



Regeln für den 3x3 School Jam

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden die männliche (neutrale) Anredeform genutzt, welche die weibliche selbstverständlich miteinschließt.

(Offizielles 3x3-Regelwerk unter <https://fiba3x3.com/docs/fiba-3x3-basketball-rules-full-version.pdf>)

Der 3x3 School Jam wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk nach den nachfolgenden Regeln gespielt. Überall dort, wo keine ausdrückliche Regelung formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA- Basketball-Regeln. Vereinfachungen im Schulbereich gemäß Alter oder technischem Leistungsstand der Schüler oder Anpassungen an die zur Verfügung stehenden Körbe oder die Spielzeit sind individuell möglich. Entsprechende Hinweise und Alternativen sind an einigen Regeln kursiv angefügt.

1. Spielfeld

Das Spiel wird auf einem regulären Halbfeld auf einen Korb ausgetragen. Gespielt wird in allen Wettkampfklassen mit einem Ball der Größe 5 (**Wilson 3x3 Junior Size**)/Spalding oder Molten Größe 6.

2. Mannschaften

Jedes Team setzt sich aus vier Spielern aus einem Turnverband laut Lehrfächerverteilung (unverbindliche Übungen zählen nicht als Turnverband) oder einer Klasse (drei auf dem Feld, ein Auswechselspieler) zusammen. **Pro Team ist ein Vereinsspieler erlaubt.** Stichtag für die Vereinszugehörigkeit ist der **Beginn des Schuljahres.**

3. Offizielle (*Optional – bei Finalturnieren (Landes-/Bundesfinale verpflichtend)*)

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter (sollen auch SchülerInnen und/oder LehrerInnen sein) geleitet. Ein Kampfrichter führt den vereinfachten Spielbericht für den Schulsport.



4. Spielvorbereitung

- 4.1. Beide Teams haben eine gemeinsame Aufwärmphase von ca. drei Minuten.
- 4.2. Vor dem Spiel wird durch einen **Münzwurf der Ballbesitz** entschieden.
- 4.3. Das Spiel beginnt mit einem **Checkball** (Übergabe des Balles durch den Verteidiger an den Angreifer) am Scheitelpunkt der 2-Punkte-Linie.
- 4.4. In **Sprungballsituationen (Halteball)** erhält immer die **verteidigende Mannschaft** den Ballbesitz. Diese Regelung kommt auch zur Anwendung, wenn sich bei einer Ausball-Situation die Teams nicht selbständig auf den Ballbesitz einigen können und der Schiedsrichter (soweit vorhanden) keine Entscheidung treffen kann.

5. Spielzeit, Sieger und Zählweise

- 5.1. Die Spielzeit beträgt **7 Minuten „running time“**. *(bei den Finalturnieren wird die Zeit bei totem Ball in den letzten 2 Minuten gestoppt)*
- 5.2. Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit **11 Punkte**, so hat sie das Spiel gewonnen.
- 5.3. Ist der Spielstand am Ende unentschieden, wird so lange weitergespielt, bis ein Team **zwei weitere Punkte** erzielt hat. Vor der Verlängerung gibt es eine Spielpause von einer Minute. Ballbesitz hat jenes Team, welches zu Beginn des Spieles nicht Ballbesitz hatte. **Aus Zeitgründen kann die Turnierleitung bei Landesfinalen auch auf ein Freiwurf-Sudden Death zurückgreifen.** In diesem Fall werfen, jeweils abwechselnd ein Spieler von Mannschaft A und ein Spieler von Mannschaft B. Trifft Spieler Mannschaft A und verwirft Spieler Mannschaft B, ist das Spiel vorbei.
- 5.4. Jeder erfolgreiche Korbwurf **innerhalb oder mit Berührung der Zwei-Punkte-Linie** zählt **einen Punkt**, jeder erfolgreiche Korbwurf von **hinter der Zwei-Punkte-Linie** (maßgeblich ist der Absprungpunkt) zählt **zwei Punkte**. Ein **erfolgreicher Freiwurf** zählt **einen Punkt**. ***Für Schüler der 5. & 6. Schulstufe (Kategorie 1) ist der Zwei-Punkte-Bereich, entsprechend den U12-Basketballregeln des ÖBV bereits außerhalb der Zone festgelegt. Das gilt jedoch NICHT für Regelungen zum Spielen des Balles hinter die Zwei-Punkte-Linie.*** (siehe Punkt 8)



6. Screens/Blockaden

In **beiden Kategorien MINI und MAXI** sind sowohl **On-Ball** als auch **Off-Ball Screens** erlaubt.

