



Regelwerk

Basketball 3x3

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



Inhalt

1	REGELWERK.....	3
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE.....	3
3	WETTBEWERBSREGELN.....	4
4	SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG.....	9



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Basketball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der International Basketball Federation ([Fédération Internationale de Basketball | FIBA](#)) erstellt. Es gelten die Regeln der FIBA oder der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Basketball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Basketball zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Klassifizierung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)).

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die folgenden Wettbewerbe sollen Sportler:innen aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die nationalen Programme können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer:innen sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen. Nachstehend ist eine Liste offizieller Wettbewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

3x3 Bewerb

Unified 3x3 Bewerb



3 WETTBEWERBSREGELN

3.1 Divisioning

- 3.1.1 Dem Haupttrainer wird dringend empfohlen, Daten zur Bewertung der Fähigkeiten der Spieler:innen und/oder des Teams einzureichen, um die Einteilung in Divisions zu erleichtern.
- 3.1.2 Der Haupttrainer muss außerdem seine drei besten Spieler:innen in Bezug auf ihre Spielfähigkeit auf dem Platz identifizieren, indem er einen Stern neben deren Namen auf der Spielerliste setzt.
- 3.1.3 Die Teamwertung wird ermittelt, indem die Punktzahlen der vier besten Spieler:innen addiert und dann durch vier geteilt werden.
- 3.1.4 Anschließend wird eine oder mehrere Klassifizierungsrunden durchgeführt, um den Divisioningsprozess endgültig festzulegen. Die Klassifizierungsrunde kann unter Verwendung eines Verfahrens durchgeführt werden, das der Größe der Veranstaltung am besten entspricht. Dazu können Bewertungstests, Videos, das Schweizer Ranglistensystem oder ein direktes Wettbewerbsformat gehören.
- 3.1.5 In der Klassifizierungsrunde bestreiten die Mannschaften ein oder mehrere Spiele, wobei jedes Spiel nicht länger als acht Minuten dauert.
 - 3.1.5.1 Die Teams können während des gesamten Poolspiels aus jedem Pool in einen anderen versetzt werden, um ein ausgewogenes Wettbewerbsniveau zu gewährleisten. Das Divisioningkomitee behält sich das Recht vor, die Einteilung vor der Medaillerrunde anzupassen.
 - 3.1.5.2 Es werden alle Anstrengungen unternommen, um die Integrität der Spiele und des Divisioningprozesses zu gewährleisten. Das ultimative Ziel des Komitees ist es, Divisions mit Teams ähnlicher Spielstärke auszuwählen. Die Entscheidung des Komitees ist endgültig und kann nicht angefochten/angefochten werden.
- 3.1.6 Jedes Team muss alle Teammitglieder spielen lassen.

3.2 Das Ziel

- 3.2.1 3x3-Basketball kann dazu dienen, die Anzahl der Mannschaften für Special Olympics Basketballwettbewerbe zu erhöhen.
- 3.2.2 Es ist auch ein Mittel, um Sportler:innen mit geringeren Fähigkeiten dabei zu unterstützen, zum Spiel auf dem gesamten Spielfeld überzugehen.

3.3 Spielfläche und Ausrüstung

- 3.3.1 Es kann jeder Halbplatz eines Basketballfeldes verwendet werden. Das Spielfeld wird durch die Endlinie unter dem Korb, zwei Seitenlinien und die Mittellinie begrenzt.



Basketball 3x3

- 3.3.2 Alle Spieler:innen müssen Basketballbekleidung mit Identifikationsnummern und Sportschuhe mit flachen Gummisohlen tragen.
- 3.3.3 Die Trikots und Shorts der Mannschaft müssen in Farbe und Stil identisch sein.
- 3.3.4 Unterhemden, sofern getragen, müssen farblich zum Trikot passen und identisch oder weiß sein. Unterhemden können von einigen oder allen Spieler:innen getragen werden und können kurzärmelig oder als Tanktop sein (geschnittene oder ausgefranzte Kanten sind nicht erlaubt). Alle Nummern müssen den Verbands-Spezifikationen entsprechen.
- 3.3.5 Kopfbedeckungen: Kopfbedeckungen sind erlaubt, müssen jedoch den FIBA-Regeln entsprechen.
- 3.3.6 Sie müssen denselben Sicherheitsstandards entsprechen wie medizinische Kopfbedeckungen. Kopfbedeckungen müssen einfarbig und ohne Verzierungen sein.
- 3.3.7 Personen, die sich nicht an die Uniformvorschriften halten, dürfen nicht am Spiel teilnehmen.

