



Spielregeln 3x3 GRBB

Vor dem Spiel

Schiedsrichter:	Der Schiedsrichter bestimmt über alle Entscheidungen während des Spiels. Die Teams begeben dem Schiedsrichter mit Respekt und akzeptieren dessen Entscheide.
Überziehsirts:	Sind die Shirts der beiden Mannschaften in ihren Farben zu ähnlich, muss die zuerst genannte Mannschaft auf dem Spielplan, die Überziehsirts für dieses Spiel anziehen. Die Überziehsirts sind bei jedem Spielfeld vorhanden.
Helfer:	Pro Spiel gibt es 1 Schiedsrichter/in und 1 Punktezähler/in.
Spieldauer:	Ein Spiel dauert 10 Minuten, die Zeit wird bei Spielunterbrüchen nicht gestoppt. Das Spiel endet vor Ablauf der 10 Minuten, falls ein Team 21 Punkte erreicht.
Spieler:	Ein Team besteht aus maximal 5 Spieler. Wobei bei einem Spiel jeweils pro Team 3 Spieler auf dem Feld sind (bei 5 Spieler gibt es also 2 Auswechselspieler). Gespielt wird somit 3 gegen 3.
Spielball:	Gespielt wird in allen Kategorien mit einem Basketball Grösse 6 (ausser bei der Kategorie Herren Pro, dort wird mit Grösse 7 gespielt). Die Spielbälle werden von GRBB zur Verfügung gestellt.
Punkte:	Ein Korb innerhalb der 3-Punkte-Linie zählt 1 Punkt, ein Korb ausserhalb der 3-Punkte-Linie zählt 2 Punkte.

Während dem Spiel

Anspiel:	Den ersten Ballbesitz hat die Mannschaft, welche auf dem Spielplan zuerst genannt wird. Das Anspiel erfolgt durch Checkball.
Checkball:	Der Checkball wird in der Mitte (oben) an der 3er Linie ausgeführt. Die verteidigende Mannschaft übergibt der angreifenden Mannschaft den Ball und das Spiel geht los/weiter.
Erfolgreicher Korbwurf:	Nach einem erfolgreichen Korbwurf nimmt die verteidigende Mannschaft (welche den Korb kassiert hat) den Ball und spielt direkt weiter. Bevor diese Mannschaft jedoch einen Korbwurf startet, muss der Ball einmal hinter die 3er Linie gebracht werden (durch Dribbeln oder Passen).
Rebound:	Fängt die gleiche Mannschaft den Ball nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf wieder, so kann diese Mannschaft gleich erneute Korbwürfe versuchen. Fängt jedoch das verteidigende Team den Ball, so muss diese den Ball zuerst hinter die 3er Linie bringen (durch Dribbeln oder Passen).
Steal:	Wechselt der Ballbesitz während des Spiels, muss die Mannschaft immer zuerst den Ball hinter die 3er Linie bringen (durch Dribbeln oder Passen), bevor sie einen Korbangriff startet.
Ball ins Aus:	Berührt ein Spieler von Team A als letztes den Ball bevor er ins Aus geht, so erhält Team B den Ball. Es gibt Checkball.
Sprungball:	Kämpfen zwei Spieler für mehr als 3 Sekunden um den Ball, so wird das Spiel unterbrochen und die zuletzt verteidigende Mannschaft erhält den Ball. Es erfolgt Checkball.
Fout:	Foult ein Spieler von Team A einen Spieler von Team B, so wird das Spiel unterbrochen unnd Team B bekommt den Ball. Es erfolgt Checkball.
Fout beim Wurf:	Wird ein Spieler während des Wurfes gefoult so gibt es Freiwürfe für den gefoulten Spieler. 1 Freiwurf, für einen gefoulten Wurf innerhalb der 3-Punkte-Linie, 2 Freiwürfe für einen gefoulten Wurf ausserhalb der 3-Punkte-Linie. Falls der gefoulte Korbwurf erfolgreich war, so erhält der Spieler (egal ob der Wurf innerhalb oder ausserhalb der 3-Punkte-Linie) noch 1 Freiwurf.
Teamfouls und Personal Fouls:	Teamfouls und Personal Fouls werden nicht gezählt.
Spielerwechsel:	Alle Spieler können jederzeit mit ihren Auswechselspielern wechseln. Einzige Regel dabei ist, dass der Wechsel nicht von der Baseline erfolgen darf, sondern von den Seitenlinien.

Nach dem Spiel

Unentschieden:	Während der Gruppenphase gibt es keine Verlängerung bei einem Unentschieden. Die Verlängerung tritt erst bei den Finalspielen ein. Steht es dort nach der regulären Spielzeit unentschieden, so geht das Spiel weiter, bis ein Team in der Verlängerun 2 Punkte erzielt hat.
Abklatschen:	Nach dem Spiel geben sich alle Spieler der beiden Mannschaften aus Fairness ein „High Five“.
Endresultat:	Der Punktezähler überträgt das Endresultat auf ein Blatt. Beide Captains der jeweiligen Mannschaften unterschreiben dieses und der Captain des Gewinneretams bringt das vollständig, ausgefüllte Blatt zum Turnierbüro.