



FIBA 33 Spielregeln

(Stand Juni 2010)



FIBA 33 wird nach den nachfolgenden Regeln gespielt. Überall dort, wo keine ausdrückliche Regelung für FIBA 33 formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA Basketball Regeln. Ohne besondere Erwähnung sind die Prinzipien von Fair Play und Sportlichkeit Inhalte des FIBA 33 Konzeptes.

Art. 1 Spielfeld

Das Spiel wird auf einem Halbfeld eines regulären Basketballfeldes ausgetragen.

Art. 2 Mannschaften

Jedes Team setzt sich aus vier Spielern (drei auf dem Feld, ein Auswechselspieler) sowie einem Trainer zusammen.

Art. 3 Offizielle

Das Spiel wird von einem ersten und einem zweiten Schiedsrichter geleitet. Der erste Schiedsrichter unterschreibt nach Spielende den Spielbericht. Das Kampfgericht besteht aus einem Anschreiber, einem Zeitnehmer sowie einem 10-Sekunden Zeitnehmer.

Art. 4 Spielvorbereitung

4.1 Beide Mannschaften haben eine gemeinsame Aufwärmphase von drei Minuten.

4.2 Vor dem Spiel führt ein Spieler von Mannschaft A einen Wurf von einem beliebigen Punkt hinter der Drei-Punkte-Linie aus. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält Mannschaft A den ersten Ballbesitz, wenn nicht wird dieser Mannschaft B zugesprochen. Das Spiel beginnt mit einem Einwurf gegenüber dem Kampfgericht. Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes mit Hilfe des Ballbesitzpfeils erhalten die Mannschaften in den folgenden Sprungballsituationen den Ball zugesprochen. Der Ballbesitzpfeil zeigt dabei auf die Bank der Mannschaft, der der nächste Ballbesitz zufällt.

Art. 5 Spielzeit und Sieger

5.1 Die reguläre Spielzeit beträgt zwei Spielperioden mit je fünf Minuten effektiver Spielzeit.

5.2 Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit oder in einer Verlängerung 33 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen.

5.3 Ist der Spielstand am Ende der zweiten Spielperiode unentschieden, so werden solange Verlängerungen mit einer Dauer von zwei Minuten gespielt, bis das Spiel entschieden ist.

5.4 Die Pausen zwischen den Spielperioden und den Verlängerungen betragen eine Minute.

5.5 Eine Mannschaft verliert ein Spiel durch Aufgabe (0:33) wenn sie sich drei Minuten nach Beginn der angesetzten Spielzeit nicht mit drei spielbereiten Spielern auf dem Feld befindet.

Art. 6 Fouls

Ein Spieler mit fünf persönlichen Fouls scheidet aus dem Spiel aus. Die Mannschaftsfoulgrenze liegt bei vier Fouls.

Art. 7 10 Sekunden Regel

Eine Mannschaft muss innerhalb von zehn Sekunden einen Korbwurf versuchen.

Art. 8 Spielen des Balles

8.1 Im Anschluss an einen erfolgreichen Korbwurf oder einen erfolgreichen letzten Freiwurf:

- Ein Spieler der Mannschaft, die diese(n) Punkt(e) nicht erzielt hat setzt das Spiel direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie!) fort:
 - A) indem er einen Pass zu einem Mitspieler an einem beliebigen Platz des Spielfeldes spielt. Ist dieser Platz nicht hinter der Drei-Punkte-Linie muss der Passempfänger den Ball mit einem Dribbling oder Pass hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen.
 - B) indem er den Ball selber hinter die Drei-Punkte-Linie dribbelt.
- Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

▪ **8.2** Im Anschluss an einen nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf:

- darf die angreifende Mannschaft den Ball rebounden und direkt weitere Wurfversuche unternehmen ohne den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie passen zu müssen.
- Darf die verteidigende Mannschaft den Ball rebounden und muss ihn mit einem Pass oder Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen.
- Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.3 Nach einem Steal oder Turnover muss der Ball von der Ball erobernden Mannschaft hinter die Drei-Punkte-Linie bewegt werden. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.4 Unternimmt der erste Spieler, der den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie gedribbelt oder ihn dort nach einem Pass erhalten hat, direkt einen Korbwurf, so ist das eine Regelübertretung.

8.5 Alle Einwürfe nach Fouls (ohne Freiwürfe), Regelübertretungen, Ausbällen sowie zu Beginn der zweiten Spielperiode und der Verlängerungen werden auf Höhe des Scheitelpunktes der Drei-Punkte Linie und hinter der Seitenauslinie ausgeführt, die der Situation jeweils am nächsten war. Diese Positionen sind mit einer fünf cm langen Linie zu markieren. Der Schiedsrichter stellt den Ball dort dem Einwerfer zur Verfügung. Der Einwerfer kann den Ball zu einem beliebigen Mitspieler an einem beliebigen Platz auf dem Spielfeld passen. Ist dieser Platz nicht hinter der Drei-Punkte-Linie, muss der Passempfänger den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie passen oder dribbeln. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

Art. 9 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist bei totem Ball und stehender Spieluhr zugelassen.

Art. 10 Auszeiten

Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.