

**KZO Spieltag 11. Juni 2019 (13. Juni 2019)**  
**BASKETBALL HERREN 3. KLASSEN**

07.05.19

Gruppe 10 (A)			Gruppe 20 (B)			Gruppe 30 (B)		
11	N3cW3b	M. Sezer	21	N3cW3b I	N. Maschek	31	N3cW3b II	J. Bannister
12	AN3M3aM3b	M. Kessler	22	N3cW3b III	P. Heinen	32	AN3M3aM3b II	E. Hochreutener
13	C3bC3c I	L. Juzi	23	AN3M3aM3b I	M. Burkardt	33	N3bW3a II	K. Maurer
14	C3aN3a	J. Landert	24	C3bC3c III	L. Vogel	34	C3bC3c IV	J. Jenny
15	N3bW3a	A. Dakidis	25	C3aN3a I	A. Arpagaus	35	C3aN3a II	R. Caixeta
16	C3bC3c II	Ch. Büchi	26	N3bW3a I	Ph. Hitz			

Zeit	Halle C		Halle D	
	Spiel	Schiri	Spiel	Schiri
8:15 – 8:27	25:26		32:33	
8:30 – 8:42	24:22		11:12	
8:45 – 8:57	21:23		34:32	
9:00 – 9:12	13:14		33:35	
9:15 – 9:27	23:25		16:15	
9:30 – 9:42	21:26		12:13	
9:45 – 9:57	11:16		35:31	
10:00 – 10:12	22:23		15:14	
10:15 – 10:27	12:16		33:34	
10:30 – 10:42	26:24		13:15	
10:45 – 10:57	25:21		14:12	
11:00 – 11:12	15:11		31:34	
11:15 – 11:27	22:21		16:13	
11:30 – 11:42	23:24		32:31	
Mittagspause				
13:00 – 13:12	22:26		11:13	
13:15 – 13:27	14:16		32:35	
13:30 – 13:42	24:25		12:15	
13:45 – 13:57	26:23		11:14	
14:00 – 14:12	22:25		31:33	
14:15 – 14:27	21:24		34:35	
Pause				
14.40 – 14.52	X- 1.20 : 2.30		Y- 2.20 : 1.30	
15.00 – 15.12	Final A 1.10 : 2.10			
15.20 – 15.32	Verlierer X : Verlierer Y Kleiner Final B		Sieger X : Sieger Y Final B	

**Modus:**

Sämtliche Spiele dauern 12 Minuten.

Die Teams spielen in möglichst einheitlichen Tenues.

Gespielt wird eine einfache Runde in der Gruppe.

Gruppe 10: Nach der Gruppenphase findet das Finalspiel statt.

Gruppe 20 und 30: Die 1. und 2. platzierten Teams spielen einen Kreuzvergleich und anschliessend die Plätze 1-4 aus.

Ein Sieg ergibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt. Bei Punktgleichheit am Ende der Vorrunde entscheidet:

1. die direkte Begegnung
2. die Punktedifferenz aus allen Spielen
3. die höhere Anzahl erzielter Körbe
4. das Los

In den Finals gibt es bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit 3 Minuten Verlängerung. Wenn es immer noch unentschieden ist, gibt es je 3 Freiwürfe von je drei verschiedenen Spielern. Bei Gleichstand geht es mit je einem Freiwurf weiter bis zur Entscheidung. Es darf kein Spieler zweimal werfen.

**Organisation:**

Der Captain ist für die Pünktlichkeit des Teams verantwortlich. Bei unpünktlichem Erscheinen erhält das anwesende Team 3 Siegpunkte bzw. gewinnt das Spiel mit 5:0.

Das Siegerteam bringt das Resultatblatt zum Spieltisch.

