

REGELN

I called Game / Seite 1



ART. 1: SPIELFELD/BALL

- 1.1 Es wird auf einem Basketballhalbfeld mit einem Korb gespielt. Die Maße dieses Feld sind 15x11m (Breite x Länge). Das Spielfeld muss eine regelgerechte Zone, sowie eine Freiwurflinie (5,80m), eine Distanzlinie (6,75m) und einen „No-Charge-Halbkreis“ unter dem Korb haben. Die Maße können den gegebenen Platzverhältnissen angepasst werden.
- 1.2 Es wird mit dem offiziellen 3x3 Ball gespielt.

ART. 2: MANNschaften

- 2.1 Jedes Team besteht aus bis zu 4 Spielern (3 Feldspielern und 1 Auswechselspieler)
- 2.2 Nur vorab registrierte Spieler können am Turnier teilnehmen. Ein Spieler darf in nur einem Team registriert sein. Ein Spieler kann nur bis vor Anfang des ersten Spiels getauscht werden. Weder eine Ergänzung (Vierten Spieler) noch ein Spielerwechsel sind nach dem Anpfiff des ersten Spiels nicht mehr erlaubt. Auch im Falle einer Verletzung oder einer anderen Begründung gilt diese Regel.
- 2.3 Alle Teilnehmer müssen während des ganzen Turniers die vom Veranstalter gestellten T-Shirts tragen. Ein Spieler ohne T-Shirt ist zur Teilnahme nicht berechtigt.

ART. 3: DIE OFFIZIELLEN

- 3.1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Das Kampfgericht besteht aus 3 Personen (Anschreiber, Zeitnehmer, 14 Sekundennehmer). Die Turnierleitung kann auch einen dritten Schiedsrichter einsetzen.
- 3.2 Alle Unklarheiten müssen auf dem Feld geklärt werden. Entscheidungen die der offizielle Schiedsrichter trifft sind final. Das Kampfgericht und die Turnierleitung sind keine Schiedsrichter und können deshalb auch keine Entscheidungen über das Spiel treffen.

ART. 4: DER SPIELBEGINN

- 4.1 Beide Teams wärmen sich vor dem Spiel gemeinsam auf.
- 4.2 Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Die Mannschaft die den Münzwurf gewinnt darf sich aussuchen, ob Sie den Ballbesitz zum Spielbeginn oder zum Beginn einer möglichen Verlängerung nimmt.
- 4.3 Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Team auf dem Feld stehen.

ART. 5: DAS PUNKTESYSTEM

- 5.1 Jeder Wurf innerhalb der Distanzlinie zählt 1 Punkt.
- 5.2 Jeder Wurf außerhalb der Distanzlinie zählt 2 Punkte.
- 5.3 Jeder Freiwurf zählt 1 Punkt.

ART. 6: SPIELZEIT/GEWINNER EINES SPIELS

- 6.1 Die Spielzeit beträgt 10 Minuten. Die Uhr wird bei toten Bällen (z.B. Ausbällen, Auszeiten, Fouls etc.) und Freiwürfen gestoppt. Die Uhr startet wieder, sobald der Ball nach solchen Situationen gecheckt wurde.
- 6.2 Erreicht ein Team vor Ende der regulären Spielzeit 21 oder mehr Punkte, so gewinnt es das Spiel. Das gilt nicht in der Verlängerung.
- 6.3 Ist das Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt. Das Team was zuerst zwei Punkte erzielt hat gewinnt das Spiel.
- 6.4 Der Teamkapitän der Gewinnermannschaft muss das offizielle Spielprotokoll nach Ende des Spiels umgehend zur Turnierleitung bringen.
- 6.5 Ein Team verliert ein Spiel durch Aufgabe (0:21), wenn es zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern auf dem Feld spielbereit ist.

ART. 7: FOULS/FREIWÜRFE

- 7.1 Eine Mannschaft erreicht mit dem sechsten (6) Foul die Mannschaftsfouलगrenze. Nach Erreichen der Mannschaftsfouलगrenze werden Verteidigerfouls abseits der Wurfaktion mit einem (1) Freiwurf geahndet. Ab dem zehnten (10) Mannschaftsfoul gibt es zwei Freiwürfe und Ballbesitz zur gefoulten Team.
- 7.2 Der Anschreiber notiert alle Fouls auf dem Spielberichtsbogen. Alle Fouls werden als Teamsfouls gewertet. Unsportliche Fouls werden mit 2 Teamfouls gewertet. Keine Persönlichen Fouls werden vermerkt.
- 7.3 Fouls in einer Wurfaktion auf oder innerhalb der Distanzlinie werden mit einem (1) Freiwurf geahndet.
- 7.4 Fouls in einer Wurfaktion außerhalb der Distanzlinie werden mit zwei (2) Freiwürfen geahndet.
- 7.5 Fouls an einem erfolgreichen Wurf werden mit einem (1) zusätzlichen Freiwurf geahndet.
- 7.6 Technische Fouls und Unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf plus Ballbesitz bestraft.