7. Freiwurf

In **beiden Kategorien MINI und MAXI** liegt die Freiwurflinie, entsprechend den U12 Basketballregeln des ÖBV, **jeweils 0,90 Meter vorverlegt** (halbe Distanz zwischen vormals strichlierten Linien der Sprungkreise zur normalen Freiwurflinie).

8. Fouls

- 8.1. Es werden **nur Mannschaftsfouls** gezählt. Dennoch scheidet ein Spieler nach einem grob unsportlichen Foul oder anderen Verstößen gegen die Sportdisziplin mindestens für die Dauer des laufenden Spiels aus. Hier entscheidet die Spielleitung in Abstimmung mit dem Schiedsrichter.
- 8.2. Bei **Fouls in der Wurfaktion (Teamfoul 1-5)** wird das Spiel nach einem **Freiwurf** (auch bei erfolgreicher Wurfaktion) mit Rebound oder – im Falle eines erfolgreichen Freiwurfs mit Outlet-Pass oder – Dribbling fortgesetzt.
- 8.3. Die **Mannschaftsfoulgrenze liegt bei 5 Fouls**. Mit dem **sechsten Mannschaftsfoul** wird jedes Verteidigerfoul mit **zwei Freiwürfen** für das gefoulte Team geahndet. **Eine Verlängerung zählt als Fortsetzung der Spielperiode**. Diese Regelung tritt auch bei Fouls in der Wurfaktion in Kraft. **Auch bei erfolgreichem Korbwurf werden dem gefoulten Team 2 Freiwürfe zugesprochen**.
- 8.4. **Angreiferfouls/Offensiv Fouls** werden auch bei Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze mit **Ballbesitz** (Checkball s. 4.3.) für die **verteidigende Mannschaft** geahndet.

9. Vierzehn-Sekunden-Regel (optional für Fortgeschrittene)

Eine Mannschaft muss innerhalb von vierzehn Sekunden einen Korbwurf (mind. Ringberührung) versuchen. Verlässt der Ball vor Ertönen des Vierzehn-Sekunden-Signals (Pffiffs) die Hand des Werfers und geht in den Korb, so zählt der Wurf. Berührt er nur den Ring, so wird die Angriffszeit zurückgesetzt und das Spiel ohne Unterbrechungen fortgesetzt. Berührt der Ball nicht den Ring, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es gibt Ballbesitz (Checkball, s.4.3) für die verteidigende Mannschaft.



10. Spielen des Balles

10.1. Im Anschluss an einen erfolgreichen Korbwurf oder einen erfolgreichen letzten Freiwurf:

- Ein Spieler der Mannschaft, die diese(n) Punkt(e) nicht erzielt hat, **setzt das Spiel direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie!) fort**, indem er den **Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder einen Pass** zu einem Mitspieler an einem beliebigen Platz des Spielfeldes spielt. Ist dieser Platz nicht hinter der Zwei-Punkte-Linie muss der Passempfänger den Ball mit einem Dribbling oder Pass hinter die Zwei-Punkte-Linie bewegen.

10.2. Im Anschluss an einen nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf:

- darf die **angreifende Mannschaft** den Ball **rebounden und direkt weitere Wurfversuche unternehmen** ohne den Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie passen oder dribbeln zu müssen.
- darf die **verteidigende Mannschaft** den Ball **rebounden und muss ihn mit einem Pass oder Dribbling hinter die Zwei-Punkte-Linie bewegen**.
- Der **Ball ist dann gecleart, wenn sich der Ball besitzende Spieler, zumindest mit einem Fuß hinter der 2 Punkte Linie befindet**.

10.3. Nach einem **Steal (Ballgewinn)** muss der Ball von der ballerobernden Mannschaft hinter die Zwei-Punkte-Linie gebracht werden.

10.4. Nach Fouls (ohne Freiwürfe), Regelübertretungen, Ausbällen sowie zu Beginn der Verlängerungen erhält das als nächstes angreifende Team den Ballbesitz hinter der Zwei-Punkte-Linie (Checkball, s. 4.3.). Dabei ist auf eine saubere und faire Ballübergabe zu achten, bei der Verteidiger und Angreifer spielbereit sind.

10.5. Der Outlet-Pass und das Dribbling hinter die Zwei-Punkte-Linie nach Erlangen des Ballbesitzes unter dem Korb (nach hingenommenem Korberfolg) **dürfen innerhalb der Zone nicht verteidigt werden**.

11. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist **bei jeder Spielunterbrechung** für beide Teams zugelassen.

12. Auszeiten

Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.

13. Sprungballsituationen

In Sprungballsituationen erhält immer die **verteidigende Mannschaft** den Ballbesitz (s. 4.4.).