschließen können) oder für Mannschaften (falls die Spieler für die gesamte Spielrunde in festen Mannschaften spielen). Die Platzierung bei einer Spielrunde erfolgt gemäß folgender Kriterien:

1. Platzierung in der abschließenden Veranstaltung oder sich hierfür qualifiziert zu haben.
2. Platzierungspunkte aus dem Endergebnis jedes Turniers der Spielrunde.
3. Die meisten Siege in der Spielrunde (oder das beste Sieg/Niederlagen-Verhältnis beim Vergleich von Mannschaften mit unterschiedlicher Anzahl von Spielen).
4. Der höchste Durchschnitt erzielter Punkte (ohne Berücksichtigung von Siegpunkten durch Verlustwertung), wobei jedoch nie mehr als 21 Punkte in einem einzelnen Spiel berücksichtigt werden, unabhängig davon, ob die Punktzahl über 21 liegt.
5. Eine Platzierung nach der Setzliste, um die besser zu platzierende Mannschaft zu ermitteln, erfolgt gemäß der Setzliste für die gesamte Spielrunde, die bei jeder Einzelveranstaltung zu aktualisieren ist.

Unabhängig von der Größe der Spielrunde werden bei jedem Einzelturnier Punkte gemäß folgender Tabelle vergeben:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

In die Setzliste sind alle Mannschaften aufzunehmen, die an der Spielrunde teilnehmen, unabhängig davon, ob sie an der nächsten Veranstaltung teilnehmen oder nicht.

D.2 Regeln für die Setzliste

Die Mannschaften werden nach ihren Ranglisten-Punkten gesetzt, also der Summe der Ranglisten-Punkte ihrer drei besten Spieler vor Beginn des Wettbewerbs, falls die Bestimmungen des Wettbewerbs nichts anderes vorsehen. Bei gleicher Punktzahl bei gleicher Mannschafts-Punktzahl (zwischen mehreren Mannschaften) wird die Setzliste vor dem Wettkampf nach dem Zufallsprinzip festgelegt.

Bei Nationalmannschafts-Wettbewerben erfolgt das Setzen nach der Rangliste des 3x3-Nationalverbands.

ANHANG E – MODIFIKATION FÜR U12-WETTBEWERBE

Für U12-Wettbewerbe werden folgende Anpassungen der Regeln empfohlen:

1. Falls technisch möglich kann der Korb auf eine Höhe von 2,60 m abgesenkt werden.
2. In einer Verlängerung gewinnt die Mannschaft, welche zuerst einen Korb erzielt.
3. Auf die Wurfuhr wird verzichtet. Bemüht sich eine Mannschaft nicht, den Korb anzugreifen, wird sie von den Schiedsrichtern durch Zählen der letzten fünf Sekunden vorgewarnt.
4. Die Regeln für Foulstrafen finden keine Anwendung. Bei allen Fouls wird das Spiel mit einem Check-Ball fortgesetzt, außer bei einem Foul am Korbwerfer, sowie Technischen und Unsportlichen Fouls.
5. Es gibt keine Auszeiten.

Die in Art. 8.7 ermöglichte Flexibilität ist im Rahmen des Ermessens so auszulegen, wie es den Umständen entsprechend zweckmäßig erscheint.

**Ende der Regeln
und
Spielvorschriften**