7.7 Jeder Teilnehmer involviert in einem Kampf wird mit sofortiger Wirkung vom Turnier ausgeschlossen. Zwei (2) technische/unsportliche Fouls gegen einen Spieler haben den Ausschluss vom Spiel zur Folge. Über weitere Maßnahmen entscheidet die Turnierleitung.

ART. 8: SPIELEN DES BALLS

8.1 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf setzt ein Spieler der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er den Ball von einer Stelle unterhalb des Korbs (nicht hinter der Grundlinie) zu einer Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt. Das verteidigende Team muss den Ball innerhalb des „No-Charge-Kreises“ in Ruhe lassen. Bei der ersten Regelübertretung erhält das verteidigende Team eine Verwarnung von dem Schiedsrichter. Bei dem darauffolgenden Mal ein Technisches Foul.

8.2 Hat das angreifende Team durch Offensivrebound erneut Ballbesitz, so darf es den Angriff fortsetzen, ohne den Ball hinter die Distanzlinie zu bewegen. Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound oder erlangt sie Ballkontrolle (Steal, Block etc.), muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen, bevor sie einen Wurfversuch unternehmen dürfen.

8.3 Nach einer Spielunterbrechung (toten Ball) wird der Ball frontal vor dem Korb hinter der Distanzlinie gecheckt (Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer).

8.4 Ein Spieler gilt als hinter der Distanzlinie, wenn beide Füße nicht mehr innerhalb/auf der Distanzlinie sind.

8.5 In Sprungballsituationen erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.

ART. 9: ZEITSPIEL

9.1 Ein Angriff muss innerhalb von 12 Sekunden abgeschlossen werden. Diese beginnt, sobald der Ball von der Angreifenden Mannschaft aufgenommen wird. Falls keine 12 Sekunden Shot-Clock vorhanden ist, zählen die Schiedsrichter die letzten fünf (5) Sekunden der Wurfuhr runter und ahnden bei nicht erfolgten Versuch eine Regelüberschreitung.

9.2 Es wird als Regelübertretung betrachtet, wenn ein Spieler innerhalb der Zwei-Punkte-Linie länger als fünf Sekunden mit dem Rücken oder Seite zum Korb gerichtet dribbelt.

ART. 10: SPIELERWECHSEL

Ein Spielerwechsel ist nur bei einer Unterbrechung (toten Ball) möglich. Der Einwechselspieler darf erst das Spielfeld betreten, wenn sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) zwischen ihnen stattgefunden hat. Spielerwechsel dürfen nur an der Endlinie gegenüber dem Korb vorgenommen werden und werden ohne Mitwirkung von Schiedsrichter oder Kampfgericht ausgeführt.

ART. 11: AUSZEITEN

Jedes Team kann eine (1) Auszeit von 30 Sekunden nehmen. Diese Auszeit kann jeder Spieler bei einem toten Ball beantragen.

ART. 12: EINSPRUCHSVERFAHREN

Der Teamkapitän hat das Recht mit der Event- oder Turnierleitung zu sprechen. Alle Einsprüche müssen unmittelbar an die Turnierleitung gerichtet werden.

ART. 13: TABELLENPLATZ

In den jeweiligen Gruppen und im Gesamtklassement gelten folgende Klassifizierungsregeln:

1. Die meisten Siege (oder Gewinnquote (win ratio) bei ungleicher Anzahl von Spielen im Interpool-Vergleich);
2. Kopf-an-Kopf-Konfrontation (nur unter Berücksichtigung von Siegen/Niederlagen und gilt nur innerhalb eines Pools);
3. Die meisten Punkte die im Durchschnitt erzielt wurden (ohne Berücksichtigung von Verfallswerten).

Wenn die Teams nach diesen drei Schritten immer noch unentschieden sind, gewinnt das Team das höher gerankt ist den Tie-Breaker.

ART. 14: ALLGEMEINES

14.1 Alle Spieler müssen jederzeit einen Lichtbildausweis vorlegen können, sodass die Organisation die Identität nachprüfen kann.

14.2 Alle Teams müssen sich selbstständig über eventuelle Änderungen des Zeit- und Spielplans erkundigen (play.fba3x3.com).

14.3 Die Turnierleitung kann unter Umständen die Länge und Anzahl der Spiele verändern.

14.4 Alle Verletzungen müssen der Turnierleitung unmittelbar mitgeteilt werden.

14.5 Fair-Play!