

# Reglement – 3x3 Basketball 2022-2023

## Algemene bepalingen:

- Er wordt gespeeld in de volgende (aangepaste!) categorieën:
  - Klas 1-2 jongens.
  - Klas 3-4 jongens.
  - Schoolteam jongens
  - Klas 1-3 meisjes
  - Schoolteam meisjes
- Een speler mag altijd slechts in één team deelnemen.
- Een team bestaat uit **minimaal drie en maximaal vier spelers**.
- Een meisje kan WEL bij de jongens meespelen (andersom niet).
- **LOOT-leerlingen en leerlingen uit een highschool basketball onderwijs variant geselecteerd op basis van hun sport(basketbal) mogen alleen in de categorie schoolteam deelnemen!**
- Er mag met meerdere teams per categorie worden ingeschreven.

	Toegestaan:	Niet toegestaan:
<b>Klas 1-2 jongens</b>	Jongens (&meisjes) uit klas 1 en/of klas 2	Jongens (&meisjes) uit klas 3 of hoger LOOT/highschool
<b>Klas 3-4 jongens</b>	Jongens (&meisjes) uit klas 1 t/m 4	Jongens (&meisjes) uit klas 5 of hoger LOOT/highschool
<b>Schoolteam jongens</b>	Jongens (&meisjes) uit klas 1 t/m 6 LOOT/highschool	
<b>Klas 1-3 meisjes</b>	Meisjes uit klas 1 t/m 3	Jongens Meisjes uit klas 4 of hoger LOOT/highschool
<b>Schoolteam meisjes</b>	Meisjes uit klas 1 t/m 6 LOOT/highschool	Jongens

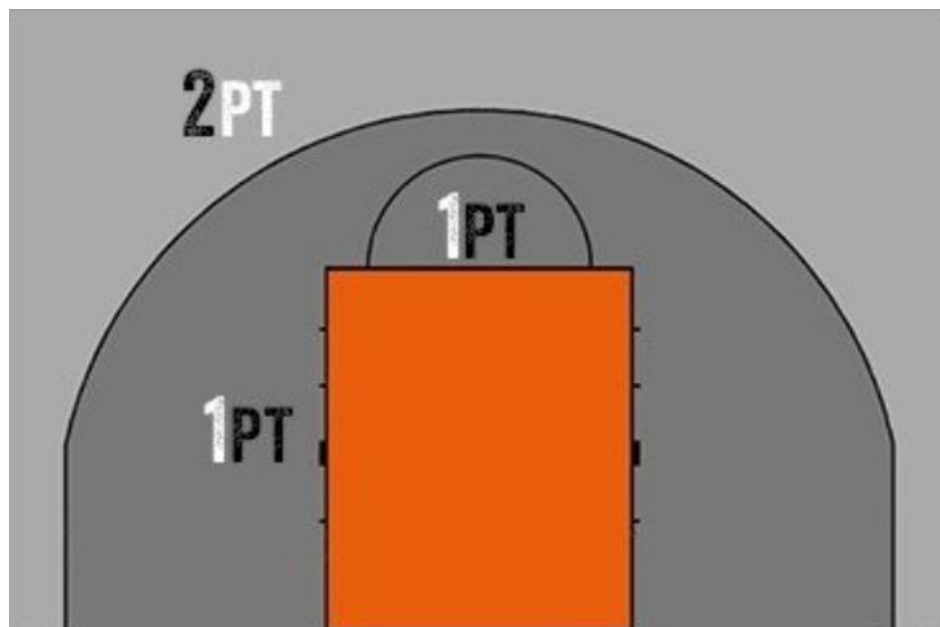
Om Fair Play te bevorderen geven leerlingen en coachende docenten voorafgaand aan de wedstrijd bij het betreden van het speelveld de tegenstanders en scheidsrechter een highfive/handje/boks/andere uiting van Fair Play. Ook na afloop van de wedstrijd wordt dit gedaan. Maak hier een gewoonte van met de leerlingen, zodat het niet ten koste gaat van de speeltijd.



## De Olympic Moves spelregels:

### Algemeen

- Er wordt gespeeld volgens de officiële 3x3 basketball-regels van de Nederlandse Basketball Bond, met enkele vereenvoudigingen en aanpassingen.
- **Fairplay**
  - De belangrijkste regel binnen streetball is Fair Play!
- **Start en einde wedstrijd**
  - De wedstrijd start met een toss. Het team dat de toss wint mag bepalen of het de wedstrijd begint met de bal of de tegenstander laat beginnen, zodat zij in een eventuele overtime situatie de bal krijgen.
  - Een wedstrijd duurt bij voorkeur 1 x 12 minuten. Bij het tijdsignaal is het spel dood.
  - De wedstrijd begint met het 'checken' waarbij de verdedigende ploeg de bal aan de aanvallende ploeg geeft ten teken dat de wedstrijd begint.
  - Het 'checken' gebeurt ook bij een dood spelmoment waarbij de bal aan de zijlijn wordt uitgenomen.
- **Score**
  - Veldscore is 1 of 2 punten. Er is sprake van een tweepuntslijn waarbij een score binnen die lijn één punt en daarbuiten twee punten oplevert.
  - Vrije worp is 1 punt



