



Wedstrijdreglement 3x3 basketbal – Leeftijd XU10/XU12

Algemeen

De belangrijkste regel is Fair Play.

Onder een “check” wordt verstaan: een pass van de verdediger naar de aanvaller achter de tweepuntslijn in het midden van het veld. Alle spelhervattingen worden door middel van een check uitgevoerd.

Speelveld

Wedstrijden worden gespeeld op één basket waarvan de hoogte 2,60 meter is.

Het speelveld is 15 meter breed en 11 meter lang. Verder bevat het speelveld minimaal een vrije worplijn (5,80 meter) en een tweepuntlijn (6,75 meter).

Teams

Een team bestaat minimaal uit 3 spelers en maximaal uit 4 spelers (1 wissel).

Teams mogen gemengd zijn (mannen en vrouwen bij elkaar in één team).

Een team kan na diskwalificatie of blessureleed met minimaal 2 spelers een wedstrijd doorspelen.

Teamgenoten dienen shirts te dragen van eenzelfde kleur. Wanneer twee teams in dezelfde kleur spelen, dient een van beide teams een andere kleur aan te trekken.

Wedstrijdleiding

Bij elke wedstrijd is 1 of zijn 2 scheidsrechters aanwezig.

Een court monitor is tijdens de wedstrijd verantwoordelijk voor het bijhouden van de score en de persoonlijke fouten.

De scheidsrechter overhandigt de wedstrijdbal en neemt na de wedstrijd de bal weer in ontvangst.

Start wedstrijd

Voor de start van een wedstrijd dienen beide teams zich te melden bij scheidsrechter.

Het wedstrijdschema zal bepalen wie de wedstrijd zal beginnen met balbezit (thuis spelende team).

Een wedstrijd kan pas starten als 3 spelers per team op het speelveld aanwezig zijn.

De wedstrijd begint met het checken van de bal achter de tweepuntslijn in het midden van het veld.



Speeltijd en bepaling winnaar

De reguliere speeltijd bedraagt 12 minuten doorlopende tijd, daarna 3 minuten wisseltijd voor de volgende wedstrijd. Mocht binnen deze tijd een team 15 punten hebben gescoord, stopt de wedstrijd en is dit team de winnaar.

In belang van de wedstrijd wordt rekening gehouden met tijdrekken. Mocht de scheidsrechter van mening zijn dat een team zich hieraan schuldig maakt, telt hij / zij de laatste 5 seconden af. Mocht een team niet binnen deze tijd schieten (en minimaal de ring raken), zal de bal aan de tegenstander worden toegekend.

Een gelijkspel is mogelijk.

Een team mag niet te laat komen. Komt een team (door eigen toedoen) te laat aan, dan verliezen zij door afwezigheid van een team bij een speelronde, wint de tegenstander en zal de wedstrijd met als uitslag W-0 genoteerd worden.

Een team verliest eveneens een wedstrijd als zij voor het einde van de wedstrijd het veld verlaten of alle spelers geblesseerd of gediskwalificeerd zijn. In deze situatie kan het winnende team er voor kiezen om de eindstand te behouden of met W-0 (deze uitslag heeft geen effect op het gemiddeld aantal gescoorde punten per wedstrijd) te winnen.

Indien teams gelijk eindigen wordt naar het volgende gekeken (als teams gelijk eindigen na elke stap, biedt stap 4 de doorslag).

1. Aantal gewonnen wedstrijden
2. Onderling resultaat
3. Gemiddeld aantal punten gescoord
4. Strafworp shoot-out

Fouten speler/team

Fouten worden bepaald door de scheidsrechter. Deze moet gerespecteerd worden.

Een speler kan niet door het toedoen van fouten uit een wedstrijd gezet worden met uitzondering van onsportieve fouten.

Een team is in foutenlast nadat het zes teamfouten heeft begaan. Teamfouten worden bijgehouden door de court monitor.

Per fout op een doelende speler binnen de tweepuntslijn mag één vrije worp geschoten worden.

Per fout op een doelende speler buiten de tweepuntslijn mogen twee vrije worpen worden geschoten.

Bij 7,8 en 9 teamfouten krijgt de tegenstander altijd 2 vrije worpen. Bij 10 teamfouten en meer krijgt de tegenstander altijd 2 vrije worpen en balbezit.

Een bonussituatie is mogelijk als de speler waarop de fout wordt gemaakt in de actie weet te scoren. Zowel binnen als buiten de tweepuntslijn wordt één extra vrije worp toegekend.



Technische fouten hebben 1 vrije worp en balbezit voor de tegenstander als gevolg. Onsportieve fouten leiden tot twee vrije worpen en balbezit. De wedstrijd zal in beide gevallen worden voortgezet met een check (pass van de verdediger naar de aanvaller) achter de tweepuntslijn in het midden van het veld.

Wedstrijd/punten

Aanval halen:

- Na een defensive rebound, block, steal of turnover moet men recht van aanval halen achter de tweepuntslijn.
- Na offensive rebound mag het aanvallende team gelijk scoren zonder weer recht van aanval te halen.

Na een score krijgt de niet-scorende partij de bal (loser's ball).

Na een score dient het niet-scorende team de bal onder de ring 'in te nemen' bal wordt levend zodra het niet-scorende team de bal aanraakt. De bal dient achter de tweepuntslijn gedribbeld of gepast te worden, waarbij de aanvaller met beide voeten over de tweepuntslijn moet zijn geweest.

Elke score binnen de tweepuntslijn telt voor 1 punt. Elke score buiten de tweepuntslijn telt voor 2 punten.

Na een dood spelmoment (fluitsignaal van de scheidsrechter) moet men eerst de bal checken, achter de tweepuntslijn in het midden van het veld, met zijn of haar directe tegenstander.

Wisselen kan uitsluitend bij een dood spelmoment. Een wissel kan in het veld komen, zodra zijn teamgenoot van het veld af is. Wissels kunnen alleen plaatsvinden achter de tweepuntslijn in het midden van het veld. Er zit geen limiet aan het aantal wissels.

De bal is uit indien deze of de speler die de bal bezit op een van de zij- of achterlijnen komt of hier overheen gaat.

Bij sprongbalsituaties krijgt het verdedigende team balbezit.

Gedragsregels

De beslissingen van de wedstrijdleiding, scheidsrechters en court monitoren moeten altijd worden gerespecteerd. Uiteindelijke beslissingen van de organisatie zijn doorslaggevend.

Bij agressief en/of onsportief gedrag binnen en buiten het veld worden er door de organisatie de benodigde maatregelen getroffen. Speler(s) en/of team(s) kunnen worden gediskwalificeerd.

Gebruik voor afval de afvalbakken die in de zaal aanwezig zijn.

Overige bepalingen

In geval van openlijke geweldpleging of wanneer iemand op heterdaad betrapt wordt op diefstal zal de organisatie onmiddellijk de politie inschakelen.

De organisatie is niet verantwoordelijk voor diefstal, schade of enig letsel gedurende het toernooi.



Deelname aan het toernooi is geheel op eigen risico.

De wedstrijdleiding behoudt zich het recht voor de duur van wedstrijden in te korten indien het schema fors dreigt uit te lopen.

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding.