

# REGELWERK

Eine Veranstaltung von

Um einen termingerechten Ablauf zu gewährleisten, sind folgende Regeln unbedingt zu beachten:

Die wichtigste Regel heißt „Fair Play“. Es gibt Schiedsrichter, diese sollen jedoch lediglich als „Moderator“ fungieren. Zudem gibt es ein Kampfgericht, das den Spielstand und die Fouls notiert und eventuelle Unstimmigkeiten klären soll. In letzter Instanz entscheidet die Turnierleitung.

1. Gespielt wird fünf gegen fünf. Ein Team besteht aus mindestens fünf Spielern. Ersatzspieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden, aber nur dann, wenn ein Korb erzielt wurde oder der Ball ruht. Der Mannschaftskapitän ist Ansprechpartner für die Spielleitung.
2. Alle Spiele müssen zu fünft begonnen und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden.
3. Vor dem Spiel können sich beide Teams gleichzeitig warm machen. Nur Teams, die auf dem Spielplan vorgesehen sind, dürfen die Spielfelder betreten.
4. Mit dem Sprungball wird das Spiel und somit der erste Ballbesitz ermittelt. Zu Beginn der zweiten Spielhälfte wechselt der Ballbesitz entsprechend des besitzanzeigenden Pfeils.
5. Gespielt werden 2x10 Minuten bzw. 2x8 Minuten durchlaufende Zeit. Nur die letzte Minute des Spiels wird vom Kampfgericht gestoppt. Es gewinnt das Team, das nach Ablauf der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.
6. Bei Unentschieden wird das Spiel durch Freiwürfe entschieden. Die fünf Spieler, die zum Spielende auf dem Feld stehen, treten zum Freiwurf werfen an, wobei jedes Team fünf Würfe hat. Wer mehr Treffer erzielt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand nach den fünf Würfen, treten dieselben Schützen im Sudden Death gegeneinander an.
7. Ein Verteidiger begeht ein Foul, wenn er einen Angreifer in der Bewegung oder in der Ballkontrolle z.B. durch einen Körperkontakt benachteiligt. Ein Angreifer begeht ein Foul, wenn er seinen Verteidiger rempelt oder festhält. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt. Wird ein Spieler bei einem Wurfversuch gefoult, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt zur Mannschaft die gefoult hat. Das Spiel geht mit Einwurf unter dem Korb weiter. Wird ein Spieler bei einem Wurfversuch gefoult, der zum Korberfolg führt, zählt der Korb und das Spiel geht mit Einwurf an der Mittellinie für die gefoulte Mannschaft weiter. Mit dem 5. Teamfoul in einer Halbzeit wird jedes weitere Foul mit einem Punkt für die gefoulte Mannschaft bestraft und der Ballbesitz wechselt.
8. Technische sowie unsportliche Fouls werden mit zwei Punkten und Einwurf an der Mittellinie für die gefoulte Mannschaft geahndet. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge.
9. Zeitspiel verstößt gegen das Fairness-Prinzip des Turniers. Spielverzögerungen werden mit einem technischen Foul bestraft. Das bedeutet zwei Punkte und Ballbesitz für den Gegner.
10. Frauenpunkte geben einen zusätzlichen Punkt für das Team. D.h. erzielt eine Frau zwei Punkte aus dem Feld, zählt das drei Punkte. Erzielt eine Frau einen Dreier, zählt er vier Punkte. Wird eine Frau bei einem Wurfversuch von einem Mann geblockt (Anmerkung: Als Block ist die Ablenkung des sich bereits in der Luft befindlichen Balls anzusehen, sollte der Mann zu dessen Abwehr den Boden verlassen haben), zählt das als Foul. Konsequenzen siehe Punkt 7.
11. Nur der Mannschaftskapitän darf sich bei Unstimmigkeiten mit dem Kampfgericht auseinandersetzen.
12. Handgreiflichkeiten ziehen einen Turnierausschluss für die beteiligten Teams nach sich. Nur die Turnierleitung entscheidet über einen Spielabbruch oder die Disqualifikation eines Teams.
13. Bei Punktgleichheit in einer Gruppe entscheidet der direkte Vergleich und bei eventueller Gleichheit nachrangig die Zahl der erzielten Korbpunkte.
14. Alle Teams müssen sich bei der Turnierleitung anmelden und sich über den Zeitplan, die Begegnungen und die Courts informieren. Kommt ein Team zu spät, startet es mit 0:5 Punkten Rückstand. Falls ein Team später als drei Minuten nach dem Spielbeginn erscheint, verliert es kampfflos mit 0:20. Die Siegermannschaft sichert den Ball nach Spielende und übergibt diesen an den Schiedsrichter.
15. Änderungen des Regelwerks können in Abhängigkeit von der Veranstaltung durch den Ausrichter oder dessen Vertretung vor Ort (Hallenverantwortliche) vorgenommen werden.
16. Schadensersatzansprüche (auch bei Diebstahl) sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, deren gesetzliche Vertreter oder Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder fahrlässig gehandelt haben. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.