

NRW 3x3 TOUR

In den folgenden "NRW3x3Tour Basketball-Regeln" sind Spieler, Schiedsrichter, Courtmonitore usw. in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Spielerinnen, Schiedsrichterinnen, Courtmonitorinnen, usw..

1. Die wichtigste Regel heißt **"FAIR PLAY"**.
2. Gespielt wird in allen Kategorien (Damen, Herren, Jugend) mit dem offiziellen 3x3-Spielball (Größe 6) von MOLTEN. Die Kategorien U9 und U11 spielen möglichst auf Körbe mit einer Korbhöhe von 2,60m.
3. Jede Mannschaft besteht aus mindestens drei Spieler und max. vier Spieler (drei auf dem Feld und ein Auswechselspieler).
4. Ein Spieler eines Teams darf in keinem anderen Team der gleichen Kategorie mitspielen, beim Spielen in zwei oder mehreren unterschiedlichen Kategorien können wir keine zeitlichen Anpassungen im Spielplan garantieren.
5. Die Spiele werden entweder von einem/zwei Schiedsrichter(n) oder von einem/zwei Courtmonitoren begleitet. Bei Spielen ohne Schiedsrichter sind die aktiven Spieler aufgefordert, die offiziellen Basketball Regeln (wie Fouls, Schrittfehler, Doppeldribbling) selbst anzusagen oder anzuzeigen. Der gefoulte oder benachteiligte Spieler sagt das Foul / die Regelübertretung an. Bei strittigen Entscheidungen oder Unklarheiten entscheidet der Courtmonitor und/oder abschließend ein Supervisor des NRW-Tour Teams. Trainer, Eltern, Zuschauer dürfen das Spiel weder coachen noch sich in ein Spiel einmischen!
6. Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt einen Punkt, außerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt er zwei Punkte. Ein Freiwurf zählt ebenfalls einen Punkt.
7. Beide Teams wärmen sich gemeinsam auf, ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz.
8. Das Spiel dauert zehn Minuten. In den letzten zwei Spielminuten wird die Uhr gestoppt (Ausball, Foul, Schiedsrichterpfiff). Die Uhr startet wieder, sobald der Ball vom Verteidiger hinter der Mitte der Zwei-Punkt-Linie übergeben wurde. Bei Spielen ohne eigene Spieluhr beträgt die Zeit 12 Minuten ungestoppt.
9. Wer zuerst 21 Punkte oder mehr hat, gewinnt – auch wenn die reguläre Spielzeit noch nicht zu Ende ist.
10. Steht es nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. Das Team, das hier zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt.
11. In einer Sprungballballsituation (z.B. Halteball) erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.
12. Korbgestänge und Polsterung gelten als "AUS".
13. Es gibt keine Spielerfoulgrenze, allerdings wird ein Spieler beim zweiten unsportlichen (unnötig harten) und/oder technischen Foul vom Spiel ausgeschlossen.
14. Ein Team erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Ab da gibt es für jedes weitere Foul zwei Freiwürfe für das gefoulte Team (mit Aufstellung/Rebound). Ab dem zehnten Mannschaftsfoul gibt es zwei Freiwürfe (ohne Aufstellung/Rebound) und Ballbesitz für das gefoulte Team.
15. Für ein Foul im Wurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie gibt es einen Freiwurf, für ein Foul außerhalb zwei Freiwürfe. Bei erfolgreichem Wurf + Foul zählt der Korb + Bonusfreiwurf (mit Aufstellung/Rebound).
16. Ein technisches Foul (z.B. wegen Meckerns) wird mit Freiwurf (ohne Aufstellung) und Ballbesitz für das gegnerische Team bestraft.
17. Nach Korberfolg oder getroffenem letzten Freiwurf muss der Ball von der zuletzt verteidigenden Mannschaft direkt von unterhalb des Korbes hinter die Zwei-Punkt-Linie gepasst oder gedribbelt werden, um wieder angreifen zu dürfen (kein Einwurf). Das nun neu verteidigende Team darf den Ball angreifen, sobald er den No-Charge-Halbkreis verlassen hat.
18. Bei einem Rebound darf die angreifende Mannschaft sofort weiterspielen. Die verteidigende Mannschaft darf erst wieder angreifen, nachdem sie den Ball einmal hinter die Zwei-Punkt-Linie gebracht hat.
19. Ein Angriff muss innerhalb von zwölf Sekunden abgeschlossen werden. Ist keine 12-Sek.-Anlage vorhanden, trifft der Schiedsrichter oder Courtmonitor die Zeitspielentscheidung, indem er die letzten vier Sekunden der Angriffszeit laut runter zählt (4, 3, 2, 1). Wurde bei 1 nicht mindestens der Ring berührt, erhält die verteidigende Mannschaft den Ball (Check an der 2 Punkte Linie).
20. Spielerwechsel sind für beide Mannschaften bei jeder Spielunterbrechung möglich (nicht nach Korb).
21. Jedes Team hat eine Auszeit von 30 Sekunden pro Spiel.

Die Regeln können durch die Turnierleitung auch kurzfristig verändert werden. Ansonsten gelten die offiziellen 3x3 Regeln der FIBA.