



BASKETBALL 3x3

Regeln und Rahmenbedingungen

Teilnahmeberechtigung

Die Schüler:innen eines Teams müssen aus der gleichen Schule stammen. Jede Schule darf pro Kategorie ein Team anmelden. Die Teams dürfen stufen- und klassenübergreifend zusammengestellt werden. Jede:r Schüler:in ist für ein Team spielberechtigt.

Gruppengrösse

Ein Team besteht aus 3 Spieler:innen (max. 6 Auswechselspieler:innen)

Spieldauer

Die Spielzeit richtet sich nach dem definitiven Modus und wird mit dem Spielplan bekannt gegeben.

Spielfeldgrösse

Halbfeld. Es wird auf einen Korb gespielt.

Ausrüstung

Für die persönliche Ausrüstung sind die Teams selbst verantwortlich. Einheitliche Shirts wenn möglich mit Nummern. Basketballbälle zum Einspielen, selber mitbringen. Matchbälle werden von der Turnierleitung gestellt.

Spielregeln

Die Spielregeln sind auf Seite 3 aufgelistet.

Zeitstrafen

Es gelten die offiziellen Regeln von Swiss Basket. Anpassungen siehe Spielreglement weiter unten. Time-Outs sind ausgeschlossen.

Einspielen

Kein Einspielen auf dem Spielfeld.

Schiedsrichter:innen

Die Schiedsrichter:innen werden von der Turnierleitung gestellt.

Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.



KANTONALER SCHUL- SPORT- TAG

Verstösse gegen das Turnierreglement

Verstösse gegen das Turnierreglement sind unverzüglich der Wettkampfleitung zu melden. Diese entscheidet endgültig (Disqualifikation, Wertung von Spielen). Verstösse können ab dem Zeitpunkt ihres Bekanntwerdens geahndet werden; die Resultate aller zu diesem Zeitpunkt bereits abgeschlossenen Spiele verbleiben in der Wertung (Spielwiederholungen aufgrund von Verstössen gegen das Turnierreglement sind aus organisatorischen Gründen ausgeschlossen).

Turniermodus

Der genaue Modus richtet sich nach der definitiven Anmeldezahl und wird mit dem Spielplan bekannt gegeben.

Bemerkung

Bei allfällig auftauchenden und hier nicht aufgeführten Problemen entscheidet die Turnierleitung endgültig.

Qualifikation

Die Sieger:innen qualifizieren sich für die Schweizerischen Mittelschulmeisterschaften (SMM).
<https://svss.ch/ueber-uns/svsm-ases>

Turnierleitung

Noch nicht bekannt. Bei Fragen wendet euch an claudia.riera@bs.ch, 061 267 57 38

Allgemeines

- Bitte die Sporthallen nur mit Hallenschuhen betreten.
- Essen und Trinken nur ausserhalb der Sporthallen (Ausnahme Wasser in Flaschen).
- Bei Diebstählen lehnt die Organisation jede Haftung ab.
- Alle verhalten sich respektvoll gegenüber den gegnerischen und eigenen Mitspieler:innen sowie den Schiedsrichter:innen und Offiziellen.



KANTONALER SCHUL- SPORT- TAG

Spielregeln

Spielfeld

Halbfeld auf einen Korb.

Spielbeginn

Der erste Ballbesitz wird vor dem Spiel durch Münzwurf entschieden.

Spielfortsetzung nach Korberfolg

Nach einem erfolgreichen Korb holt sich das gegnerische Team den Ball unter dem Korb und spielt den Ball (Pass oder Dribbling) ohne Unterbrechung hinter die 2-Punkt-Linie. Beim Rausspielen des Balles darf innerhalb der Zone nicht verteidigt werden.

Korberfolg

1 Punkt bei Korberfolg innerhalb der 2-Punktlinie.

2 Punkte bei Korberfolg hinter der 2-Punktlinie.

1 Punkt pro erfolgreichem Freiwurf.

Check

Bei Spielbeginn, Beginn der Verlängerung und nach jeder Regelübertretung (auch Ball im Aus) wird das Spiel mit einem Check mittig hinter der 2-Punktlinie gestartet/fortgesetzt.

Verlängerung

Bei Gleichstand nach der regulären Spielzeit, gewinnt jenes Team, welches zuerst 2 Punkte erzielt (keine 2 Pt. Unterschied).

Fouls

Es gibt keine persönlichen Fouls. Jedes Foul wird als Teamfoul gezählt.

Foul im Wurf

- Ist der Wurf erfolgreich, zählt der Korb und es gibt zusätzlich einen Freiwurf.
- Erfolgt der Wurf aus dem Ein-Punkt-Bereich und ist erfolglos, gibt es einen Freiwurf, bzw. zwei Freiwürfe ab dem 7. Mannschaftsfoul.
- Erfolgt der Wurf aus dem Zwei-Punkte-Bereich und ist erfolglos, gibt es zwei Freiwürfe.

Strafe ab dem 7. Teamfoul

Ab dem 7. Foul werden alle Fouls mit 2 Freiwürfen für den:die gefoulte:n Spieler:in bestraft. Dies gilt auch bei einem Foul im Wurf.

Bei einem Offensive Foul gibt es keine Freiwürfe. Das gegnerische Team erhält den Ball zum Check zugesprochen.

Wechselnder Ballbesitz

Nach jedem wechselnden Ballbesitz muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gespielt werden (Spieler:in mit beiden Füßen und Ball ausserhalb).

Ballbesitz nach Sprungball

Bei Sprungballsituationen erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.

Auswechslung

Bei jedem toten Ball vor dem Check.

Wurfuhr

Es gibt keine Zeitbeschränkung für den Angriff.

Outball

Befindet sich der Ball oder ein Körperteil des Ballträgers auf oder ausserhalb der Linie, die das Spielfeld begrenzt, ist der Ball out.

Fussregel

Aktives Fussspiel (Fuss zum Ball) ist verboten. Fällt der Ball versehentlich an den ruhenden Fuss (Ball zum Fuss) ist dies kein Fehler.

3-Sekunden-Regel

Jede:r Angreifer:in darf sich mit oder ohne Ball höchstens 3 Sekunden im gegnerischen Trapez aufhalten. Nach einem Korbwurfversuch (Ball muss Brett oder Korb berühren) beginnt das Zeitintervall von Neuem.

5-Sekunden-Regel

Wird der/die Ballträger:in von einem/einer Gegenspieler:in aktiv verteidigt, muss er/sie innerhalb von 5 Sekunden passen, dribbeln oder werfen.