

REGULATIV

3x3 Rollstuhlbasketball Österreich



Version vom **15.09.2021**

Die Grundlage für das vorliegende Regelwerk bilden die offiziellen IWBF 3x3 Wheelchair Basketball Regeln [1]. Zudem sei auf die FIBA-3x3-Regeln [2] verwiesen – hier ist auch eine Kurzfassung verfügbar.

[1] https://iwbf.org/wp-content/uploads/2020/12/3x3_IWBF_rules_2021_ver1_final-small.pdf

[2] <https://fiba3x3.com/en/rules.html>

Für alle nicht hier spezifisch angeführten Spielsituationen (beispielsweise erlaubte Rollstühle, 3-Sekunden-Regel, was ein Foul ist) gilt das allgemeine österreichische Rollstuhlbasketball-Regelwerk.

1. Spielfeld und Ball

Das Spiel wird auf einem 3x3-Feld (**15m x 11m**), alternativ auf einem Basketball-Halbfeld mit einem Korb ausgetragen. Das Spielfeld soll eine reguläre rechteckige Zone sowie eine reguläre Freiwurf- (5.80m) und eine reguläre Dreierlinie (6.75m) sowie einen „No Charge“-Halbkreis unter dem Korb aufweisen.

Als Spielball soll jedenfalls ein **3x3-Ball**, vorzugsweise der **Wilson Basketball 3x3 Official Game Ball**, verwendet werden.

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um einen Ball der Größe 6, der das Gewicht eines Balles der Größe 7 besitzt.

2. Teams

Jedes Team besteht aus minimal drei, maximal vier Spielern (drei Spieler auf dem Feld und ein optionaler Wechselspieler) sowie einem optionalen Mechaniker. Coaching – von der Bank, aber auch aus dem Zuschauerraum – ist nicht erlaubt.

3. Game Officials und Equipment

Die Game Officials bestehen aus zwei Schiedsrichtern und drei Personen zur Zeitnahme und Spielstandprotokollierung.

Anmerkung: Der Veranstalter kann die Spiele auch mit einem Schiedsrichter und/oder zwei Tischorganen ansetzen.

Der Tisch soll – bei Blick zum Korb – links hinter der Endlinie – der Begrenzungslinie gegenüber des Korbs – positioniert werden. Die beiden optionalen Wechselspieler sollen mittig hinter der Endlinie Platz nehmen.

Game Clock und Shot Clock müssen verfügbar und bestmöglich vom Spielfeld erkennbar sein. Eine Vorlage für das 3x3-Scoresheet liegt als Anhang bei. Klassifizierungspunkte sollen links vom Spielernamen vermerkt werden.

4. Spielbeginn

- 4.1. Beide Teams wärmen vor Spielbeginn simultan auf.
- 4.2. Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Jenes Team, das den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob es den Ballbesitz zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Overtime bevorzugt.
- 4.3. Zu Spielbeginn und zu Beginn einer möglichen Overtime führt ein Schiedsrichter den Checkball (vgl. 9.5) aus.
- 4.4. Das Spiel muss mit drei Spielern pro Team begonnen werden. Ist das nicht der Fall, siehe 6.4.

5. Scoring

- 5.1. Jeder Treffer von innerhalb der Dreipunktlinie zählt einen Punkt.
- 5.2. Jeder Treffer von außerhalb der Dreipunktlinie zählt zwei Punkte.
- 5.3. Jeder erfolgreiche Freiwurf zählt einen Punkt.

6. Spielzeit und Gewinner

- 6.1. Die reguläre Spielzeit besteht aus einer Periode mit zehn Minuten. Die Uhren werden bei „Dead Ball“-Situationen und Freiwürfen gestoppt. Sie werden nach Vollendung des Ballaustausches wiedergestartet (also sobald der Ball in der Hand eines Offensivspielers ist).
- 6.2. Erreicht ein Team 21 Punkte oder mehr vor Ende der regulären Spielzeit, gewinnt es das Spiel sofort. Diese Regel gilt NICHT in der Overtime.
- 6.3. Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit folgt eine Verlängerung. Die Pause vor Beginn der Verlängerung beträgt eine Minute. Jenes Team, das in der Verlängerung als erstes zwei oder mehr Punkte scort, gewinnt.
- 6.4. Ein Team, das zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern bereit zu spielen ist, verliert das Spiel.