3.4 Mannschaft und Spieler

- 3.4.1 Eine Mannschaft kann aus bis zu fünf Spieler:innen bestehen, darunter drei Stammspieler:innen und zwei Ersatzspieler:innen.
 - 3.4.1.1 3x3-Basketball ist ein Drei-gegen-Drei-Spiel. Jede Mannschaft muss das Spiel mit drei Spielern:innen beginnen. Eine Mannschaft kann nach Spielbeginn aufgrund von Verletzungen oder Erkrankungen von Spieler:innen unter drei Spieler:innen fallen, muss jedoch zu Beginn des Spiels drei Spieler:innen aufweisen. Es müssen mindestens zwei Spieler:innen auf dem Spielfeld sein. Bei Unified 3x3 beträgt das Mindestverhältnis ein:e Sportler:in und ein:e Unified Partner:in. Wenn das Team das Mindestverhältnis aufgrund einer Disqualifikation oder Verletzung nicht einhalten kann, muss das Team das Spiel aufgeben.

3.5 Das Spiel

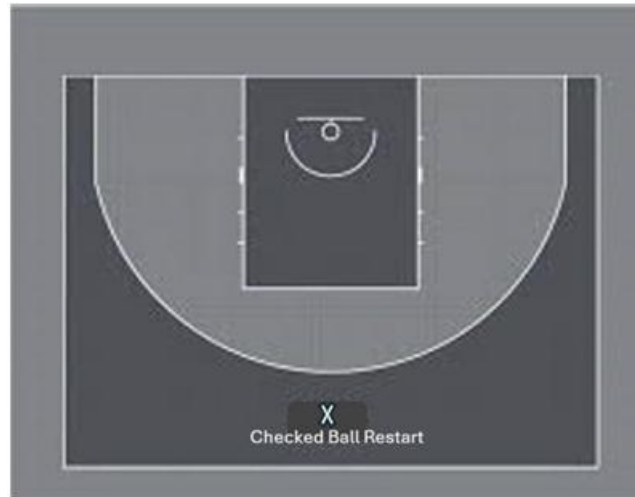
- 3.5.1 Das Spiel dauert 10 Minuten oder bis ein Team 21 Punkte erzielt hat. Ein erzielter Feldtreffer zählt einen Punkt, es sei denn, er wurde hinter der Dreipunktlinie versucht, dann zählt er 2 Punkte. Ein erzielter Freiwurf zählt einen Punkt.
- 3.5.2 Es wird eine Stoppuhr verwendet. Die Uhr wird bei allen Spielunterbrechungen angehalten (z. B. bei Fouls, Regelverstößen, Feldkörben mit Fouls und Auszeiten).
- 3.5.3 Wenn das Spielfeld mit einer Shotclock ausgestattet ist, muss ein Team innerhalb von 12 Sekunden einen Wurf versuchen. Die Uhr beginnt zu laufen, sobald der Ball in den Händen des angreifenden Spielers ist (nach dem Austausch mit dem verteidigenden Spieler oder nach einem erfolgreichen Feldkorb unter dem Korb).



- 3.5.4 Hinweis: Wenn das Spielfeld nicht mit einer Shotclock ausgestattet ist und eine Mannschaft nicht ausreichend versucht, den Korb anzugreifen, gibt der Schiedsrichter eine Verwarnung, indem er die letzten 5 Sekunden herunterzählt.
- 3.5.5 Die Uhr läuft nach einem erfolgreichen Feldtreffer weiter.
- 3.5.6 Das Spiel beginnt mit einem Münzwurf um den Ballbesitz. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob es den Ball nimmt oder liegen lässt, um eine mögliche Verlängerung zu erreichen. Es gibt keinen Sprungball.
- 3.5.7 Wenn aufgrund eines Unentschiedens am Ende der regulären Spielzeit eine Verlängerung erforderlich ist, beginnt das Team, das das Spiel nicht mit Ballbesitz begonnen hat, die Verlängerung. Das erste Team, das zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

