

Der 3x3 Basketball School Jam wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk gespielt. Bitte insbesondere um Beachtung der aktuell gültigen Langfassung der 3x3 School Jam Regeln.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen m/w/d verzichtet.

September 2026

Team, Mannschaft	- 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	- 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	- 7 Minuten „Running Time“ oder ein Team erreicht davor 11 Punkte - Es gibt für kein Team eine Auszeit. - Vbg: Die Zeit wird nur bei den Finalspielen um die Landessieger in allen Kategorien in den letzten 2 Minuten bei totem Ball gestoppt.
Korberfolg	- 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	Wechselnder Ballbesitz ohne Regelverstoß: - 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. Clearen des Balles: - Rausspielen des Balles mit Dribbling oder Passen <i>hinter die 2-Punkte-Linie</i> - Spieler mit zumindest einem Fuß hinter der 2-Punkte-Linie - Das Clearing darf NUR nach einem Korberfolg innerhalb der Zone nicht verteidigt werden! Steal, Rebound dürfen verteidigt werden.
Checkball mittig hinter der 2-Punkte-Linie	- 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	Bei Gleichstand nach der regulären Spielzeit gewinnt jenes Team, welches zuerst 2 weitere Punkte erzielt hat (keine 2 Punkte Unterschied). - vor Verlängerung: Spielpause von einer Minute - Ballbesitz mit Checkball für Team, welches zu Spielbeginn nicht Ballbesitz hatte. - Vbg: Verlängerung auf 2 weitere Punkte nur bei den Finalspielen um die Landessieger in allen Kategorien. - Bei allen anderen Spielen anstatt der Verlängerung: Freiwurfwerfen mit 3 Spielern
Fouls	- 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	- 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	- 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.