

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:

Größe reguläres 3x3-Spielfeld: 15m (Breite) x 11m (Länge)
oder einem regulären Halbfeld auf einen Korb (Höhe 3,05 Meter)

Ball:

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

Team:

4 Spieler → 3 Feldspieler + 1 Auswechselspieler (mindestens drei Spieler)

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 Distanzlinie:

Ein Spieler ist „hinter der Distanzlinie“, 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

Zeit:

Bei einer Spielunterbrechung (Ausball, Foul, Schiedsrichterpfiff) wird die Uhr gestoppt. Die Uhr startet wieder, sobald der Ball vom Verteidiger hinter der Mitte der Distanzlinie übergeben wurde.

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 den letzten erfolgreichen 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 Distanzlinie dribbelt oder passt.

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

Nach einem Defensivrebound oder Ballverlust:

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

Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf o. letzten Freiwurf gilt:

Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiterspielen, ohne dass der Ball hinter die Distanzlinie muss.

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

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 einer Sprungballsituation:

Die verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz.

Spielerwechsel:

- Für beide Mannschaften bei jeder Spielunterbrechung vor dem „check-ball“ möglich.
- 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

Nach einem Foul in einer Wurfaktion:

1 Freiwurf bei Wurfversuch auf oder innerhalb der Distanzlinie,

2 Freiwürfe bei Wurfversuch hinter der Distanzlinie

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

Mannschaftsfoulgrenze:

6

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

Ausschluss erfolgt jedoch beim zweiten unsportlichen oder technischen 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.

Jedes technische Foul (z.B. wegen Meckerns) wird mit einem Freiwurf plus Ballbesitz bestraft.

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=bN6LywHcihl>

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

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

Vereinfachte 3x3 Regeln gemäß Alter oder technischem Leistungsstand

Spielball:

Gespielt wird in allen Wettkampfklassen mit einem offiziellen 3x3 Ball oder einem Ball der Größe 6.

Offizielle:

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.

Die Angriffszeit endet nach Ablauf der 14. Sekunde!

Der Pfiff des Zeitnehmers stoppt nicht das Spiel. Erst der Schiedsrichter entscheidet, ob eine Regelübertretung vorliegt und ahndet diese entsprechend.

Zählweise:

Für jüngere kann der Zwei-Punkte-Bereich entsprechend den U12-Basketballregeln des DBB auch bereits außerhalb der Zone festgelegt werden. Das gilt dann jedoch nicht für Regelungen zum Spielen des Balles hinter die Drei-Punkte-Linie.

Fouls:

Besonders bei zentraler Zeitnahme kann es hilfreich sein, ganz auf Freiwürfe zu verzichten und für jedes Verteidigerfoul einen Punkt und Ballbesitz zu geben.

Angreiferfouls werden weiterhin nur mit Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft bestraft. Im Falle eines trotz Foul erfolgreichen Wurfes mit einem Zusatzpunkt für ein Foul sollte dann jedoch der zusätzliche Ballbesitz entfallen.

Spielen des Balles:

Nach einem Steal (Ballgewinn) oder Turnover (Ballverlust) muss der Ball von der Ball erobernden Mannschaft hinter die Drei-Punkte-Linie bewegt werden.

Bei jüngeren kann es sinnvoll sein, die Verteidigung des Passes oder Dribblings hinter die Drei-Punkte-Linie nach Erlangen des Ballbesitzes unter dem Korb (nach Korberfolg) zu untersagen, um den Start des nächsten Angriffs zu erleichtern.

Spielerwechsel:

Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung für beide Teams zugelassen.

Sprungballsituation:

In Sprungballsituationen erhält immer die verteidigende Mannschaft den Ballbesitz.