- **Clearen / 'recht van aanval' halen**
  - Score of steal → bal clearen buiten de tweepuntslijn
  - Uitbal of overtreding → bal checken op de kop
  - Bal checken → normale passes naar elkaar
  - In alle gevallen, ook na een 'steal' of een 'turnover', dient de bal bezittende ploeg 'recht van aanval' te halen doordat een speler, in bezit van de bal, met beide voeten buiten de tweepuntslijn stapt.
- **Na een score**
  - Na een score past het niet-scorende team de bal direct uit of dribbelt om de bal te clearen. Dit gebeurt vaak vanaf onder de ring en de bal wordt dus niet vanachter de achterlijn/baseline genomen!
  - De uitnemende speler mag niet verdedigd worden binnen de 'No-Charge Zone' (halve cirkeltje direct onder de basket). Ontbreekt de 'No-Charge Zone' in de belijning, dan beslist de scheidsrechter hierover.
- **Fouten**
  - Normale fout → bal checken op kop
  - Shooting fout → één of twee vrije worpen
  - Technische fout → één vrije worp + balbezit
  - Onsportieve fout → twee vrije worpen + balbezit
  - Teamfouten vanaf 7<sup>e</sup> fout → twee vrije worpen
  - Teamfouten vanaf 10<sup>e</sup> fout → twee vrije worpen + balbezit
  - Fouten worden bepaald door de scheidsrechter. Deze dient gerespecteerd te worden.
  - Teamfouten worden alleen geteld bij schoolteams. Teamfouten worden bijgehouden door de court monitor.
  - Een diskwalificerende fout impliceert uitsluiting in de lopende wedstrijd en tevens schorsing voor de komende wedstrijd. Er mag met **twee spelers doorgespeeld** worden!
  - Als de speler waarop de fout wordt gemaakt in de betreffende actie weet te scoren, telt de score en wordt alsnog één vrije worp toegekend. Dit geldt zowel voor een score van buiten als van binnen de tweepuntslijn.
- **Jumpball**
  - Bij een sprongbal is de bal voor de verdediger, die start met een check op de kop.



- **Wisselen**
  - Spelers mogen onbeperkt wisselen. Wisselen gebeurt vanaf de kop, bij bal checken of voor een vrije worp.
  - Spelers die niet bij het spelende team horen dienen een duidelijk afwijkend shirt of trui te dragen als men plaatsneemt bij de spelers tijdens een wedstrijd.
- **Time-out**
  - Een time-out is niet toegestaan. Men speelt continu door.
- **Overtime**
  - Er wordt met overtime gespeeld als in een beslissende wedstrijd (knock-out fase) de stand bij het tijdsignaal gelijk is. Het eerste team dat vervolgens twee punten scoort wint de wedstrijd!
- **Overig**
  - Er wordt gespeeld op 1 basket die op 3.05 meter hangt.
  - De jongens spelen met een bal maat 7 en de meisjes met maat 6. Ook de jongens klas 1-2 spelen bij voorkeur met een maat 6 bal.  
**Tip:** gebruik de officiële Wilson 3x3 bal bij de regiofinales. De bal heeft de grootte van een damesbal maar het gewicht van een herenbal.
  - Bij klas 1-2 wordt gespeeld met beschermd balbezit. Wanneer een speler de bal met beide handen vast heeft mag deze niet uit de handen genomen worden.
  - **Indien er een schotklok aanwezig is wordt er gespeeld met 12 seconden. Als er geen schotklok aanwezig is moet de scheidsrechter vanaf 5 seconden aftellen.**
  - Er wordt gespeeld zonder 3-seconden-regel. Indien hier echter misbruik van wordt gemaakt (bivakkeren in de bucket), zal door de scheidsrechter opgetreden worden. Wanneer dit herhaaldelijk gebeurt zal hij deze overtreding bestraffen met balbezit voor de tegenpartij.
  - In het belang van de wedstrijd wordt in de slotminuten rekening gehouden met tijdrekken. Mocht de scheidsrechter van mening zijn dat een team zich hieraan schuldig maakt, wordt de bal/balbezit na een waarschuwing toegekend aan de tegenstander.
  - Bewust de bal rondspelen zonder de bedoeling om tot een doelpoging te komen is tegen de geest van het spel en wordt bestraft met balbezit voor de tegenpartij.
  - De niet spelende teams zorgen in alle categorieën voor een teller, tenzij anders geregeld. (bv. Het winnende team telt de volgende wedstrijd).
  - Bij minder dan vijf minuten te laat op het speelveld verschijnen start de wedstrijd met een 5-0 achterstand. Bij meer dan vijf minuten te laat verschijnen wordt de wedstrijd met 10-0 verloren verklaard. Het alsnog spelen van de wedstrijd heeft geen invloed op deze beslissing.



### Extra bepaling voor de regionale finales:

- Indien er tijd en ruimte is kan er een hele i.p.v. een halve competitie gespeeld worden.

### Puntentelling:

- Bij winst scoort een team **twee** wedstrijdpunten, bij een gelijk spel één wedstrijdpunt en bij verlies nul wedstrijdpunten.
- Bij gelijk eindigen in de poule telt eerst het onderlinge resultaat, indien dit gelijk is telt het aantal gescoorde punten, indien dit ook gelijk is telt het doelsaldo.
- Mochten hierna nog altijd teams gelijk staan dan worden er vrije worpen genomen. Eerst een serie van 3 en is het dan nog niet beslist dan wordt er om-en-om verder gegaan tot er een beslissing is geforceerd. Een speler mag pas een tweede vrije worp nemen als alle anderen geweest zijn!
- De winnende teams uit de regionale finales gaan door naar de finale.
- Het team dat de finale wint wordt Nederlands kampioen schoolbasketbal in zijn categorie namens de school!

### The School Final:

- Tijdens The School Final wordt de officiële Wilson 3x3 bal gebruikt deze bal heeft de grootte van een damesbal maar het gewicht van een herenbal!
- **Bij The School Final kan gevraagd worden een eigen scheidsrechter mee te nemen! Dit kan ook bij regionale finales het geval zijn.**

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding eventueel na contact met de afdeling schoolsport van de KVLO.

