

BLUNU- Regelwerk 2022/2023

- Die wichtigste Regel heißt „Fair Play“ und Respekt. Das sollte von allen Mannschaften **groß** geschrieben werden.
- Grundsätzlich gelten die DBB Basketballregeln incl. 3 Sekundenregel, technischem Foul, unsportlichem Foul etc.
- Gespielt wird im Modus 4 vs.4 in 2 Halbzeiten von 12 min. Die Pause zwischen zwei Halbzeiten beträgt 1 Min.
- Es dürfen nur gemeldete und freigegebene Spieler für eine Mannschaft teilnehmen. Nachgemeldete Spieler dürfen erst von einer Mannschaft eingesetzt werden, wenn diese vom BLUNU Orgateam freigegeben worden sind.
- Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die den Regularien der BLUNU-Liga entsprechen. Ein Einsetzen von nicht spielberechtigten Spieler führt zur Niederlage am grünen Tisch. In den Playoffs sind nur Spieler erlaubt, die während der Saison bereits mind. 2 Spiele absolviert haben.
- Es herrscht Trikotpflicht! Die Spielernummer muss gut sichtbar, jeweils vorne und hinten, angebracht sein. (Hose oder Trikot)
- Sollte ein Spiel nach Spielende unentschieden stehen, erfolgt eine einmalige 5-minütige Verlängerung. Sollte sich hieraus wieder ein Unentschieden ergeben, bekommt jedes Team 1 Punkt.
- Ein Sieg wird mit 2 Punkten bewertet.
- Die Platzierung der Tabelle wird wie folgt erstellt:
Punkte, Direkter Vergleich (Punkte, Körbe), Korbdifferenz
- Ein Sprungball zu Beginn des Spiels entscheidet über den Ballbesitz.
- Die Spieluhr wird nach Ermessen des Kampfgerichts angehalten, grundsätzlich gilt die Regel, dass die Zeit nur beim Freiwurf oder in den letzten 2 Spielminuten angehalten wird.
- Einwechslungen kann jede Mannschaft nach Belieben vornehmen. „Fliegender“ Wechsel ist erlaubt. Der Einwechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Mannschaftskamerad das Spielfeld verlassen hat, jedoch auf gleicher Höhe.
- Eine falsche ausgeführte Einwechslung, kann vom Schiedsrichter mit dem Ballverlust und zwei Freiwürfen vom Schiedsrichter bestraft werden.
- Jede Mannschaft kann pro Spiel zwei Auszeiten von 30 Sek. in Anspruch nehmen. Es gilt die NBA Timeout-Regel d.h. eine Mannschaft kann bei eigenem Ballbesitz, ein Timeout nehmen. Das Timeout kann dabei von jedem Spieler angezeigt werden. Sollte ein Timeout vom Schiedsrichter als unnötig erachtet werden, so muss er dieses nicht annehmen. (Gründe hierfür: eindeutiger Spielstand, Spielverzögerung,

falsch angezeigt oder kein Timeout mehr vorhanden)

- Es gibt eine Mannschaftsfouलगrenze von 4 Fouls. Sobald die Mannschaftsfouलगrenze von 4 Fouls erreicht worden ist, (ab dem 5. Foul) führt jedes weitere Foul zu 2. Freiwürfe. Die Mannschaftsfouls werden in der Halbzeit gelöscht.
- Es gibt eine persönliche Fouलगrenze. Ab dem 5. persönlichen Foul ist der Spieler vom Spiel ausgeschlossen. Eine nachträgliche Einwechslung, beabsichtigt oder nicht, kann zur Niederlage am grünen Tisch führen. Das 5. Foul wird vom Kampfgericht mit einer roten Karte angezeigt. (4= gelb, 3 = grün). Persönliche Fouls werden nicht gelöscht. Sollte diese Sperre dazu führen, dass das Team unter 4 Spieler fällt, so gilt das Spiel als verloren. (0:15) Ein nachträgliches Einwechslern eines Ersatzspielers ist nur durch die Ligaleitung zu genehmigen.

Nur der Kapitän, einer Mannschaft, darf sich bei Unstimmigkeiten mit dem Kampfgericht oder dem Schiedsrichter auseinandersetzen. Jeglicher Protest kann nur vom Kapitän einer Mannschaft eingereicht werden. Zu Widerhandlung einer Mannschaft wird dies mit einem technischen Foul (2 Punkte + Ballbesitz) bestraft. (Auf Abstand ist während Corona zu achten)

- In der Pro-Liga gibt eine 24 Sek. Regel, ansonsten entscheidet der Schiedsrichter auf Zeitspiel. Zeitspiel wird mit einem technischen Foul (1 Freiwurf) bestraft.
- **FUN / ADVANCED** Das Regelwerk ist in beiden Ligen gleich. Es ist jedoch so, dass bei der FUNLiga die Regel nicht ganz so strickt ausgelegt wird d.h. auch ein Schrittfehler wird mal verziehen usw. Dies sollte von den Spielern so akzeptiert werden.
- Jedes Team hat während der Saison einen Joker, der ihm erlaubt ein Spiel ohne Konsequenzen ausfallen zu lassen! Dieser muss jedoch 48 Stunden zuvor beim Orga-Team angemeldet werden. (Dienstag bis 20 Uhr) Wird eine Hin- und Rückrunde gespielt, muss aus Kostengründen auf den Joker verzichtet werden.
- Sollte kein Joker (mehr) vorhanden sein, kann sich im Ligaausschuss mit anderen Teams um ein Verschiebungsspiel bemüht werden, welches dann aber bis 24 Stunden vor Spielbeginn geregelt sein muss. Keine Regelung oder Versäumnisse haben eine Niederlage von 0:15 zur Folge.
- Jedes Team bekommt vor Saisonbeginn einen Einsatzplan zum „Scouting“ der Spiele. Ein Nichterscheinen der Scouts, führt zur Sperre der Scouts für das kommende Spiel. Ein Nicht Melden der Scouts, führt zur Sperre des Kapitäns.
- Das Regelwerk kann vom BLUNU Organisationsteam, jederzeit angepasst werden, wenn es dem Spiel zuträglich ist. Sollte das Regelwerk angepasst werden, dann werden alle Kapitäne über eine etwaige Änderung frühzeitig informiert.
- Bei etwaigen Unstimmigkeiten im Regelwerk kann das BLUNU-Team eine Entscheidung treffen und das Regelwerk anpassen.
- Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr!