



Offizielle Spielregeln der FIBA

3x3 Basketball

Stand: November 2019

Für die Übersetzung aus der englischen Sprache
© **Copyright 2019**

by Deutscher Basketball Bund e.V.

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e.V.

Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (02331) 106-0, Telefax (02331) 106-179

Koordination, Übersetzung, Bearbeitung und verantwortlich für den Inhalt:

Benedikt Loder, National Instruktor 3x3-Schiedsrichter



Präambel:

Dies ist eine Zusammenfassung der Regeln, welche im Herbst 2019 in einer Großfassung aktualisiert wurden. Für das erste Verständnis sind diese Regeln ausreichen. Hinzu kommt eine einseitiges DinA4 Papier, welches noch einmal die wichtigsten Regeln im Überblick behält. Voraussichtlich zum Ende des Jahres 2019 wird eine deutsche Übersetzung der ausführlichen Regeln verfügbar sein.

Die zuletzt veröffentlichten offiziellen FIBA-Basketball-Spielregeln gelten für alle Spielsituationen, die nicht ausdrücklich in den offiziellen FIBA-3x3-Spielregeln und den dazugehörigen offiziellen Interpretationen aufgeführt sind.

Art. 1 Spielfeld und Ball

1.1. Das Spiel wird auf einem 3x3 - Basketballfeld mit einem Korb gespielt.

- Eine reguläre 3x3-Spielfläche ist 15 m (Breite) x 11 m (Länge).
- Der Platz muss über eine Zone in der Größe eines regulären Basketballfeldes verfügen, die eine Freiwurflinie (5,80 m), eine 2-Punkte-Linie (6,75 m) und einen „No - Charge Halbkreis“ unter dem Korb umfasst.
- Die Hälfte eines normalen Basketballfeldes kann benutzt werden.

1.2. Der offizielle 3x3 Ball ist nach Möglichkeit zu verwenden.

Hinweis:

1. Auf „Grassroot – Ebene“ kann 3x3 überall gespielt werden. Die Platzmarkierungen müssen an das verfügbare Feld angepasst werden.
2. Die offiziellen FIBA 3x3-Wettbewerbe müssen jedoch die oben genannten Bedingungen vollständig erfüllen, einschließlich der Körbe mit der in die Korbpolsterung integrierten Schussuhr.
3. Offizielle Wettbewerbe der FIBA sind die Olympischen Turniere, 3x3 Weltcups (inkl. U23 und U18), Zonencups (inkl. U18) und die 3x3 Welttournee.

Art. 2 Mannschaften

Jede Mannschaft besteht aus 4 Spielern (3 Spieler auf dem Platz und 1 Ersatzspieler).

Hinweis: Trainer auf dem Spielfeld und / oder „Remote – Coaching“ von der Tribüne aus sind nicht gestattet.

Art. 3 Schiedsrichter und Offizielle

Die Spielleitung besteht aus 2 Schiedsrichtern und 3 Kampfrichtern.

Hinweis: Artikel 3 gilt nicht für Basisveranstaltungen (Grassroot).

Art. 4 Spielbeginn

4.1. Beide Mannschaften müssen sich vor dem Spiel gleichzeitig aufwärmen.

4.2. Ein Münzwurf bestimmt, welches Team den ersten Ball erhält. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann entweder zu Beginn des Spiels oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung den Ballbesitz bekommen.

4.3. Das Spiel muss mit 3 Spielern jeder Mannschaft auf dem Spielfeld beginnen.

Hinweis: Artikel 4.3 ist für Basisveranstaltungen (Grassroot) nicht verbindlich.



Art. 5 Korb- und Punktwertung

- 5.1. Jeder Schuss aus dem Feldinneren (1-Punkt-Bereich) erzielt 1 Punkt.
- 5.2. Jeder Schuss von außerhalb (2-Punkt-Bereich) erzielt 2 Punkte.
- 5.3. Jeder erfolgreiche Freiwurf erzielt 1 Punkt.

