



Regeln 3x3 School Jam (Kurzfassung)

Team/ Mannschaft	Ein Team besteht aus 4 SchülerInnen einer Klasse 3+1 Wechselspieler <i>Das Spiel muss mit 3 Spielern beginnen und kann mit 2 beendet werden.</i>
Spielfeld	Halbfeld auf einen Korb
Spielzeit/ Punktelimit	7 Minuten „Running Time“ oder ein Team erreicht 11 Punkte. <i>Bei Finalturnieren wird in den letzten 2 Minuten bei totem Ball die Zeit gestoppt.</i>
Spielfortsetzung nach Korberfolg	Nach einem erfolgreichen Korb holt sich die gegnerische Mannschaft den Rebound und spielt den Ball ohne Unterbrechung hinter die 2-Punkt-Linie. Beim rausspielen des Balles darf innerhalb der Zone nicht verteidigt werden.
Korberfolg	1 Punkt und 2 Punkte bei erfolgreichem Wurf hinter der 2-Punkt-Linie. <i>Kategorie 1 (5&6 Schulstufe) ist der 2 Punkt Bereich außerhalb der Zone</i>
Checkball	Spielbeginn, Beginn der Verlängerung und nach jeder Regelübertretung (auch Ball im Aus) wird das Spiel mit Checkball mittig hinter der 2-Punkt-Linie gestartet/fortgesetzt.
Verlängerung	Bei Gleichstand nach der regulären Spielzeit, gewinnt jenes Team welches zuerst 2 Punkte erzielt. (<u>keine 2 Pt. unterschied</u>)
Fouls	Es gibt keine persönlichen Fouls. Jedes Foul wird als Teamfoul gezählt.
Foul im Wurf	Bei einem Foul im Wurf gibt es einen Freiwurf für den gefoulten Spieler – unabhängig davon ob der Wurfversuch erfolgreich war.
Strafe ab dem 7. Teamfoul	Jedes Foul wird mit 2 Freiwürfen für den gefoulten Spieler bestraft. Dies gilt auch bei Foul im Wurf.
wechselnder Ballbesitz	Nach jedem wechselnden Ballbesitz muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gespielt werden. (Spieler mit beiden Füßen und Ball außerhalb)
Ballbesitz nach Sprungball	Bei Sprungballsituationen erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.
Auswechslung	Bei jedem toten Ball/Checkball

