

Stand: 24.03.2025

## BVSH 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:**

Gespielt wird entweder auf einem regulären 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.

Für die Altersklassen U16 und jünger kann abweichend auch ein anderer Basketball gewählt werden (z.B. Größe 5 oder 6).

### **Team:**

Zum Turnierbeginn besteht ein Team aus bis zu 4 Spieler\*innen (3 Feldspieler\*innen + 1 Auswechselspieler\*in) und mindestens 3 Spieler\*innen.

### **Schiedsrichter:**

Spiele können je nach Festlegung des Veranstalters von 1 oder 2 Schiedsrichter\*innen geleitet werden. Der Veranstalter kann weitere, z.B. zur erforderlichen Lizenz, Anforderungen an die Schiedsrichter\*innen festlegen.

### **Kampfgericht:**

Das Kampfgericht besteht in der Regel aus zwei Personen, 1 Zeitnehmer\*in und 1 Anschreiber\*in.

### **Auszeiten:**

Jedes Team kann pro Spiel eine Auszeit (30 Sekunden) nehmen.

Jede\*r Spieler\*in 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 können sich vor Spielbeginn gemeinsam auf dem Spielfeld aufwärmen.

Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz.

Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, wählt zwischen „Ballbesitz zu Spielbeginn“ oder „Ballbesitz zu Beginn einer möglichen Verlängerung“.

Bei Spielbeginn müssen drei Spieler\*innen pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.

### **Spieldauer:**

1 x 10 Minuten Spielzeit („gestoppte Zeit“). Der Veranstalter kann abweichende Zeitregeln festlegen (z.B. „durchlaufende Zeit“).

### **Punktlimit:**

Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Team 21 Punkte während der regulären Spielzeit erreicht.

Partner des BVSH

### **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\*e Spieler\*in ist „hinter der Distanzlinie“, wenn keiner seiner/ ihrer Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht.

Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt

### **Shot-Clock:**

Die Angriffszeit beträgt 12 Sekunden („Wurfuhr“/ „Shot-Clock“).

Der Veranstalter kann abweichende Regelungen zur Angriffszeit festlegen.

Steht keine Shot-Clock zur Verfügung, zählt der/ die folgende Schiedsrichter\*in die letzten fünf Sekunden der Angriffszeit herunter.

### **Herunterzählen der Spielzeit:**

Die Spielzeit beginnt zu laufen, sobald der Ball von dem/ der Verteidiger\*in hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb einem/ einer Spieler\*in des angreifenden Teams übergeben wurde.

Bei einer Spielunterbrechung (Ausball, Foul, Schiedsrichterpfiff) wird die Spieluhr gestoppt. Die Uhr startet wieder, sobald der Ball von dem/ der Verteidiger\*in hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb einem/ einer Spieler\*in des angreifenden Teams übergeben wurde.

### **Wechsel des Ballbesitzes nach erfolgreichem Treffer:**

Das Team, das nicht gepunktet hat, erhält Ballbesitz, nachdem der Ball durch den Korb gegangen ist. Die Angriffszeit (Shot-Clock) beginnt erst bei Ballkontakt durch eine\*n Spieler\*in des Teams, das nicht gepunktet hat.

Der Ball muss durch eine\*n Spieler\*in des in Ballbesitz gekommenen Teams hinter die Distanzlinie gepasst oder gedribbelt werden bevor ein erfolgreicher Korbabschluss erfolgen kann.

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

Anmerkung „wie der Ball gespielt wird“: Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder einem letzten erfolgreichen Freiwurf setzt ein\*e Spieler\*in der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er/ sie 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 darf den Ball nicht berühren, solange er sich im No-Charge-Halbkreisbereich bzw. dem Zylinder darüber unter dem Korb befindet.

### **Nach einem Defensiv-Rebound oder Ballverlust:**

Der Ball muss durch Pass oder Dribbling durch das in Ballbesitz gelangten Teams hinter die Distanzlinie bewegt werden bevor ein erfolgreicher Korbabschluss erfolgen kann.

### **Nach einem NICHT erfolgreichen Korbwurf o. letzten Freiwurf gilt:**

Holt die angreifende Mannschaft den (Offensiv-)Rebound, darf sie weitere Korbabschlüsse versuchen, ohne dass der Ball zuvor hinter die Distanzlinie muss.

Partner des BVSH

**Ballbesitz nach totem Ball:**

Das Spiel wird mit einer Ballübergabe von dem/ der Verteidiger\*in hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb an einen/ eine Spieler\*in des angreifenden Teams fortgesetzt.

**Nach einer Sprungball-Situation:**

Die verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz.

**Spielerwechsel:**

Ein Spielerwechsel ist für beide Mannschaften bei jeder Spielunterbrechung möglich, bevor ein\*e Schiedsrichter\*in den Ball einer/ einem verteidigenden Spieler\*in übergibt („check-ball“).

Der/ die eingewechselte Spieler\*in darf das Spielfeld betreten, nachdem der/ die ausgewechselte Spieler\*in vom Spielfeld getreten ist und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) zwischen beiden stattgefunden hat. Spielerwechsel können nur hinter der Endlinie (gegenüber des Korbes) stattfinden. (Es ist kein Eingreifen durch eine\*n Schiedsrichter\*in oder das Kampfgericht nötig.)

**Freiwürfe nach einem Foul in einer Wurfaktion:**

Ein\*e gefoulte\*r Spieler\*in erhält 1 Freiwurf bei Wurfversuch auf oder innerhalb der Distanzlinie oder 2 Freiwürfe bei Wurfversuch hinter der Distanzlinie.

Für ein Foul während einer Korbwurfbewegung erhält der/ die gefoulte Spieler\*in einen zusätzlichen Freiwurf, wenn der Korbwurf erfolgreich war.

**Teamfoul-Grenzen:**

Beginnend mit dem 7. Foul eines Teams erhält das gegnerische Team 2 Freiwürfe zugesprochen.

Beginnend mit dem 10. Foul eines Teams erhält das gegnerische Team 2 Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz zugesprochen.

**Technische Fouls:**

Jedes technische Foul (z.B. wegen Meckerns oder regelwidriges Berühren des Ball nach einem erfolgreichen Korbversuch) wird mit einem Freiwurf und anschließendem Ballbesitz für das gegnerische Team bestraft.

**Unsportliche Fouls:**

Jedes unsportliche Foul wird mit zwei Freiwürfen und anschließendem Ballbesitz für das gegnerische Team bestraft.

**Persönliche Fouls:**

Spieler\*innen werden nicht vom Spiel ausgeschlossen, wenn sie eine bestimmte Anzahl persönlicher Fouls begangen haben.

Ein\*e Spieler\*in wird jedoch vom Spiel ausgeschlossen, wenn er/ sie ein zweites technisches und/ oder unsportliches Foul begeht.

Partner des BVSH