Art. 6 Spielzeit / Gewinner des Spiels

- 6.1. Die reguläre Spielzeit ist eine Periode von 10 Minuten. Die Spieluhr wird in Situationen mit toten Bällen und Freiwürfen angehalten. Die Spieluhr wird nach Beendigung des Ballwechsels oder Check - Balls neu gestartet (sobald sich der Ball in den Händen der Offensivmannschaft befindet).
- 6.2. Die erste Mannschaft, die 21 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel, wenn dies vor Ablauf der regulären Spielzeit geschieht. Diese Regel des außerzeitlichen Gewinnens gilt nur für die reguläre Spielzeit (nicht für mögliche Verlängerungen).
- 6.3. Wenn die Partie am Ende der regulären Spielzeit unentschieden ist, wird eine Verlängerung gespielt. Vor Beginn der Verlängerung muss eine Pause von einer Minute eingehalten werden. Die erste Mannschaft, die in der Verlängerung 2 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
- 6.4. Eine Mannschaft verliert das Spiel, wenn sie zum geplanten Spielbeginn nicht mit 3 spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld anwesend ist. Im Falle einer Niederlage wird der Spielstand mit w-0 oder 0-w markiert („w“ steht für den Gewinn des Spiels).
- 6.5. Eine Mannschaft verliert das Spiel standardmäßig, wenn sie das Spielfeld vor Spielende verlässt oder alle Spieler der Mannschaft verletzt und / oder disqualifiziert sind. Im Falle einer Ausfallsituation kann das Gewinnerteam entscheiden, ob das Ergebnis unverändert bleiben oder das Spiel an sich verwirkt werden soll, während das Ergebnis des ausfallenden Teams in jedem Fall auf „0“ gesetzt wird.
- 6.6. Eine Mannschaft, die aus eigenverschulden oder grober Fahrlässigkeit – und Unsportlichkeit auffallen wird von der Veranstaltung ausgeschlossen

Anmerkungen:

- 1. Wenn eine Spieluhr nicht verfügbar ist, liegt es im Ermessen des Veranstalters, wie lange die Spielzeit dauert und / oder welche Punkte für einen Sieg vor Ablauf der Spielzeit erforderlich sind. Die FIBA empfiehlt, das Punktelimit entsprechend der Spieldauer festzulegen (10 Minuten / 10 Punkte; 15 Minuten / 15 Punkte; 21 Minuten / 21 Punkte).
- 2. Artikel 6.4 ist für Basisveranstaltungen nicht verbindlich.

Art. 7 Fouls / Freiwürfe

- 7.1. Ein Team befindet sich in einer Penalty-Situation, nachdem es 6 Fouls begangen hat. Spieler können nach Art. 16 nicht mit diesen persönlichen Fouls ausgeschlossen werden.
- 7.2. Wenn ein Korbwurf nicht erfolgreich ist, werden Fouls in der Korbwurfbewegung innerhalb des 1 – Punkte - Bereichs mit 1 Freiwurf bestraft, während Fouls während des Schusses außerhalb des 2 – Punkte - Bereichs mit 2 Freiwürfen bestraft werden.
- 7.3. Wenn der Korb während des Fouls erfolgreich ist, gibt es einen Bonusfreiwurf.
- 7.4. Unsportliche und disqualifizierende Fouls werden für Team-Fouls als 2 Fouls gewertet. Das erste unsportliche Foul eines Spielers wird mit 2 Freiwürfen, jedoch ohne Ballbesitz bestraft. Alle disqualifizierenden Fouls (einschließlich des zweiten unsportlichen Fouls eines Spielers) werden immer mit 2 Freiwürfen und Ballbesitz bestraft.



7.5. Teamfouls 7, 8 und 9 werden immer mit 2 Freiwürfen bestraft. Mannschaftsfoul 10 und alle nachfolgenden Mannschaftsfouls werden mit 2 Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Diese Regel gilt auch für unsportliche Fouls und Fouls während des Wurfes und ersetzt Art. 7.2, 7.3 und 7.4.

7.6. Alle technischen Fouls werden immer mit 1 Freiwurf bestraft. Nach 1 Freiwurf wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- Wenn das technische Foul von einem verteidigenden Spieler begangen wurde, wird die Schussuhr für den Gegner auf 12 Sekunden zurückgesetzt.
- Wurde das technische Foul von der angreifenden Mannschaft begangen, läuft die Schussuhr für diese Mannschaft ab dem Zeitpunkt, an dem sie gestoppt wurde, weiter.

Hinweis: Ein Offensivfoul wird nicht mit Freiwürfen bestraft.

Art. 8 Spielen des Balles

8.1. Nach jedem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf (außer denen, denen der Ballbesitz folgt):

- Setzt ein Spieler des anderen Teams das Spiel fort, indem er den Ball direkt unter dem Korb (nicht hinter der Endlinie) außerhalb des zwei-Punkte-Bereichs dribbelt.
- Die Defensivmannschaft darf im „No-Charge Halbkreis“ unterhalb des Korbs nicht verteidigen

8.2. Nach jedem erfolglosen Korbwurfversuch oder letzten Freiwurf (außer denen, denen der Ballbesitz folgt):

- Wenn die offensive Mannschaft den Rebound holt, kann sie weiterhin versuchen, ein Korb zu erzielen, ohne den Ball „clearen“ zu müssen.
- Wenn die defensive Mannschaft den Rebound holt, muss sie den Ball außerhalb des zwei-Punkte-Bereichs spielen, bevor sie auf den Korb werfen darf.

