

LOKALE SCHOOLSPOORT

BASKETBAL 3X3



1. Categorieën

Miniemen A	(2010)	jongens - meisjes
Miniemen B	(2009)	jongens - meisjes
Cadetten A	(2008)	jongens - meisjes
Cadetten B	(2007)	jongens - meisjes
Scholieren A	(2006)	jongens - meisjes
Scholieren B	(2005-2004)	jongens - meisjes

2. Deelname

- 2.1** Een ploeg bestaat uit max. 5 spelers, waarvan 2 spelers als wisselspeler fungeren. Er mag ongelimiteerd gewisseld worden zolang de bal 'niet in het spel is'. Met minder dan 2 spelers mag er niet gespeeld worden.
- 2.2** Eventueel kunnen 2 toernooien naast elkaar worden georganiseerd: 1 voor aangesloten en 1 voor niet-aangesloten.

3. Materiaal & Terrein

- 3.1 Terreinafmetingen:** de wedstrijden worden gespeeld op een half basketbalterrein.
- 3.2 Het doel:** er kan worden gespeeld naar een gewone of een aangepaste '3 tegen 3'-basketring (hoogte: 3.05m).
- 3.3 Tweepuntlijn:** op 6.75m van de basketring is een lijn (de tweepuntlijn) die fungeert zoals de driepuntlijn die we kennen uit de gewone basketbalcompetitie.

- 3.4 De bal:** miniemen meisjes en jongens spelen met bal nr.5; cadetten en scholieren meisjes met bal nr. 6; cadetten en scholieren jongens spelen met bal nr. 7

4. Wedstrijdreglement

4.1 Duur van de wedstrijd

- De duur van de wedstrijden is volledig afhankelijk van de organisatie.
- De wedstrijden worden over het algemeen gespeeld naar 12 punten, met 2 punten verschil of naar 15 min., afhankelijk van wat eerst bereikt wordt. Is de stand na 15 min. gelijk, dan spelen de teams een 'sudden death': de toss bepaalt wie balbezit krijgt en de ploeg die het eerst scoort, wint de wedstrijd. De foutentelling gaat door. Tijdroven is verboden en kan worden bestraft door de courtmonitor.

4.2 Het spel

- De toss bepaalt wie het eerste balbezit krijgt.
- Enkel bij de start van de wedstrijd dient de bal 'gecheckt' te worden: de verdedigende ploeg start de wedstrijd d.m.v. een pass aan de tegenstander.
- Balbezit wisselt na elke geslaagde doelpoging.
- Bij elke balwisseling dienen de 3 aanvallers zich met beide voeten achter de tweepuntlijn te begeven, vooraleer een nieuwe aanval kan worden opgezet.
- Als de bal buiten het spel is, wordt het spel hervat:
 - vanaf de zijlijn (de aanvallende ploeg blijft in balbezit).
 - op de top (centraal op het terrein) van het vrijworpgebied (de bal wisselt van ploeg).
- Sprongbal (tussen 2): wordt vervangen door een inworp, afwisselend aan de twee ploegen toegekend. De ploeg die de toss verliest, mag dan als eerste inwerpen.

- 4.3 Doelpunten:** elk doelpunt levert 1 punt op. Scoort men van achter de tweepuntlijn, dan worden 2 punten toegekend.

4.4 Fouten

- Vanaf de zevende (kan aangepast worden in functie van de tijdsduur) fout wordt telkens een vrijworp genomen. Bij de eerste zes fouten wordt het spel telkens hervat van achter de tweepuntlijn (centraal op het terrein).
- Bij een fout op een doelpoging wordt telkens een vrijworp toegekend.
- Na elke vrijworp wisselt het balbezit, ongeacht of gescoord werd of niet.
- Wordt een fout gemaakt op een speler die een doelpoging onderneemt en hierbij succesvol is, dan telt de korf en wisselt het balbezit. De fout wordt wel aangetekend als teamfout.
- **FAIRPLAYREGEL:** de speler die een fout maakt is verondersteld die zelf aan te geven.
- Onsportief gedrag kan diskwalificatie betekenen. Bij een onsportieve fout kan de courtmonitor een vrijworp en balbezit toekennen.
- Een speler kan niet uitgesloten worden op basis van zijn aantal gemaakte fouten.