



3x3 JUNIORS GRAZ

REGELWERK

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 zwei Schiedsrichtern geleitet.

Gewinner eines Spiels

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

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.

Team/Coaching

Jede Mannschaft besteht aus höchstens vier spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern (drei Spieler auf dem Spielfeld und ein Einwechselspieler). **Nicht zugelassen ist ein Coaching** von außerhalb des Spielfelds. Betreuer*innen dürfen anwesend sein, aber nicht aktiv coachen. Einzige Ausnahme sind Anweisungen in der Auszeit. Während dem gesamten Spiel müssen Betreuer*innen durchgehend die FFP2-Maske tragen. Zudem ist ein Mindestabstand von einem Meter zu den Spieler*innen einzuhalten.

Spielzeit

Das Spiel besteht aus einem Spielabschnitt von **10 Minuten**. Die Spieluhr ist während eines toten Balls und während Freiwürfen anzuhalten. Es gibt eine Spielpause von einer Minute zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und der Verlängerung.

Spielbeginn

Beide Teams wärmen sich gemeinsam vor dem Spiel auf. 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.

Verletzung eines Spielers

Bei Verletzungen von Spielern dürfen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen. Wenn der verletzte Spieler nicht sofort, d. h. innerhalb von ca. 15 Sekunden weiterspielen kann oder behandelt wird, muss er ausgewechselt werden. Nur mit Zustimmung eines Schiedsrichters dürfen Ersatzspieler oder Betreuer*innen das Spielfeld betreten, um sich um einen verletzten Spieler vor dessen Auswechslung zu kümmern.

Punkte

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**.

Check-Ball

Nach jeder Phase eines toten Balls wird das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt, indem die Ballkontrolle für eine Mannschaft durch einen Check-Ball etabliert wird. Dabei wird der Ball hinter dem Bogen des Zwei-Punkte-Bereichs zwischen einem Verteidiger und einem Angreifer gepasst, d. h. ausgetauscht.

- Der Angreifer, der den Check-Ball ausführt, muss sich hinter der Zwei-Punkte-Linie befinden. Er darf mit keinem Fuß innerhalb der Linie sein noch die Linie berühren.
- Der Verteidiger muss mit Blickrichtung zum Angreifer diesem den Ball übergeben oder passen, und zwar so, dass der Angreifer den Ball problemlos aufnehmen kann.
- Beim Check-Ball muss ein angemessener Abstand (ca. 1 m) zwischen dem Angreifer und Verteidiger bestehen, die den Check-Ball durchführen.

Auszeit

Eine Auszeit ist eine von einem Spieler oder Ersatzspieler beantragte Spielunterbrechung. Jede Mannschaft hat eine Auszeit. Jede Auszeit dauert 30 Sekunden. Beide Mannschaften können ihre Auszeit während einer Auszeitmöglichkeit beantragen.

Spülerwechsel

Ein Spülerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die vom einzuwechselnden Ersatzspieler beantragt wird, um Spieler zu werden. Beide Mannschaften sind berechtigt zu wechseln, wenn der Ball vor einem Check-Ball oder Freiwurf zum toten Ball wird. 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. Die Einwechslung kann nur an der Endlinie stattfinden und erfolgt, ohne Schiedsrichter oder das Kampfgericht einzuschalten.

3-Sekunden

Ein Spieler darf sich nicht länger als drei aufeinander folgende Sekunden in der Zone aufhalten, während seine Mannschaft einen belebten kontrolliert und die Spieluhr läuft. Ein Spieler hat die Zone erst dann verlassen, wenn er beide FüÙe auÙerhalb der Zone aufgesetzt hat.

12-Sekunden (nicht 24 Sekunden!)

Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von 12 Sekunden einen Korbwurf versuchen.

Clearen

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. Nach jedem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf 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. Ein Spieler befindet sich auÙerhalb des Ein-Punkt-Bereichs, wenn er mit keinem Fuß innerhalb dieses Bereichs oder auf der Zwei-Punkte-Linie ist. Gelingt einem Verteidiger ein Steal oder ein Block, muss er den Ball zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie dribbeln oder passen.

Fouls

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

Technische Fouls

Ein Spieler, gegen den zwei Technische Fouls verhängt wurden, ist nicht automatisch für den Rest des Spiels zu disqualifizieren. Ein Technisches Foul zählt zu den Mannschaftsfouls. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.

Unsportliche Fouls

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. 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. Alle Unsportlichen Fouls zählen als zwei Mannschaftsfouls. Ein Spieler ist mit seinem zweiten Unsportlichen Foul für den Rest des Spiels zu disqualifizieren.

Teamfouls

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, ist aber nicht auf Technische Fouls anzuwenden. Freiwürfe sind vom gefoulten Spieler zu werfen.