8.3. Wenn die defensive Mannschaft den Ball stiehlt oder blockt, muss sie den Ball hinter den 2-Punkte-Bereich bringen (durch Passen oder Dribbeln).

8.4. Der Ballbesitz, der einer Mannschaft nach einem toten Ball zusteht, wird mit einem Check-Ball begonnen, d. H.:

- Ein Austausch des Balls (zwischen dem defensiven und dem offensiven Spieler) hinter der 2-Punkte-Linie.

8.5. Ein Spieler gilt als "hinter der 2-Punkte-Linie", wenn sich keiner seiner Füße innerhalb oder auf der 2-Punkte-Bereich befindet.

8.6. Im Falle einer Sprungball-Situation wird der Ball der defensiven Mannschaft zugesprochen.



Art. 9 Spielverzögerung

9.1. Eine absichtliche Verzögerung (d. H. Kein Versuch, einen Korb zu erzielen) ist eine Regelübertretung.

9.2. Wenn das Spielfeld mit einer Schussuhr ausgestattet ist, muss eine Mannschaft innerhalb von 12 Sekunden einen Wurf versuchen. Die Schussuhr beginnt, sobald sich der Ball in den Händen der offensiven Spieler befindet (nach dem Austausch mit dem defensiven Spieler oder nach einem erfolgreichen Feldkorb unter dem Korb).

9.3 Es ist ein Verstoß, wenn ein offensiver Spieler nach dem „clearen“ des Balls länger als 5 Sekunden mit dem Rücken oder der Seite zum Korb innerhalb des 2-Punkte-Bereichs dribbelt. *Hinweis: Wenn das Spielfeld nicht mit einer Schussuhr ausgestattet ist und eine Mannschaft nicht ausreichend versucht, den Korb anzugreifen, gibt der Schiedsrichter der offensiven Mannschaft eine Warnung, indem er die letzten 5 Sekunden herunterzählt.*

Art. 10 Auswechslungen

Jede Mannschaft kann wechseln, wenn der Ball tot ist, vor dem Check-Ball oder vor einem Freiwurf. Der Ersatzspieler kann das Spiel betreten, nachdem sein Teamkollege das Spielfeld verlassen und einen physischen Kontakt mit ihm hergestellt hat. Die Auswechslungen können nur hinter der Endlinie gegenüber des Korbes stattfinden, und die Auswechslungen erfordern keine Aktion der Schiedsrichter oder der Kampfrichter.

Art. 11 Auszeiten

11.1. Jedes Team erhält 1 Auszeit. Jeder Spieler oder Ersatzspieler kann das Timeout in einer toten Ball Situation anmelden und verwenden.
Situation.

11.2. Im Falle einer TV-Produktion kann der Veranstalter 2 zusätzliche TV-Auszeiten festlegen, die beim ersten toten Ball nach der Spieluhr in allen Spielen mit 6:59 oder später (Auszeit 1) bzw. 3:59 (Auszeit 2) angesetzt werden.

11.3. Alle Auszeiten haben eine Länge von 30 Sekunden.

Hinweis: Die Auszeiten und Auswechslungen können nur in Situationen mit toten Bällen benutzt werden. Sie können nicht abgerufen werden, wenn der Ball belebt ist, also auch nicht nach einem normalen Korberfolg.

Art. 12 Verwendung eines Instant Review Systems

12.1. Soweit verfügbar, kann das Instant Review System („IRS“) vom Schiedsrichter während eines Spiels zur Überprüfung verwendet werden. Folgende Situation berechtigen zum IRS:

1. Überprüfung der Spielzeit oder der Punkte während des kompletten Spiels
2. Ob ein letzter Schuss für einen Korberfolg am Ende der regulären Spielzeit rechtzeitig geworfen wurde und / oder ob dieser Schuss 1 oder zwei Punkte zählt.
3. Jede Spielsituation in den letzten 30 Sekunden der regulären Spielzeit oder der Verlängerung des Spiels.
4. Eine Challenge-Anfrage eines Teams.



12.2. Im Falle eines Protests einer Mannschaft (Art. 13) darf das offizielle Videomaterial nur verwendet werden, um zu entscheiden, ob ein letzter Wurf für einen erfolgreichen Treffer am Ende des Spiels während der Spielzeit abgegeben wurde und / oder ob dieser Schuss für eine Mannschaft 1 bzw. 2 Punkte zählt.