3.6 Wettbewerb

- 3.6.1 Der Schiedsrichter kümmert sich um alle Out-of-Bounds-Situationen nach einem Dead-Ball.
- 3.6.2 Der Ball ist dead, nachdem ein Foul oder ein Verstoß gepfiffen wurde oder wenn der Schiedsrichter zu einem anderen Zeitpunkt pfeift. Nach einem erfolgreichen Feldtor ist der Ball weiterhin im Spiel.
- 3.6.3 Der Einwurfsplatz befindet sich in allen Fällen (Fouls, Verstöße, Aus, Auszeiten) hinter dem Bogen/oben am Schlüssel/Checkball (der Verteidiger gibt den Ball an den Angreifer weiter).
- 3.6.4 Der Ballbesitz, der nach einer Dead-Ball-Situation an eine der beiden Mannschaften übergeht, beginnt mit einem Checkball, d. h. einem Austausch des Balls (zwischen dem Verteidiger und dem Angreifer) hinter der Dreipunktlinie am oberen Ende des Spielfelds.
- 3.6.5 Bei jedem Ballbesitzwechsel muss das Team, das gerade den Ballbesitz erlangt hat, den Ball hinter die Dreipunktlinie zurückbringen, bevor die/der werfende Spieler:in als hinter der Dreipunktlinie stehend gilt, wenn sich keiner ihrer/seiner Füße innerhalb oder auf der Dreipunktlinie befindet.
- 3.6.6 Ein Verstoß liegt vor, wenn die Verteidigung, die gerade den Ballbesitz erlangt hat, einen Feldwurf versucht, ohne ihn hinter den Bogen zurückzubringen. Wenn die Verteidigung nach einem Ballgewinn einen Wurf versucht, ohne ihn hinter den Bogen zurückzubringen, geht der Ballbesitz als Dead Ball an die Offensive zurück und muss von außerhalb des Bogens an der markierten Stelle „X“ für den Check-Ball-Neustart überprüft werden.



- 3.6.7 Auswechslungen können bei einem Dead Ball vor dem Checkball vorgenommen werden. Der Auswechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Teamkollege das Spielfeld verlassen hat und hinter der Endlinie gegenüber dem Korb physischen Kontakt (d. h. Handschlag) mit ihm aufgenommen hat. Auswechslungen erfordern keine Maßnahmen seitens der Schiedsrichter oder Tischoffiziellen.
- 3.6.8 Pro Mannschaft ist eine Auszeit von 60 Sekunden erlaubt. Eine Auszeit wegen Verletzung eines Spielers kann vom Schiedsrichter angeordnet werden.
- 3.6.9 Auf Spielfeldern, auf denen sich die Korbhalterung auf dem Spielfeld befindet, gilt ein:e Spieler:in, dessen Körper die Halterung berührt, nicht als im Aus, es sei denn, er hat die Kontrolle über den Ball. Berührt der Ball die Halterung, gilt er als im Aus. Kein:e Spieler:in darf die Halterung nutzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder eine:n gegnerische:n Spieler:in zu benachteiligen.
- 3.6.10 Es ist nicht erlaubt, Spieler:innen auf dem Spielfeld zu coachen. Das Coachen ist für alle Spieler:innen auf der Bank, während Auszeiten, bei Auswechslungen und für Spieler:innen, die auf der Bank sitzen, erlaubt.
- 3.6.11 Die Schiedsrichter gewähren einer/m Spieler:in oder Trainer eine Auszeit auf mündliche oder durch Handzeichen geäußerte Anfrage hin.

3.7 Fouls und Strafen

- 3.7.1 Ein Foul ist ein Regelverstoß, der einen Körperkontakt mit einem Gegner oder unsportliches Verhalten beinhaltet. Es wird dem Verursacher angerechnet.
- 3.7.2 Wenn ein Kontaktfoul an einem Spieler begangen wird, der nicht gerade einen Wurf ausführt:
- 3.7.2.1 Das Spiel wird mit einem Check-Ball durch die nicht verursachende Mannschaft fortgesetzt.



