

## KTV Streetball Turnier Regeln

### Allgemeine Regeln

1. Beim Turnierstart müssen alle Spieler und Teams beim Organisationstisch vom KTV Schaffhausen angemeldet werden.
2. Für Spieler ist kein Teamwechsel möglich.
3. Ein Team besteht aus 4 Spielern, 3+1 Reserve.
4. Es wird 3 vs. 3 gespielt.
5. Der erste Ballbesitz wird vor dem Spiel durch Münzwurf entschieden.
6. Vor einem Korberfolg müssen mindestens zwei Spieler der angreifenden Mannschaft in Ballbesitz gewesen sein (Pflichtpass nur nach einem Korb gültig, nicht bei Steal, Airball, etc.).
7. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz («Loser's ball»). Bevor weitergespielt werden kann, muss der Ball von einem Gegenspieler hinter der 3-Punkte-Linie "gecheckt", d. h. berührt werden.
8. Nach einem Ballbesitzwechsel durch einen erfolglosen Korbversuch, muss der Ball hinter die 3-Punkte-Linie zurückgespielt werden. Dies zählt jedoch nicht bei einem Steal oder Airball (Nichts wird am Korb berührt, auch nicht die Kette)
9. Nach jedem Foul oder Ball im "Aus" erhält die gegnerische Mannschaft den Ball hinter der 3-Punkte-Linie. Die Grenzen des Feldes sind Mittellinie, Grundlinie und Seitenlinie.
10. Alle Fouls werden durch die beteiligten Spieler selbständig geregelt, das Offensive Team muss das Foul angeben. (Fairness wird erwartet) Wir ein Foul beim Wurf ausgesprochen, der Ball trotzdem reingeht, zählt der Korb und das verteidigende Team erhält den Ball.
11. Jeder Wurf hinter der 3-Punkte-Linie zählt zwei Punkte, alle übrigen Würfe zählen einen Punkt.
12. Spielerwechsel sind nur bei Spielunterbruch möglich.
13. Unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler und Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge. (Der Platzwart / Schiedsrichter entscheiden über das Unsportliche Foul)
14. In Zweifelsfällen erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.
15. Es besteht keine Shot-Clock für die angreifende Mannschaft.
16. Handgreiflichkeiten eines Spielers ziehen den Turnierausschluss des Teams nach.
17. Der KTV Schaffhausen hält es sich vor Spieler bei unsportlichem Verhalten für das gesamte Turnier auszuschliessen.

### Gruppen-Phase

18. Ein Spiel endet immer mit Ablauf der Spielzeit von 12 Minuten. Bei einem Unentschieden zu diesem Zeitpunkt wird das Spiel mit abwechselnden Freiwürfen fortgesetzt, solange bis das Unentschieden durchbrochen ist. Nur der entscheidende Freiwurf wird zum Ergebnis gezählt.
19. Bei einem Sieg werden dem Team 2 Punkte gutgeschrieben

### K.O-Phase

20. Alle Mannschaften, unabhängig von der Platzierung in der Gruppe, qualifizieren sich für die KO-Phase.
21. Eine gesamte Rangliste über alle Gruppen entscheidet die Paarungen in der KO-Phase. Bsp.: 4 Gruppen à 4 Mannschaften, anschliessend wird eine Liste mit den Platzierungen 1 – 16 erstellt. In der KO-Phase spielt der 1. gegen den 16., der 2. gegen den 15., usw. KTV behält es sich vor den Modus bei einer ungeraden Anzahl Mannschaften anzupassen.
22. Ein Spiel endet immer mit Ablauf der Spielzeit von 15 Minuten. Bei einem Unentschieden zu diesem Zeitpunkt wird das Spiel weitergeführt (Verlängerung), solange bis das Unentschieden durchbrochen ist.
23. Der Sieger qualifiziert sich für die nächste Runde, das andere Team scheidet aus dem Turnier aus.

### 3er Contest Regeln

#### Qualifikationsrunde

1. Die Anmeldegebühr für den Wettbewerb beträgt CHF 5.-
2. Es ist maximal eine Anmeldung pro Spieler möglich
3. Es werden 3 x 5 3-Punktewürfe in 60 Sekunden geworfen
4. Für die Ausführung der Würfe muss zwischen den Spots 1 – 3 und 3 – 5 ausgewählt werden
5. Für die Finalrunde qualifizieren sich die drei besten (meistgetroffenen Würfe) Spieler
6. Bei Punktegleichstand entscheidet ein Stechen. Wer den ersten Wurf erhält, wird durch einen Münzwurf entschieden

#### Finalrunde

7. Es werden 5 x 5 3-Punktewürfe in 120 Sekunden geworfen
8. Die Würfe müssen von allen Spots (1 – 5) ausgeführt werden
9. Sieger ist, wer in der Finalrunde am meisten Würfe getroffen hat.
10. Bei Punktegleichstand entscheidet ein Stechen. Wer den ersten Wurf erhält, wird durch einen Münzwurf entschieden

