



# 3 gegen 3

## IWBF – Regeln

Veröffentlicht am 16.04.2012 auf der Website der IWBF World

Übersetzt und bearbeitet von Dr. Thilo Tetzlaff und Werner Otto,  
Mitglieder der SRK des FA RBB

Die offiziellen Rollstuhlbasketballregeln der IWBF gelten für alle Spielsituationen von 3 gegen 3 - Wettkämpfen, die nicht speziell in diesen 3 gegen 3 - Spielregeln erwähnt sind.

### Art.1 Spielfeld

Gespielt wird auf dem Basketball-Halbfeld mit einem Korb.

Das Spielfeld besitzt eine begrenzte Zone der üblichen Größe einschließlich der Freiwurflinie (5,80 m), einem Kreis (6,75 m) und einen "No – Charge - Halbkreis – Bereich" unter dem einen Korb.

Anm.: Die äußeren Begrenzungslinien gehören zum "Aus".

### Art.2 Mannschaften

Jede Mannschaft hat nicht mehr als 5 Spieler (3 Spieler auf dem Feld, 2 Auswechslenspieler) und eine Person auf der Bank.

### Art.3 Spielleitung

Das Spiel wird von 3 Offiziellen - einem Schiedsrichter, einem Zeitnehmer und einem Anschreiber - geleitet.

Anmerkung: Der Veranstalter kann 2 Schiedsrichter ansetzen.

### Art. 4 Spielbeginn

4.1. Beide Mannschaften wärmen sich gleichzeitig vor dem Spiel auf.

4.2. Durch Münzwurf wird die Mannschaft ermittelt, die den ersten Ballbesitz erhält. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann entweder den Ballbesitz zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung wählen.

4.3. Das Spiel muss mit 3 Spielern auf dem Feld beginnen.

Anmerkung: Die Artikel 4.3 und 6.4 gelten nur für 3 gegen 3 – Weltmeisterschaften und die zugehörigen Qualifikationen (nicht unbedingt anwendbar auf Freiplatzturniere).

**Art. 5 Korbwertung**

- 5.1. Jeder erfolgreiche Wurf von innerhalb des Kreises zählt einen (1) Punkt.
- 5.2. Jeder erfolgreiche Wurf von außerhalb des Kreises zählt zwei (2) Punkte.
- 5.3. Jeder erfolgreiche Freiwurf zählt einen (1) Punkt.

**Art.6 Spielzeit / Spielgewinn**

- 6.1. Die reguläre Spielzeit umfasst eine (1) Periode von 10 Minuten. Die Uhr wird bei totem Ball und bei Freiwürfen gestoppt. Die Uhr wird wieder gestartet, wenn der Ballwechsel vollendet ist (sobald sich der Ball in den Händen der angreifenden Mannschaft befindet).
- 6.2. Wenn jedoch eine der beiden Mannschaften vor Ende der regulären Spielzeit 21 oder mehr Punkte erzielt, hat sie das Spiel gewonnen. Diese Regel bezieht sich nur auf die reguläre Spielzeit (nicht auf eine mögliche Verlängerung).
- 6.3. Steht das Spiel zum Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. Vor der Verlängerung gibt es eine Pause von einer (1) Minute. Die Mannschaft, die zuerst zwei (2) Punkte in der Verlängerung erzielt, gewinnt das Spiel.
- 6.4. Eine Mannschaft verliert ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung, wenn sie zum offiziellen Spielbeginn nicht mit 3 spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld ist.

Anmerkung: Wenn keine Spieluhr zur Verfügung steht, wird die Dauer der Spielzeit durch den Organisator festgelegt. Die IWBF empfiehlt, eine Spielzeit in Relation zum Resultat festzulegen (10 Minuten / 10 Punkte, 15 Minuten / 15 Punkte, 20 Minuten / 21 Punkte).

**Art.7 Fouls / Freiwürfe**

- 7.1. Eine Mannschaft befindet sich in der Mannschaftsfoulsituation, wenn sie sieben (7) Fouls begangen hat.
- 7.2. Ein Spieler, der 4 Fouls begangen hat, muss das Spielfeld verlassen.
- 7.3. Fouls in der Wurfaktion innerhalb des Kreises werden mit einem (1) Freiwurf bestraft.
- 7.4. Fouls in der Wurfaktion außerhalb des Kreises werden mit zwei (2) Freiwürfen bestraft.
- 7.5. Fouls in der Wurfaktion, die zu einem Feldkorberfolg führen, werden mit einem (1) zusätzlichen Freiwurf bestraft.
- 7.6. Fouls, die während der Mannschaftsfoulsituation an einem Spieler verübt werden, der sich nicht in der Korbwurfaktion befindet, werden mit einem (1) Freiwurf bestraft.

