



3x3 Regeln 2012

Für alle hier nicht speziell geregelten Spielsituationen gelten die offiziellen FIBA Basketballregeln.

Art. 1 Das Spielfeld

Es wird auf ein Basketball-Halbfeld mit einem Korb gespielt.

Das Spielfeld muss eine Zone mit regulärer Größe mit einer Freiwurflinie (5,8 Meter) sowie eine Distanzlinie (6,75 Meter) sowie einem „No-Charge-Halbkreis“ unter dem einen Korb haben.

Art. 2 Die Mannschaften

Jedes Team besteht aus vier Spielern (drei Feldspieler, ein Auswechselspieler)

Art. 3 Die Offiziellen

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Das Kampfgericht besteht aus zwei Personen.

Hinweis: Veranstalter können auch einen zweiten Schiedsrichter einsetzen.

Art. 4 Der Spielbeginn

4.1 Beide Teams wärmen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf.

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

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

Hinweis: Die Artikel 4.3 und 6.4 gelten verbindlich für die 3x3 World Tour, die Weltmeisterschaften und die dazugehörigen Qualifikationsturniere. Für Breitensportveranstaltungen sind sie nicht zwingend.

Art. 5 Das Punktesystem

5.1 Jeder Wurf auf oder innerhalb der Distanzlinie zählt einen Punkt.

5.2 Jeder Wurf hinter der Distanzlinie zählt zwei Punkte.

5.3 Jeder Freiwurf zählt einen Punkt.



Art. 6 Die Spielzeit und der Gewinner des Spiels

6.1 Die reguläre Spielzeit beträgt zehn Minuten. Die Uhr wird bei toten Bällen und Freiwürfen gestoppt. Sie wird wieder in Gang gesetzt, sobald das angreifende Team den Ball in den Händen hält (Defensivrebound, Checkball, Beginn des Outlets im „No-Charge-Halbkreis).

6.2 Erreicht ein Team innerhalb der regulären Spielzeit 21 oder mehr Punkte, so gewinnt es das Spiel. Das gilt nicht in einer Verlängerung.

6.3 Ist das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt. Das Team, das zuerst zwei Punkte erzielt gewinnt das Spiel. Den ersten Ballbesitz hat das Team, das nicht den ersten Ballbesitz zu Spielbeginn hatte.

6.4 Ein Team verliert ein Spiel durch Aufgabe, wenn es zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern auf dem Feld spielbereit ist.

Hinweis: Steht keine separate Spielzeituhr zur Verfügung, kann der Veranstalter eine bestimmte durchlaufende Spielzeit festlegen. FIBA empfiehlt dabei eine Kombination von Zeit- und Punktelimit (bspw. 10 Minuten/10 Punkte, 15 Minuten/15 Punkte, 20 Minuten/21 Punkte).

Art. 7 Fouls/Freiwürfe

7.1 Eine Mannschaft erreicht mit dem siebten Foul die Mannschaftsfoulgrenze.

7.2 Ein Spieler muss beim vierten persönlichen Foul das Feld für das laufende Spiel verlassen.

7.3 Fouls an einer Wurfaktion auf oder innerhalb der Distanzlinie werden mit einem Freiwurf geahndet.

7.4 Fouls an einer Wurfaktion hinter der Distanzlinie werden mit zwei Freiwürfen geahndet.

7.5 Fouls an einem erfolgreichen Wurf werden mit einem zusätzlichen Freiwurf geahndet.

7.6 Nach Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze werden Verteidigerfouls abseits einer Wurfaktion mit einem Freiwurf geahndet.

Art. 8 Zeitspiel

8.1 Absichtliche Verzögerung oder das Spielen ohne einen aktiven Versuch, einen Korb zu erzielen, sind Regelübertretungen.

8.2 Ist eine Shot-Clock vorhanden, so stehen dem angreifenden Team zwölf Sekunden für einen Wurfversuch zur Verfügung. Die Shot-Clock startet sobald das angreifende Team in Ballbesitz ist (nach einem Checkball oder nach einem erfolgreichen Wurf unter dem Korb).

Hinweis: Steht keine Shot-Clock zur Verfügung und ein Team ist nicht ausreichend bemüht, einen Korb zu erzielen, so warnt der Schiedsrichter durch das laute Herunterzählen der letzten fünf Sekunden Angriffszeit.



Art. 9 Spielen des Balles

9.1 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf:

Ein Spieler des Teams, das nicht gepunktet hat, setzt das Spiel durch Pass oder Dribbling innerhalb des Feldes (nicht hinter der Grundlinie) unter dem Korb im „No-Charge-Halbkreis“ fort.

Das verteidigende Team darf den Ball innerhalb des „No-Charge-Halbkreises“ nicht spielen.

9.2 Nach einem erfolglosen Wurfversuch oder letzten Freiwurf:

Hat das angreifende Team durch den Rebound erneut den Ballbesitz, so darf es den Angriff fortsetzen, ohne den Ball hinter die Distanzlinie zu bewegen.

Gelangt das verteidigende Team beim Rebound in Ballbesitz, so muss es durch Pass oder Dribbling den Ball hinter die Distanzlinie bewegen, bevor es einen Wurfversuch unternimmt.

9.3 Nach einem Wechsel des Ballbesitzes (Steal, Ballverlust etc.) innerhalb der Distanzlinie muss der Ball per Pass oder Dribbling hinter die Distanzlinie bewegt werden, bevor ein erneuter Wurfversuch unternommen werden darf.

9.4 Nach jedem toten Ball (außer nach einem erfolgreichen Korbwurf) wird das Spiel mit einer Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb fortgesetzt.

9.5 Ein Spieler gilt als hinter der Distanzlinie, wenn keiner seiner Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht.

9.6 In Sprungballsituationen erhält die verteidigende Mannschaft den Ballbesitz.

Hinweis: Hat ein Spieler einer Mannschaft, die den Ball vor einem Angriff hinter die Distanzlinie bringen muss, den Ball dorthin gedribbelt oder dort per Pass erhalten, so darf er direkt selber einen Wurfversuch unternehmen. Es muss vor dem Wurfversuch kein weiterer Angreifer den Ball berühren (kein Pflichtpass!).

Art. 10 Spielerwechsel

Beide Teams dürfen bei jedem toten Ball wechseln.

Art. 11 Auszeiten

Jedem Team steht eine Auszeit von 30 Sekunden zu. Jeder Feldspieler kann diese Auszeit bei einem toten Ball beantragen.