

NRW 3X3 TOUR

1. Die wichtigste Regel heißt **"FAIR PLAY"**.
Die aktiven Spieler*innen sind aufgefordert, die offiziellen Basketball Regeln (wie Fouls, Schrittfehler, Doppeldribbling) selbst anzuzeigen. Sie werden dabei von den Courtmonitoren unterstützt, die bei Meinungsverschiedenheit entscheiden. Bei Unklarheiten entscheidet der Münzwurf des Courtmonitor. Die Entscheidungen des Courtmonitor/ Supervisor sind endgültig.
2. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus vier Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft (bei Spielunterbrechungen) ein- und ausgewechselt werden.
3. Die Spiele müssen zu dritt begonnen und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden, ebenso darf ein Spieler nicht in zwei Teams spielen.
4. Der erste Ballbesitz wird durch Losentscheid (Münzwurf) bestimmt.
5. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - kein "make it, take it".
Nach Korberfolg oder getroffenem letzten Freiwurf muss der Ball von der zuletzt verteidigenden Mannschaft direkt von unterhalb des Korbes hinter die Zwei-Punkt-Linie gepasst oder gedribbelt werden, um wieder angreifen zu dürfen (kein Einwurf). Das nun neu verteidigende Team darf den Ball angreifen, sobald er den No-Charge-Halbkreis durch Dribbeln oder Passen verlassen hat.
6. Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf gilt:
Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiter spielen, ohne dass der Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie muss. Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound oder erlangt sie Ballkontrolle, muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen.
7. Nach einer Regelübertretung (z.B. Schrittfehler, Doppeldribbling) oder nach einem nicht erfolgreichen letzten Freiwurf, wechselt der Ballbesitz. Check Ball hinter der Zwei-Punkte-Linie (**ein Pflichtpass ist nicht notwendig!**).
8. Ein Spieler befindet sich hinter der Zwei-Punkte-Linie, wenn er sich mit beiden Füßen weder innerhalb dieser Linie befindet noch die Linie berührt.
9. In einer Sprungballsituation (Halteball) erhält **die verteidigende** Mannschaft den Ball
10. Korbgestänge und Polsterung gelten als "AUS".
11. Zeitspiel (ca. **14 Sek.**) verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft - Zeitspielentscheidungen trifft der Courtmonitor, indem er die letzten fünf Sekunden der Angriffszeit laut zählt.
12. Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählt je ein Punkt, erfolgreiche Würfe außerhalb der 2-Punkte-Linie zählen zwei Punkte.
13. Ein Spiel endet immer mit Ablauf der Spielzeit. Bei einem Unentschieden zu diesem Zeitpunkt wird eine Verlängerung gespielt. Das Team, das hier zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt.
14. Ein Spiel endet vorzeitig, wenn ein Team mit 2 Punkten Vorsprung 16 Punkte erreicht hat. Normalerweise dauert eine Spielrunde 12 Minuten.
15. Der gefoulte Spieler sagt das Foul an. Wird keine Einigung erzielt, entscheidet der Courtmonitor. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und es gibt einen zusätzlichen Freiwurf.
16. Ein Team erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Ab da gibt es für jedes weitere Foul zwei Freiwürfe für das gefoulte Team.
17. Für ein Foul im Wurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie gibt es einen Freiwurf, für ein Foul außerhalb zwei Freiwürfe
18. Jedes Team kann bei laufender Zeit eine 30 Sek.-Auszeit nehmen. In den letzten zwei Spielminuten ist keine Auszeit mehr möglich.
19. Absichtliche- bzw. unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf und Ballbesitz bestraft. Zwei absichtliche- bzw. unsportliche Fouls eines Spielers führen automatisch zum Ausschluss des Spielers aus dem laufenden Spiel.
20. Handgreiflichkeiten ziehen den Turnierausschluss für beide beteiligten Teams nach sich.
21. Änderungen dieses Regelwerks (z.B. Spielzeit) können in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung durch den Ausrichter vorgenommen werden.
22. Ebenso behält sich der Ausrichter vor, begonnene oder im Spielplan ausgeschriebene Spiele mit "Freiwürfen" zu beenden, bzw. auszutragen, falls die Witterungsverhältnisse (im Sinne der Gesundheit der Spieler) es erfordern.

Die Regeln können durch die Turnierleitung auch kurzfristig verändert werden.