**Art. 8 Zeitspiel**

- 8.1. Wenn eine Mannschaft auf Zeit spielt oder nicht aktiv versucht, einen Korb zu erzielen, gilt das als Regelverletzung.
- 8.2. Ist ein Spielfeld mit einer "Wurfuhr" ausgerüstet, muss eine Mannschaft innerhalb von 12 Sekunden auf den Korb werfen. Die Uhr wird gestartet, sobald der Ball in den Händen der angreifenden Mannschaft ist (nach Ballgewinn von einem Gegenspieler oder nach einem erfolgreichen Korbwurf unterhalb des Korbes).

Anmerkung:

Wenn das Spielfeld nicht mit einer "Wurfuhr" ausgestattet ist und eine Mannschaft sich nicht hinreichend genug bemüht, den gegnerischen Korb anzugreifen, soll der Schiedsrichter die Mannschaft warnen, indem er die letzten 5 Sekunden sichtbar mitzählt.

**Art. 9 Wie der Ball gespielt wird**

- 9.1. Nach einem erfolgreichen Feldkorbwurf oder nach einem erfolgreichen letzten Freiwurf setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel fort, indem sie den Ball innerhalb des Spielfeldes direkt unter dem Korb (nicht hinter der Endlinie) zu einem Mitspieler passt, der sich auf einem Platz außerhalb des Kreises befindet oder indem ein Spieler dieser Mannschaft den Ball - nach Aufnahme des Balles unmittelbar unter dem Korb - auf einen Platz außerhalb des Kreises dribbelt.

Die verteidigende Mannschaft darf innerhalb des No-Charge-Halbkreises unter dem Korb nicht um den Ball kämpfen.

- 9.2. Nach jedem erfolglosen Korbwurf bzw. erfolglosen letzten Freiwurf wird das Spiel folgendermaßen fortgesetzt:

Gewinnt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiter versuchen, einen Korb zu erzielen, ohne den Ball hinter die Kreislinie zurückzuspielen.

Gewinnt die verteidigende Mannschaft den Rebound, muss sie zunächst den Ball (durch Passen oder Dribbeln) hinter die Kreislinie zurückspielen.

- 9.3. Nach einem Steal, Ballverlust etc. gilt Folgendes:

Falls sich Entsprechendes innerhalb des Kreises ereignet, muss der Ball zu einem Platz außerhalb des Kreises gepasst / gedribbelt werden.

- 9.4. Nach einem toten Ball (anders als nach Korberfolg) erfolgt nach Wechsel des Ballbesitzes (zwischen Verteidiger und Angreifer) die Fortsetzung des Spiels außerhalb des Kreises am oberen Ende des Spielfeldes.

- 9.5. Ein Spieler befindet sich "hinter der Kreislinie" (außerhalb des Kreises), wenn alle Räder seines Rollstuhls und alle Überkipprollen, die ständig mit dem Boden in Kontakt sind, außerhalb des Kreises sind.

Beachte: Die Linie, die den Kreis bildet, gehört zum Inneren des Kreises.

- 9.6.** Im Fall einer Hochballsituation erhält die verteidigende Mannschaft den Ballbesitz.
- 9.7.** In allen Fällen des Artikels 9, in denen der Ball von einer Position außerhalb des Kreises gespielt werden muss, müssen alle Spieler der angreifenden Mannschaft die begrenzte Zone verlassen haben, bevor der Ball in das Innere des Kreises gespielt werden darf (durch Dribbeln, Passen oder durch einen Korbwurf).
- 9.8.** Der Ball befindet sich innerhalb der Kreises, wenn
- der Ball die Hand / Hände eines Spielers hinter der Kreislinie zu einem Pass oder Korbwurf verlässt ODER
  - der Spieler mit Ball, der sich außerhalb des Kreises befindet, mit seinem Rollstuhl (mit irgendeinem Rad oder einer Überkipprolle) die Kreislinie oder den Boden innerhalb des Kreises berührt ODER
  - der Ball in Kontakt mit der Kreislinie oder dem Boden innerhalb des Kreises kommt.
- 9.9.** Es handelt es sich um eine Regelübertretung, wenn der Ball in das Innere des Kreises gespielt wird, bevor die angreifende Mannschaft die begrenzte Zone verlassen hat.

#### **Art. 10 Spielerwechsel**

Bei jedem toten Ball ist Spielerwechsel für jede der beiden Mannschaften möglich.

#### **Art. 11 Auszeiten**

Jeder Mannschaft wird eine (1) 30-Sekunden-Auszeit gewährt. Bei totem Ball kann ein beliebiger Spieler Auszeit rufen.

#### **Art. 12 Spielerklassifizierungs-Punktesystem**

Zu keinem Zeitpunkt des Spieles darf eine Mannschaft mehr als insgesamt 8,5 Punkte auf dem Spielfeld haben.

Anmerkung: Wenn weibliche Spieler als Teil der Mannschaft auf dem Spielfeld sind, gibt es für sie keine Reduzierung ihrer Klassifizierungspunkte.

**Ende der Regeln 3 gegen 3**