

3x3 Spielregeln



3x3 Basketball wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk nach den nachfolgenden Regeln gespielt.

Überall dort, wo keine ausdrückliche Regelung formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA-Basketball-Regeln.

Spielfeld:

Halbfeld auf einen Korb

Ball:

Gespielt wird in allen Kategorien mit einem FIBA zugelassenen 3x3 Basketball

Team:

4 Spieler → 3 Feldspieler + 1 Auswechselspieler

Schiedsrichter:

1 oder 2

Zeitnehmer / Anschreiber:

bis zu 2 Kampfrichtern (Zeitnehmer und Anschreiber)

Auszeiten:

1 pro Mannschaft, 30 Sekunden

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

Spielbeginn:

- Beide Mannschaften wärmen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf
- Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz.
- Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen Ballbesitz entweder zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung.
- Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

Spieldauer & Punktelimit:

1 x 10 Minuten (Spielzeit)

Punktelimit: 21 Punkte, gilt nur für reguläre Spielzeit

Verlängerung:

Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt.

Die Mannschaft, die in der Verlängerung zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Punktesystem:

1 Punkt (auf oder innerhalb der Distanzlinie),

2 Punkte (hinter der Distanzlinie)

Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt

Hinter der Distanzgrenze:

Ein Spieler ist „hinter der Distanzgrenze“, wenn keiner seiner Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht

Shot-Clock:

12 Sekunden (neue 12 Sek nach Offensive-Rebound mit Ringkontakt)

Anmerkung: steht keine Shot-Clock zur Verfügung, warnt der Schiedsrichter durch das Herunterzählen der letzten fünf Sekunden der Angriffszeit

Ballbesitz nach erfolgreichem Treffer:

- Ballbesitz für das Team, das nicht gepunktet hat
- Angriffszeit (Shot-Clock) beginnt erst bei Ballkontakt
- Ball wird durch einen Spieler hinter die Distanzlinie gepasst oder gedribbelt
- Verteidigendes Team darf den Ball innerhalb des „No-Charge-Halbkreises“ nicht spielen

Anmerkung „wie der Ball gespielt wird“:

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

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

Ballbesitz nach totem Ball:

Das Spiel wird mit einer Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb fortgesetzt.

Nach einem Defensivrebound oder Ballverlust:

Der Ball muss durch Pass oder Dribbling hinter die Distanzlinie bewegt werden.

Nach einer Sprungballsituation:

Die verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz.

Nach einem Foul in einer Wurfaktion:

1 Freiwurf bei Wurfversuch auf oder innerhalb der Distanzlinie,

2 Freiwürfe bei Wurfversuch hinter der Distanzlinie

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

Mannschafts foulgrenze:

6

Klarstellung: Spieler werden nicht vom Spiel ausgeschlossen, wenn sie eine bestimmte Anzahl persönlicher Fouls begangen haben,

Ausschluss erfolgt jedoch beim zweiten unsportlichen Foul.

Bei Erreichen der Mannschaftsfouls 7, 8, 9:

2 Freiwürfe

Bei Erreichen der Mannschaftsfouls 10 und mehr:

2 Freiwürfe + Ballbesitz

Anmerkung Fouls und Freiwürfe:

Nach dem Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze werden das siebte, achte und neunte Mannschaftsfoul mit zwei Freiwürfen bestraft.

Das zehnte und jedes weitere Mannschaftsfoul wird ebenso wie jedes unsportliche Foul immer mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft.

Diese Bestimmung gilt auch für Fouls im Wurf.

Spielerwechsel:

- bei totem Ball vor dem „check-ball“
- Der Einwechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Mannschaftskamerad vom Spielfeld getreten ist und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) mit ihm stattgefunden hat. Auswechslungen können nur hinter der Endlinie (gegenüber des Korbes) stattfinden
- es ist kein Eingreifen durch den Schiedsrichter oder das Schiedsgericht nötig

Fast-Paced & Exciting - 3x3 Basketball Rules Explained:

<https://www.youtube.com/watch?v=OUx-EmnQVRg>

The Official Rules of the Game - FIBA 3x3:

<https://www.youtube.com/watch?v=bN6LywHcihI>

Serbia vs. Netherlands - Full Game - FIBA 3x3 World Cup 2017:

<https://www.youtube.com/watch?v=xjesp7xNDwY>