

powered by ...



REHAU

STREET 3 ¹/₂ & HEROES CHALLENGE

Spielfeld	Spielfeld: 15m (Breite) x 11m (Länge)
Teamliste	4 Spieler (3 Feldspieler + 1 Auswechselspieler)
1. Ballbesitz	Münzwurf - Anmerkung: Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann den Ballbesitz entweder zum Spielbeginn oder zum Beginn einer möglichen Verlängerung wählen
Spieldauer & Punktelimit	20 Minuten durchlaufende Zeit oder 21 Punkte Erforderliche Punktdifferenz: 2 Punkte
Verlängerung	Das Team, das zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
Punktesystem	1 Punkt: auf oder innerhalb der Distanzlinie 2 Punkte: hinter der Distanzlinie
Shot-Clock	Der Schiedsrichter warnt durch das Herunterzählen der letzten fünf Sekunden der Angriffszeit
Ballbesitz nach erfolgreichem Treffer	Ballbesitz für das Team, das nicht gepunktet hat Ballübergabe durch Schiedsrichter an der Endlinie gegenüber des Korbes - Ball darf in das Feld gedribbelt werden
Ballbesitz nach totem Ball	Das Spiel wird mit einer Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb fortgesetzt
Nach einem Defensivrebound oder Ballverlust	Der Ball muss durch Pass oder Dribbling hinter die Distanzlinie bewegt werden
Nach einer Sprungballsituation	Verteidigende Mannschaft erhält den Ballbesitz
Nach einem Foul in einer Wurfaktion	1 Freiwurf bei Wurfversuch auf oder innerhalb der Distanzlinie
Mannschaftsfoulgrenze	6
Mit dem Erreichen des 7. Mannschaftsfouls	2 Freiwürfe für jedes Foul
Spielerwechsel	Bei totem Ball vor dem „check-ball“ Spielerwechsel erfolgen an der Endlinie gegenüber des Korbes Der Einwechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Mannschaftskamerad vom Spielfeld getreten ist und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) mit ihm stattgefunden hat. Kein Eingreifen durch den Schiedsrichter nötig.

SPIELREGELN

S T A D T P A R K E T T - B A Y R E U T H