

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen m/w/d verzichtet. Der 3x3 Basketball School Jam wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk gespielt. Überall dort, wo keine nachfolgend angeführte Regelung formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA-Regeln.

September 2023

Team, Mannschaft	<ul style="list-style-type: none"> - Klassenteam-Wettkampf: 4 Schüler (3 + 1 Wechselspieler) einer Klasse bzw. eines Klassenverbandes laut Lehrfächerverteilung (Unverbindliche Übungen zählen nicht) - maximal ein 1 Vereinsspieler pro Team (Stichtag Schuljahresbeginn) - Das Spiel muss mit 3 Spielern beginnen und kann mit 2 beendet werden.
Spielfeld, -ball	Halbfeld auf einen Korb; Ball der Größe 5 (Wilson 3x3 Junior Size); Freiwurflinie 90 cm vorverlegt
Spielbeginn	<ul style="list-style-type: none"> - Beide Teams haben eine gemeinsame Aufwärmphase von ca. drei Minuten. - Münzwurf entscheidet über ersten Ballbesitz - Checkball mittig am Scheitelpunkt hinter der 2-Punkte-Linie
Spielzeit, Punktelimit	<ul style="list-style-type: none"> - 7 Minuten „Running Time“ oder ein Team erreicht davor 11 Punkte - Es gibt für kein Team eine Auszeit. <p><i>Vbg: Die Zeit wird nur bei den Finalspielen um die Landessieger in allen Kategorien des A- und B-Bewerbs in den letzten 2 Minuten bei totem Ball gestoppt.</i></p>
Korberfolg	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolgreicher Korbwurf innerhalb o. mit Berührung der 2-Punkte-Linie: 1 Punkt - Absprungpunkt hinter der 2-Punkte-Linie: 2 Punkte - Erfolgreicher Freiwurf: 1 Punkt - <i>Kategorie I „Mini“ (5. & 6. Schulstufe): 2-Punkte-Bereich außerhalb der Zone!</i> - <i>Das gilt jedoch nicht für die Regelungen zum Spielen des Balles hinter die 2-Punkte-Linie!</i>
Wechselnder Ballbesitz, Clearen des Balles Outlet-Pass oder Outlet-Dribbling ohne Checkball	<p>Nach jedem wechselnden Ballbesitz ohne Regelverstoß:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nach Steal (Ballgewinn) oder Turnover (Ballverlust) für balleroberndes Team - nach Korberfolg (aus dem Spiel oder bei Freiwurf) für verteidigendes Team - nach nicht erfolgreichem Korbwurf o. letztem Freiwurf für verteidigendes Team. Das angreifende Team kann nach Ballerhalt/Rebound direkt weiterspielen. - Rausspielen des Balles mit Dribbling oder Passen hinter die 2-Punkte-Linie - Spieler mit zumindest einem Fuß hinter der 2-Punkte-Linie - Das Rausspielen des Balles darf innerhalb der Zone nicht verteidigt werden.
Checkball mittig hinter der 2-Punkte-Linie	<ul style="list-style-type: none"> - bei Spielbeginn sowie Beginn der Verlängerung - bei Regelübertretungen, Fouls ohne Freiwürfe, Ausbälle, Sprungball - Checkball findet immer für das als nächstes angreifende Team mittig am Scheitelpunkt hinter der 2-Punkte-Linie statt. Faire, saubere Ballübergabe des Verteidigers an den Angreifer (beide spielbereit). - Checkball darf mit Dribbling, Pass oder Wurf fortgesetzt werden. Ein Korb gilt auch dann, wenn kein Mitspieler den Ball zumindest einmal berührt.
Verlängerung	<p>Bei Gleichstand nach der regulären Spielzeit gewinnt jenes Team, welches zuerst 2 weitere Punkte erzielt hat (keine 2 Punkte Unterschied).</p> <ul style="list-style-type: none"> - vor Verlängerung: Spielpause von einer Minute - Ballbesitz mit Checkball für Team, welches zu Spielbeginn nicht Ballbesitz hatte. <p><i>Vbg: Verlängerung auf 2 weitere Punkte nur bei Finalspielen um die Landessieger in allen Kategorien des A-Bewerbs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Bei allen anderen Spielen anstatt der Verlängerung: Freiwurfwerfen mit 3 Spielern</i>
Fouls	<ul style="list-style-type: none"> - Es gibt keine persönlichen Fouls. Jedes Foul wird als Teamfoul gezählt. - Ausnahmen: Ein grob unsportliches Foul oder andere Verstöße gegen die Sportdisziplin bedeuten den Ausschluss zumindest für die Dauer des Spiels. - Die Teamfoulgrenze liegt bei 5 Fouls, d. h. 5 Teamfouls sind erlaubt.
Foul im Wurf	<ul style="list-style-type: none"> - Bei einem Foul im Wurf (Teamfoul 1 bis 5) gibt es einen Freiwurf für den gefoulten Spieler, unabhängig davon, ob der Wurfversuch erfolgreich war.
Strafe mit/ab dem 6. Teamfoul	<ul style="list-style-type: none"> - Mit dem 6. und jedem weiteren Teamfoul: 2 Freiwürfe - Diese Regelung gilt auch bei einem Foul im Wurf. Auch bei erfolgreichem Korbwurf gibt es mit/ab dem 6. Teamfoul 2 zusätzliche Freiwürfe. - Die Verlängerung zählt als Fortsetzung der Spielperiode.
Ballbesitz nach Sprungball	Bei Sprungballsituationen (Halteball, unklare Ausball-Situation, keine Schiedsrichteentscheidung möglich) erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.
Auswechslung	Bei jeder Spielunterbrechung (toter Ball, Checkball) möglich
14-Sekunden-Regel	Optional: Ein Team muss innerhalb von 14 Sekunden einen Korbwurf versuchen.