



Turnierregeln „MBS Streetball Cup 2019“

Offizielle FIBA Basketballregeln gelten für alle Spielsituationen, die nicht explizit erwähnt werden.

1.) Spielfeld:

15m (Breite) x 11m (Länge)

2.) Teamliste:

4 Spieler: (3 Feldspieler + 1 Auswechselspieler)

Anmerkung: bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sein

3.) Schiedsrichter:

Keine Schiedsrichter, aber 1 Anschreiber.

Anmerkung: Fouls und technische Fehler werden vom benachteiligten Team angezeigt

4.) Münzwurf zu Beginn jedes Spiels:

Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann den Ballbesitz entweder zum Spielbeginn oder zum Beginn einer möglichen Verlängerung wählen.

5.) Spieldauer & Punktelimit:

Spielzeit: 10 Minuten zentral genommen, bei Punktgleichheit Verlängerung

Punktelimit: 16 Punkte, gilt nur für reguläre Spielzeit

Anmerkung Verlängerung: Ballbesitz bei einer notwendigen Verlängerung hat die Mannschaft, die beim Auslaufen der Uhr im Ballbesitz war. Wer den nächsten Punkt erzielt, gewinnt.

6.) Punktesystem:

1 Punkt (auf oder innerhalb der Distanzlinie), 2 Punkte (hinter der Distanzlinie)

Körbe von Mädchen und Frauen: auf oder innerhalb der Distanzlinie 2 Punkte, hinter der Distanzlinie 3 Punkte

7.) „Check-Ball“

„Check-Ball“ bedeutet eine Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb. Ein Spieler ist „hinter der Distanzgrenze“, wenn keiner seiner Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht. Ein Pass nach „Check-Ball“ ist Pflicht.



8.) Nach erfolgreichem Korbversuch:

„Losers Ball“-Prinzip: Ballbesitz für das Team, das nicht gepunktet hat. Das Spiel wird mit „Check-Ball“ fortgesetzt.

9.) Nach einem Defensivrebound oder Ballverlust:

Der Ball muss durch Pass oder Dribbling hinter die Distanzlinie bewegt werden. Ein Spieler ist „hinter der Distanzgrenze“, wenn keiner seiner Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht.

10.) Nach einer Sprungballsituation:

Verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz und „Check-Ball“.

11.) Nach einem Foul in einer Wurfaktion:

Ballbesitz für benachteiligte Mannschaft und „Check-Ball“.

12.) Auswechseln:

Der Einwechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Mannschaftskamerad vom Spielfeld getreten ist und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) mit ihm stattgefunden hat. Auswechslungen können an jeder Linie des Feldes durchgeführt werden.

13.) Disqualifikation:

Bei grob unsportlichem Verhalten behält sich die Turnierleitung vor, Spieler und auch Teams entschädigungslos vom Turnier auszuschließen.

Die Entscheidungen und Anweisungen der Turnierleitung sind für alle Teilnehmer bindend und zu befolgen!!!