Hinweis: Eine Challenge-Anfrage ist nur bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften (nur offene Kategorien) und Welttourneen möglich, sofern dies in den jeweiligen Wettbewerbsbestimmungen vorgesehen und von der Verfügbarkeit des IRS abhängig ist.

Art.13 Protestverfahren

Wenn eine Mannschaft der Ansicht ist, dass ihre Interessen durch eine Entscheidung eines Offiziellen oder durch ein Ereignis, das während eines Spiels stattgefunden hat, beeinträchtigt wurden, muss sie in wie folgt vorgehen:

1. Ein Spieler dieser Mannschaft muss den Spielberichtsbogen unmittelbar am Ende des Spiels und vor dessen Unterzeichnung durch den Schiedsrichter unterschreiben.
2. Innerhalb von 30 Minuten sollte das Team dem Spielleiter eine schriftliche Erklärung des Falls sowie eine Gebühr in Höhe von 200 USD vorlegen. Wenn der Protest akzeptiert wird, wird die Kautionszahlung zurückerstattet.

Art. 14 Platzierung der Mannschaften

Sowohl in den Pools als auch in der Gesamtwertung (außer der Gesamtwertung bei Touren) gelten die folgenden Einstufungsregeln.

Wenn Teams, die die gleiche Phase des Wettbewerbs erreicht haben, unentschieden sind, werden folgende Statistiken schrittweise betrachtet:

1. Die meisten Siege (oder die Gewinnquote bei ungleicher Anzahl an Spielen im Vergleich zwischen den Pools).
2. Kopf-an-Kopf-Vergleich (nur unter Berücksichtigung von Gewinn / Verlust und nur innerhalb eines Pools).
3. Wer den höchsten Punkte-Durchschnitt erzielt hat (ohne Berücksichtigung der gewonnenen Punkte bei Spielverlust).

Wenn die Teams nach diesen drei Schritten immer noch unentschieden sind, gewinnt das Team mit den höchsten Punkten bei Siegen.

Art. 15 Auslosung und Zuteilung

Die Teams werden basierend zu ihren Team-Ranglistenpunkten gesetzt (Summe der 3 besten Spieler-Ranglistenpunkte des Teams vor dem Wettbewerb). Bei gleichen Teamrankingpunkten wird die Auslosung vor dem Wettkampf zufällig ermittelt.

Hinweis: Bei Nationalmannschaftswettbewerben erfolgt die Auslosung auf der Grundlage der 3x3-Föderationsrangliste.



Art. 16 Disqualifikation

Jeder Spieler, der 2 unsportliche Fouls begeht (gilt nicht für technische Fouls), wird vom Spiel ausgeschlossen und kann vom Veranstalter vom Event ausgeschlossen werden. Unabhängig davon hat der Veranstalter den / die betroffenen Spieler von der Veranstaltung wegen Gewalttaten, verbaler oder körperlicher Aggression, unerlaubter Einmischung in die Spielergebnisse, eines Verstoßes gegen die Anti-Doping-Bestimmungen der FIBA (Buch 4 der FIBA-Geschäftsordnung) oder zu jedem anderen Verstoß gegen den FIBA-Ethikkodex (Buch 1, Kapitel 3 der FIBA-Geschäftsordnung) zu disqualifizieren. Der Veranstalter kann auch das gesamte Team von der Veranstaltung ausschließen, je nachdem, welchen Beitrag die anderen Mitglieder des Teams (auch durch Nichtbeachtung) zum oben genannten Verhalten geleistet haben. Das Recht der FIBA, disziplinarische Sanktionen im Rahmen der Veranstaltung, der Nutzungsbedingungen von play.fiba3x3.com und des internen Reglements der FIBA zu verhängen, bleibt von einer Disqualifikation nach diesem Artikel unberührt.

Art. 17 Anpassung an U12-Kategorien

In den U12-Kategorien werden folgende Anpassungen der Regeln empfohlen:

1. Der Korb darf, soweit möglich, auf 2,60 m abgesenkt werden.
2. Die erste Mannschaft, die in der Verlängerung einen Punkt erzielt, gewinnt das Spiel.
3. Es wird keine Schussuhr verwendet. Wenn eine Mannschaft nicht ausreichend versucht, den Korb anzugreifen, gibt der Schiedsrichter eine Warnung, indem er die letzten 5 Sekunden zählt.
4. Strafen im engeren Sinne sind nicht anwendbar. Auf alle Fouls folgt Check-Ball, mit Ausnahme von Wurffouls, technischen Fouls und unsportlichen Fouls.
5. Es werden keine Auszeiten gewährt.

Anmerkung: Die Flexibilität, die der Vermerk von Artikel 6 bietet, gilt nach eigenem Ermessen als zweckmäßig.