7. Fouls und Freiwürfe

- 7.1. Ein Team ist in einer Mannschaftsfoulsituation, nachdem es sechs Fouls begangen hat. Ein einzelner Spieler kann nicht aufgrund einer bestimmten Anzahl persönlicher Fouls ausgeschlossen werden.
- 7.2. Fouls während eines Wurfes von innerhalb der Dreierlinie haben bei einem Nichttreffer einen Freiwurf zur Folge, Fouls während eines Wurfes von außerhalb der Dreierlinie haben bei einem Nichttreffer zwei Freiwürfe zur Folge.
- 7.3. Fouls während eines erfolgreichen Treffers haben einen zusätzlichen Freiwurf zur Folge.
- 7.4. Die Teamfouls 7, 8 und 9 haben zwei Freiwürfe zur Folge. Bei Teamfoul 10 und allen weiteren erhält das gefoulte Team zusätzlich Ballbesitz. Dies gilt auch im Fall von erfolgreichen Würfen trotz des Fouls.
- 7.5. Alle technischen Fouls haben einen sofortigen Freiwurf zur Folge; jenes Team, das beim Call in Ballbesitz war, erhält danach einen Checkball. Alle unsportlichen Fouls bedingen zwei Freiwürfe. Nach einem technischen oder unsportlichen Foul wird das Spiel mit einer Ballübergabe hinter der Mitte der Dreipunktlinie fortgesetzt.
- 7.6. Ein Spieler, der sein zweites unsportliches Foul begeht, ist auszuschließen. Selbiges gilt NICHT für zwei technische Fouls.
- 7.7. Jedes technische Foul zählt als ein Teamfoul, jedes unsportliche Foul als zwei Teamfouls.

8. Wurfuhr

Das angreifende Team muss innerhalb von zwölf Sekunden einen Wurf mit Ringberührung erreichen. Die Wurfuhr wird gestartet, sobald der Ball in der Hand eines Offensivspielers ist. Nach einem Foulpiff wird die Wurfuhr auf zwölf Sekunden zurückgesetzt, ausgenommen bei einem technischen Foul durch das Team, das sich dabei in Ballbesitz befindet.

9. Wie der Ball gespielt wird – Clearing the Ball und Checkball

- 9.1.** Nach einem erfolgreichen Treffer aus dem Spiel oder von der Freiwurflinie eröffnet ein Spieler jenes Teams, das soeben nicht gescort hat, das Spiel mit einem Dribbling oder Pass von direkt unter dem Korb (nicht außerhalb des Spielfeldes!) zu einem Ort außerhalb der Dreierlinie („Clearing the Ball“). Ein Spieler wird als hinter der Dreierlinie befindlich angesehen, wenn seine Antriebsräder und alle Stützrollen, die kontinuierlichen Bodenkontakt haben, hinter der Dreierlinie sind.

Anmerkung: Die Dreierlinie selbst befindet sich innerhalb der Dreierlinie. Das verteidigende Team darf hierbei nicht innerhalb des „No Charge“-Halbkreises agieren. Die Halbkreislinie gehört zum Halbkreis.

- 9.2.** Nach einem nicht erfolgreichen Wurfversuch aus dem Spiel oder einem vergebenen letzten Freiwurf: Bei einem Offensivrebound darf das angreifende Team weiter versuchen zu scoren, ohne dass der Ball hinter die Dreierlinie zurückgebracht werden muss. Bei einem Defensivrebound muss der Ball durch Pass oder Dribbling hinter die Dreierlinie zurückgebracht werden.
- 9.3.** Nach einem Steal, Turnover etc. muss der Ball hinter die Dreierlinie zurückgebracht werden, sofern dieser innerhalb der Dreierlinie passiert ist.
- 9.4.** Erfolgt ein Wurfversuch, bevor ein Clearing the Ball erfolgt ist, ist das eine „No Cleared Ball“-Violation: Ein potenzieller Treffer zählt nicht, der Gegner erhält einen Checkball (vgl. 9.5). Anmerkung: Der Schiedsrichter winkt mit erhobenem, abgewinkeltem Arm mit erhobenem Zeige- und Mittelfinger (vgl. Abbildung 1).



Abbildung 1: Das Schiedsrichter-Zeichen für No Cleared Ball.

- 9.5.** Der Ballbesitz nach jeder „Dead Ball“-Situation ausgenommen jener eines Scores beginnt mit dem Austausch des Balles zwischen Verteidiger und Angreifer (Checkball) hinter der Dreipunktlinie in der Mitte.

- 9.6.** Bei Sprungbällen erhält das verteidigende Team den Ball (ausgenommen zwischen zwei Freiwürfen oder nach dem letzten Freiwurf mit anschließendem Checkball).

10. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist beiden Teams in jeder beliebigen „Dead Ball“-Situation gestattet. Keine Bestätigung von Schiedsrichter oder Tisch ist erforderlich.

11. Timeouts

Jedes Team erhält ein 30-Sekunden-Timeout. Jeder Spieler kann das Timeout in einer „Dead Ball“-Situation nehmen.

12. Klassifizierungssystem

Die Summe der Klassifizierungspunkte der Spieler eines Teams auf dem Court darf niemals 8.5 Klassifizierungspunkte überschreiten.

Anmerkung: Sind weibliche oder jugendliche Spieler auf dem Court, hat dies keine Erhöhung dieses Limits zur Folge.

13. Nichtbehinderte Sportler (NBs)

Pro Team darf bei nationalen Bewerben ein nichtbehinderter Sportler gemeldet werden.

14. Reihung der Teams

Teams werden nach folgenden Kriterien gereiht:

1. Höhere Anzahl der Siege (bzw. Prozentanteil der Siege bei ungleicher Spielanzahl)
2. Besserer direkter Vergleich (nur auf Siege/Niederlagen-Ebene, nicht auf Punkteebene)
3. Höhere Anzahl an durchschnittlich erzielten Punkten (Ergebnisse von Siegen bei gegnerischer Aufgabe zählen nicht.)
4. Bessere Setzposition.