

WBDF: Spelregler för 3x3-basket

3x3-basket spelas enligt Svenska Basketbollförbundets spelregler för basketboll med följande tillägg och undantag.

1. Spelplan

Spelplanen ska vara lika stor som en halvplan av en vanlig basketbollplan. Den ska ha straffkastlinje och tvåpoängslinje.

2. Spelare

Ett lag består av minst 4 spelare, 3 spelare på planen och max 2 avbytare (därmed max 5 spelare).

3. Funktionärer

Varje match ska ha minst en domare. En person sitter som tidtagare, speaker och musikansvarig och börjar alla matcher samtidigt. Poängräkning görs av varje lag själv och rapporteras till tidtagaren. En huvudansvarig person som fungerar som lagvärd, domartillsättning, set up och take down.

4. Början av matchen

Slantsingling. Laget som börjar bestämmer om dem börjar med bollen eller ger bollen till motståndslaget. Om dem ger bollen till motståndslaget får dem börjar med bollen i fall det blir overtime.

5. Hur poäng görs

5.1 Varje mål innanför 2-poängslinjen ger 1p

5.2 Varje mål utanför 2-poängslinjen ger 2p

5.3 Varje godkänt straffkast ger 1p

6. Matchtid/Vinnare av matchen

Matcherna spelas 1x13min rullande tid.

6.1 Dock gäller att om något lag innan matchtiden är slut kommer upp till 21 poäng vinner de matchen.

6.2 Ett lag förlorar matchen med WO om de inte har 3 spelare på planen när matchen ska börja.

6.3. Om matchen är oavgjort efter regulär matchtid spelas vidare till ett lag kommer upp till 2 poäng.

7. Foul

7.1 En spelare kan inte bli utfoulad.

7.2 Om foul begås på en spelare som är i rörelse för målskott, skall denna tilldelas straffkast enligt följande:

- Om mål görs skall det räknas och dessutom skall ett (1) straffkast utdömas.
- Om ett enpoängsskott misslyckas skall ett (1)straffkast utdömas.
- Om ett tvåpoängsskott misslyckas skall två (2) straffkast utdömas.

7.3. Osportsligt uppträdande: Kallas av Organisatorens representanter. Ger första gången en varning, andra gången förlust av matchen och eventuell uteslutning ur hela 3x3 arrangemanget.

8. Maskning

8.1 Att maska och inte försöka göra mål är ett regelbrott.

8.2 Om anläggningen har en skottklocka måste laget ta ett skott inom 12 sekunder.

8.3 Finns ingen utrustning med skottklocka bedömer domaren 12-sekunder och skall varna när det är 5 sekunder kvar. 12 sekunder börjar när offensive spelaren får bollen (efter utbyte av bollen med försvar spelare på toppen eller efter ett gjort mål under korgen).

8.4 En anfallsspelare måste utföra en anfallsaktion inom 5 sekunder. Om ingen attack utförs inom 5 sekunder blir det försvarets boll. Domaren bedömas 5 sekund regel.

9. Hur bollen spelas

9.1 Vid varje skott som resulterar i mål skall en spelare i det lag som inte gjorde poäng återuppta spelet genom att passa eller dribbla ut bollen under korgen till en plats utanför tvåpoängslinjen. Om laget som gjort poäng rör bollen så att ett återupptagande av spelet tar längre tid skall teknisk foul utdömas.

9.2 Vid varje skott som inte resulterar i mål:

- Om en spelare från det anfallande laget tar returen kan de fortsätta att försöka att göra poäng
- Om en spelare från de försvarande laget tar returen måste de ta bollen utanför tvåpoängslinjen (med dribbling eller passning) innan de kan försöka göra poäng.

9.3 Vid en steal eller en turn over: Händer det innanför tvåpoängslinjen måste de ta ut bollen utanför tvåpoängslinjen (med dribbling eller passning)

9.4 En dödbollsituation (med undantag vid poäng) börjar alltid med att spelarna passar bollen till en motspelare och får tillbaks den utanför tvåpoängslinjen på toppen. När spelaren får tillbaks bollen är bollen i spel ("check").

9.5 Spelaren anses vara utanför tvåpoängslinjen när den har båda fötterna utanför linjen,

9.6 Vid en uppkastsituation skall det försvarande laget få bollen.

9.7 Att dunka är endast tillåtet om korgen är gjord för det.

10. Byten

Byten är tillåtna när bollen är död.

11. Time out

Lagen får inte ta Time out.

12. Boll

Alla herr matcher spelas med en storlek 7 boll och alla dam matcher spelas med en storlek 6 boll. Om det är mixat lag så spelas med storlek 7 (om lag inte kommer överens annars).