



3x3 Spielregeln

Spielfeld und Ball	Größe reguläres 3x3-Spielfeld: 15m (Breite) x 11m (Länge) Ball: Größe 6 für alle Kategorien
Teamliste	4 Spieler 3 Feldspieler + 1 Auswechselspieler Anmerkung: bei Spitzenwettbewerben (3x3 World Tour, Weltmeisterschaften und dazugehörigen Qualifikationswettbewerbe) müssen bei Spielbeginn drei Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sein
Schiedsrichter	1 oder 2
Zeitnehmer/Anschreiber	bis zu 2
Auszeiten	1 pro Mannschaft, 30 Sekunden
1. Ballbesitz	Münzwurf Anmerkung: die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann den Ballbesitz entweder zum Spielbeginn oder zum Beginn einer möglichen Verlängerung wählen
Spieldauer & Punktelimit	1 x 10 Minuten, Spielzeit Punktelimit: 21 Punkte, gilt nur für reguläre Spielzeit Anmerkung: <u>Steht keine separate Spielzeituhr zur Verfügung</u> , kann der Veranstalter eine bestimmte durchlaufende Spielzeit festlegen. FIBA empfiehlt dabei eine Kombination von Zeit- und Punktelimit (z.B. 10 Minuten/10 Punkte, 15 Minuten/15 Punkte, 20 Minuten/21 Punkte).
Verlängerung	Das Team, das zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
Punktesystem	1 (auf oder innerhalb der Distanzlinie), 2 Punkte(hinter der Distanzlinie)
Shot-Clock	12 Sekunden Anmerkung: steht keine Shot-Clock zur Verfügung, warnt der Schiedsrichter durch das Herunterzählen der letzten fünf Sekunden der Angriffszeit
Ballbesitz nach erfolgreichem Treffer	<ul style="list-style-type: none"> • Ballbesitz für das Team, das nicht gepunktet hat • unter dem Korb (im „No-Charge-Halbkreis“) • Ball wird durch einen Spieler hinter die Distanzlinie gepasst oder gedribbelt

	<ul style="list-style-type: none"> Verteidigendes Team darf den Ball innerhalb des „No-Charge-Halbkreises“ nicht 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 einem Defensivrebound oder Ballverlust	Der Ball muss durch Pass oder Dribbling hinter die Distanzlinie bewegt werden
Nach einer Sprungballsituation	Verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz
Nach einem Foul in einer Wurfaktion	<ol style="list-style-type: none"> Freiwurf bei Wurfversuch auf oder innerhalb der Distanzlinie Freiwürfe bei Wurfversuch hinter der Distanzlinie



Mannschaftsfouलगrenze	6
Bei Erreichen der Mannschaftsfouls 7, 8, 9	2 Freiwürfe
Bei Erreichen der Mannschaftsfouls 10 und mehr	2 Freiwürfe + Ballbesitz
Spielerwechsel	<ul style="list-style-type: none"> 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

Anmerkungen:

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

**** offizielle FIBA Basketballregeln gelten für alle Spielsituationen, die nicht explizit oben erwähnt werden *** bezieht sich auf die Textversion der 3x3-Spielregeln für Klassifizierungsregeln und Protestverfahren**

Geänderte Regeln für den Campus Jam 2019

Auszeiten	Keine Auszeiten
1. Ballbesitz	Wird selbstverständlich ausgeschnickt
Punktesystem	Mädels: 2 (auf oder innerhalb der Distanzlinie) 3(hinter der Distanzlinie) Jungs wie in den offiziellen Regeln
Shot – Clock	14 Sekunden
Fouls	Es gibt keine Foulgrenze – fair play!