- 3.7.2.2 Befindet sich die verursachende Mannschaft in einer Teamfoul-Situation, werden ab dem 7. Teamfoul 2 Freiwürfe vergeben. Ab dem 10. Teamfoul werden 2 Freiwürfe und Ballbesitz vergeben.
- 3.7.3 Wird ein Kontaktfoul an einer/m Spieler:in begangen, die/der gerade einen Wurf ausführt, erhält diese:r Spieler:in eine bestimmte Anzahl von Freiwürfen:
 - 3.7.3.1 Ist der Wurf aus dem Feldwurfbereich erfolgreich, zählt der Treffer und zusätzlich wird 1 Freiwurf gewährt. Ab dem 7. Teamfoul werden 2 Freiwürfe gewährt. Ab dem 10. Teamfoul werden 2 Freiwürfe und Ballbesitz gewährt.
 - 3.7.3.2 Wenn der aus dem Innenkreis abgegebene Wurf nicht erfolgreich ist, 1 Freiwurf. Ab dem 7. Mannschaftsfoul werden 2 Freiwürfe gewährt. Ab dem 10. Mannschaftsfoul werden 2 Freiwürfe und Ballbesitz gewährt.
 - 3.7.3.3 Wenn der aus dem Außenkreis abgegebene Wurf nicht erfolgreich ist, 2 Freiwürfe.
 - 3.7.3.4 Ein technisches Foul zählt als Mannschaftsfoul.
- 3.7.4 Der Gegner erhält einen Freiwurf. Das Spiel wird wie folgt fortgesetzt:
 - 3.7.4.1 Der Freiwurf wird sofort ausgeführt. Nach dem Freiwurf wird der Check-Ball von der Mannschaft ausgeführt, die die Ballkontrolle hatte oder Anspruch auf den Ball hatte, als das technische Foul gepfiffen wurde.
 - 3.7.4.2 Wenn ein gültiger Feldtreffer oder ein letzter Freiwurf erzielt wird, wird das Spiel mit einem Check-Ball für die letzte verteidigende Mannschaft fortgesetzt.
 - 3.7.4.3 Wenn keine der Mannschaften die Kontrolle über den Ball hatte oder Anspruch auf den Ball hatte, kommt es zu einem Sprungball. Das Spiel wird mit einem Check-Ball für die letzte verteidigende Mannschaft fortgesetzt.
- 3.7.5 Alle unsportlichen Fouls zählen als 2 Fouls für Mannschaftsfouls.
- 3.7.6 Wenn das erste unsportliche Foul eines Spielers an einem Spieler begangen wird, der gerade einen Wurf ausführt, und der Korb erzielt wird, zählt dieser und zusätzlich werden 2 Freiwürfe vergeben.
- 3.7.7 Das zweite unsportliche Foul eines Spielers wird mit 2 Freiwürfen und Ballbesitz bestraft. Wenn das zweite unsportliche Foul eines Spielers an einem Spieler begangen wird, der gerade einen Wurf ausführt, und der Wurf erfolgreich ist, zählt dieser und zusätzlich werden 2 Freiwürfe und Ballbesitz vergeben.

3.8 Wichtige Punkte

- 3.8.1 Es ist ein Verstoß, wenn ein:e Spieler:in „doppelt dribbelt“.



3.9 Unified Sports® Events

3.9.1 Unified Sports Teamwettbewerb 3x3

3.9.1.1 Die Mannschaftsaufstellung muss eine angemessene Anzahl von Sportler:innen und Unified Partner:innen enthalten.

3.9.1.2 Team 3x3: Basketball (Spielbeginn mit 3 Spieler:innen auf dem Feld / Mannschaft kann auf maximal 2 Spieler:innen reduziert werden):

3.9.1.2.1 2Sp/1UP (Spielbeginn)

3.9.1.2.2 1Sp/1UP

3.9.2 Es ist erforderlich, dass Sportler:innen und Unified Partner:innen ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten haben. Weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichen Fähigkeiten finden Sie in den Sportregeln, Artikel 1, Abschnitt 14.1.2.

3.9.3 Nur Sportler:innen können durch Sportler:innen ersetzt werden und Unified Partner:innen können nur durch Unified Partner:innen ersetzt werden.

3.9.3.1 Jedes Team muss einen erwachsenen, nicht spielenden Trainer haben, der für die Aufstellung und das Verhalten des Teams während des Wettbewerbs verantwortlich ist.

4 SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

4.1 Basketbälle

4.1.1 3x3-Wettkämpfe für alle Sportler:innen (männlich und weiblich) ab 12 Jahren sollten mit einem 3x3-Ball (Umfang 720–740 mm / Gewicht 580–620 g) gespielt werden.

4.2 Körbe

4.2.1 Die Körbe bestehen aus Backboard, Ring und Netz.

4.2.2 Bei Wettkämpfen befindet sich der Korb normalerweise 3,05 Meter (10 Fuß) über dem Boden.

4.2.3 Für Wettkämpfe in der Juniordivision kann ein niedrigerer Korb verwendet werden, dessen Ring sich 2,60 Meter (8,5 Fuß) über dem Boden befindet.