



Regelwerk VR-Bank Midnight Streetball Challenge

1. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus 4 Spielern, einschließlich Ersatzspieler. 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 und die Courtbeobachter.
2. Alle Spiele müssen zu dritt 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. Die Spiele beginnen gleichzeitig (siehe Spielplan). Nur Teams, die auf dem Spielplan vorgesehen sind, dürfen die Courts betreten.
4. „Make it Take it“
5. Der erste Ballbesitz wird durch Münzwurf entschieden oder drum geworfen von der Dreierlinie.
6. Nach jedem Ballbesitzwechsel (Korberfolg, Fouls, Steals und Ausbällen) beginnt das Spiel hinter der 3-Punkte-Linie. Das verteidigende Team übergibt den Ball an die Angreifer (Check). Nach einem Defensiv-Rebound muss der Ball erst hinter die 3-Punkte-Linie gespielt werden (kein Check), bevor ein Angriff gestartet werden kann.
7. Statt des üblichen Sprungballs erhält in Zweifelsfällen die angreifende Mannschaft den Ball. Berührt der Ball das Korbgestänge, so gilt er als "aus".
8. Zeitspiel verstößt gegen das Fairness-Prinzip des Turniers. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft.
9. Jeder erfolgreiche Feldkorb oder Freiwurf zählt einen Punkt. Jeder erfolgreiche Korbwurf von einer Position hinter der 3-Punkte-Linie zählt zwei Punkte.
10. Es wird eine Spieldauer von 10 Minuten durchlaufender Zeit gespielt oder bis ein Team zuerst 21 Punkte hat. Bei einem Unentschieden wird das Spiel mit Freiwürfen fortgesetzt. Es wirft immer abwechselnd ein Spieler jeder Mannschaft, bis eine Entscheidung gefallen ist. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal werfen, wenn jeder Spieler dieses Teams einmal geworfen hat.
11. Fouls werden vom foulenden Spieler angezeigt. Bei der Foulanzeige wird Fairness erwartet. Sollten die Teams sich über die Fouls nicht verständigen können, greift der Courtbeobachter ein. Seinen Anweisungen ist strikt Folge zu leisten! 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. Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt nicht. In der letzten Spielminute wird jedes Foul mit einem Punkt für die gegnerische Mannschaft bestraft, anschließend wechselt der Ballwechsel.
12. Unsportliche Fouls - vom Courtbeobachter zu entscheiden - werden mit einem Punkt für den gefoulten Spieler und Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge.

13. Der Courtbeobachter hat nicht die Funktion eines Schiedsrichters, jedoch im Falle von Unstimmigkeiten das letzte Wort. Falls der Courtbeobachter keine Entscheidung fällen kann, muss eine Münze geworfen werden. Nur der Mannschaftskapitän darf sich bei Unstimmigkeiten stellvertretend für sein Team beschweren. Ist das Spiel nach einer Unstimmigkeit wieder aufgenommen, gilt sie als geklärt. Jede Nichtbeachtung von Entscheidungen eines Courtbeobachters führt zu Ballverlust.
14. Handgreiflichkeiten ziehen einen Turnierausschluss für die beteiligten Mannschaften nach sich. Nur die Turnierleitung entscheidet über einen Spielabbruch oder die Disqualifikation eines Teams.
15. Bei Punktgleichheit in einer Gruppe entscheidet der direkte Vergleich und bei eventueller Gleichheit nachrangig die Anzahl der erzielten Korbpunkte.
16. 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 0:3 Rückstand, falls ein Team später als 3 Minuten nach dem Spielbeginn erscheint verliert es kampflos mit 0:7. Die Siegermannschaft sichert den Ball nach Spielende und übergibt diesen an den Courtbeobachter. Der Courtbericht ist vom Teamkapitän beider Teams nach Ballübergabe zur Anerkennung zu unterschreiben. Spiele mit nicht unterzeichneten Courtberichten werden als Verloren bzw. bei beiden fehlenden Unterschriften für beide Teams nicht gewertet.
17. Änderungen des Regelwerks können in Abhängigkeit von der Veranstaltung durch den Ausrichter vorgenommen werden.
18. Die angemeldeten Teams bringen zum Warm-Up eigene Bälle zur Veranstaltung mit und sind selbst dafür verantwortlich. Nur für den Spielbetrieb werden vom Veranstalter offizielle Spielbälle zur Verfügung gestellt.
19. Schadensersatzansprüche (auch bei Diebstahl) sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, deren gesetzliche Vertreter oder Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.
20. Das Turnier beginnt um 19.00 Uhr, der Spielbetrieb kann je nach Anzahl der Teams bis ca. 01.00 Uhr andauern. Eltern von minderjährigen Teilnehmern sind sich dessen bewusst und erteilen ihren Kindern mit ihrer Unterschrift die Erlaubnis, sich auch zu fortgeschrittener Stunde in der Halle aufzuhalten und am Spielbetrieb teilnehmen zu dürfen.
21. BILDRECHTE: Mit Unterzeichnung der Anmeldung räumen wir den Veranstaltern das unentgeltliche, übertragbare, zeitlich und räumlich unbeschränkte Recht ein, die Bilder, Bewegtbilder und Aktionen in jedem Medium, ganz oder in Teilen für Promotions- und/oder sonstige Zwecke zu nutzen. Die Rechte werden nicht für Produktwerbung verwendet.