## BASKETBALL SPIELREGELN KZO 2017

**TEAMGRÖSSE:** Mädchen und Knaben A- und B-Teams spielen 4:4. Auswechseln bei Spielunterbruch beliebig möglich.

### SPRUNGBALL:

- zwischen 2 beliebigen SpielerInnen des Teams im Mittelkreis.
- Die MitspielerInnen stellen sich ausserhalb des Mittelkreises auf.
- Die springenden SpielerInnen versuchen den Ball mit einer Hand einer/m MitspielerIn zuzutippen (erst wenn der Ball den höchsten Punkt erreicht hat). Der Ball darf nicht gehalten und höchstens je 2-mal getippt werden. Das Eindringen der MitspielerInnen in den Kreis ist erst nach dem Tippen erlaubt. Die SpringerInnen dürfen den Ball erst wieder spielen, wenn dieser eine/n weitere/n SpielerIn oder den Boden berührt hat.

**KORBWURF:** Jeder aus dem Feld erzielte Korb zählt 2 Punkte. Erfolgt der Wurf ausserhalb der 3-Punkte-Linie zählt er 3 Punkte.

**ANSPIEL:** Nach einem Korberfolg wird der Ball hinter der Grundlinie unterhalb des Korbes abgespielt.

### REGELÜBERTRETUNGEN

**Die Regelübertretungen 1 – 5 werden mit Einwurf, 6 – 7 mit Einwurf + 1 Teamfoul und 8 – 10 mit Einwurf + 2 Teamfouls geahndet**

**EINWURF:** jeder Einwurf erfolgt ausserhalb der Seiten- oder Grundlinie (Linie = OUT!) an der Stelle, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist oder auf der Höhe, an der die Regelübertretung begangen wurde. Der Einwurf ist innerhalb von 5 Sek. auszuführen.

#### Einwurf für die/den GegnerIn gibt es bei:

1. **OUTBALL:** die/der ballführende SpielerIn oder der Ball berühren ausserhalb des Spielfeldes die Begrenzungslinie, den Boden, eine Person oder einen Gegenstand.
2. **DOPPELDRIBBLING:**
  - Dribbeln – Halten - Dribbeln (Doppelfehler).
  - Den Ball mit beiden Händen dribbeln
3. **ZEITREGEL:**
  - 3 Sek: Wenn sich SpielerInnen länger als 3 Sekunden im gegnerischen Trapez aufhalten (mit oder ohne Ball), ohne zu werfen. Beim Korbwurf oder Wurfversuch beginnen die 3 Sek. für das ganze Team von vorne.
  - 5 Sek: Wenn ein/e nah bewachte/r SpielerIn, der/die in Ballbesitz ist, nicht innerhalb von 5 Sek. abspielt, wirft oder dribbelt.

4. **SCHRITTFEHLER:** aus der ruhenden Position darf ohne Prellen nicht gelaufen werden

#### Beachte:

- Prellen auf den ERSTEN Fusskontakt
- aus der Bewegung sind 2 Fusskontakte erlaubt
- Sternschritt erlaubt

5. **FUSS / BEIN:** Abwehren mit dem Fuss oder dem Bein

#### Einwurf und 1 Teamfoul für den/die GegnerIn gibt es bei:

6. **SCHLAG:** jegliches Schlagen des Balles
7. **KÖRPERKONTAKT:** der/die ballbesitzende SpielerIn darf nicht berührt werden (inkl. Sperren mit Armen und Beinen). **Ebenfalls** untersagt: die Hände über den gegnerischen Kopf halten.

#### Einwurf und 2 Teamfouls für den/die GegnerIn gibt es bei:

8. **KÖRPERKONTAKT:** von HINTEN
9. **BEHINDERUNG BEI EINEM KORBWURF:** Keinen Körper-, Hand-, Armkontakt. Ball blockieren erlaubt.
10. **STÜRMERFOUL:** Unbeherrschtes Hineinrennen in den/die schon stehende/n VerteidigerIn

### ANMERKUNGEN:

- ◆ Die Rückpassregel wird nicht angewendet
- ◆ Sternschritt: Im Stand darf ein Fuss beliebig oft versetzt werden
- ◆ **Ab dem 6. Teamfoul erhalten die GegnerInnen jeweils einen Punkt pro Foul**

Die Turnierleitung kann einzelne SpielerInnen vom Turnier ausschliessen.