

Meisterschaften der weiblichen Jugend U20-U12 im FIBA33 Spielmodus

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Spielerinnen mit gültigem Teilnehmerausweis des DBB.
2. Die Mannschaftszusammensetzung kann vereinsübergreifend erfolgen (Spielerinnen mehrerer Vereine in einem Team möglich - eine Sondergenehmigung ist nicht erforderlich).
3. Die Mannschaftsmeldung erfolgt direkt über die Geschäftsstelle oder den Spielleiter per Mail. Eine Mannschafts-Nachmeldung innerhalb der Saison ist jederzeit möglich. Der Spielleiter erstellt einen Mannschaftsmeldebogen für die jeweilige Mannschaft. Nachmeldungen von Spielerinnen sind bis zum jeweiligen Turnierbeginn möglich.
4. Eine Mehrfachmeldung einer Spielerin für Mannschaften in der gleichen Altersklasse ist im Rahmen der BBV 3x3 Turniere nicht möglich.
5. Wechselt eine Spielerin in der laufenden Saison die Mannschaft (gleiche AK), verliert diese Mannschaft alle bis dahin erzielten Ranglistenpunkte.
6. In den Altersklassen U12 und U14 ist es möglich einen männlichen Spieler im Teamaufgebot einzusetzen.
7. Bei allen Turnieren im Modus 3x3 gelten die offiziellen FIBA33 Regeln, bis auf 5.1 Spielzeit.

Hinweise für die Ausrichter von Spielen/Turnieren

1. Die Einladung der Gäste und Schiedsrichter erfolgt spätestens 10 Tage vor Turnierbeginn. Sie enthält Tag und Ort der Veranstaltung. Der zeitlich detaillierte Spielplan wird abschließend vor Ort festgelegt. Der Ressortverantwortliche für Sportorganisation, Spielleiter, Pressewart, Schiedsrichteransetzer und -umbesetzer sind zu informieren.
2. Der Ausrichter stellt einen ausreichend frankierten und adressierten Briefumschlag für die Versendung der Spielprotokolle an den zuständigen Spielleiter durch den Hauptschiedsrichter.
3. Der Ausrichter hat das Recht, im Sinne der Kostenminimierung, eigene Vereinsschiedsrichter einzusetzen. Dies hat in Absprache mit dem Schiedsrichteransetzer zu erfolgen. Auf jeden Court muss mindestens ein lizenzierter Schiedsrichter zum Einsatz kommen. Der Einsatz eines zweiten Schiedsrichters ist möglich.
4. Der Ausrichter stellt für jeden Spielcourt (nach Möglichkeit mindestens 4 Spielfelder pro Turnier) ein Kampfgericht. Sollte dies nicht möglich sein übernehmen teilnehmende, spielfreie Teams das Kampfgericht. Der Ausrichter ist für die Ausstattung des Kampfgerichts verantwortlich.
5. Der Ausrichter hat die Möglichkeit für Turniere im FIBA33 Modus eine Breitensportförderung beim BBV zu beantragen.
6. Sollten keine elektronische 10-Sekunden Anzeige vorhanden sein, regelt das Kampfgericht mittels Stopuhr die Angriffszeit.

Wettkampfbestimmungen

1. Die Teilnehmerausweise werden vor Turnierbeginn durch den Hauptschiedsrichter kontrolliert.
2. Spielberichtsbogen werden am Ende des Spiels vom Hauptschiedsrichter auf ihre Richtigkeit geprüft und mit einem vom Ausrichter ausreichend frankierten und adressierten Briefumschlag sofort an den zuständigen Spielleiter geschickt.
3. Die Turniere im Rahmen des BBV-FIBA33-Spielbetriebs werden als Groß-Turnier durchgeführt. Alle Altersklassen spielen am gleichen Tag und in der gleichen Halle.
4. Bei jedem Turnier wird bis zu einer Teamzahl von 6 Mannschaften innerhalb einer Altersklasse im Modus Jeder gegen Jeden gespielt. Sollten mehr als 6 Mannschaften je AK teilnehmen werden Gruppen gebildet.
5. Bei jedem Turnier werden Ranglisten-Punkte entsprechend der Platzierung vergeben, über welche am Ende der Saison die End-Platzierungen ermittelt werden. Darüber hinaus wird jedes Turnier einzeln als Turnier ausgewertet.
Ranglistenpunkte werden wie folgt vergeben: Platz 1 - 8 Punkte | Platz 2 - 5 Punkte | Platz 3 3 Punkte | Platz 4 2 Punkte | ab Platz 5 ff. 1 Punkte |
6. Ein Nichtantreten einer Mannschaft zu einem Turnier wird **nicht** gemäß BBV Strafenkatalog geahndet, wenn die betreffende Mannschaft dies bis **48h** vor Turnierbeginn dem Spielleiter bekannt gibt.

Hinweise zum Spiel

1. Es werden maximal 4 Spieler in das Spielprotokoll eingetragen (eine Änderung der Spielerinnen-Zusammensetzung ist im laufenden Spiel nicht möglich).
2. Ein Spieler gilt als eingesetzt, wenn er auf dem Spielbogen erscheint. Streichungen dürfen nur vom 1. Schiedsrichter vor Spielbeginn und mit seiner Bestätigung (Namenskürzel) vorgenommen werden.
3. Es sind nur BBV-FIBA33-Spielberichtsbogen zugelassen.
4. Im Rahmen der FIBA33 Turniere des BBV dürfen die Trikotnummern 0 – 99 verwendet werden.
5. Spielzeit: alle Altersklassen 1 x 10 min effektiv.
6. Spielball bei allen FIBA33 Turnieren ist der offizielle FIBA33-Ball (Molten B33T5000). Die teilnehmenden Mannschaften werden zum Saisonbeginn vom BBV mit einem entsprechenden Ball ausgestattet. Weitere Bälle können über den Sponsoringpartner [BALLSIDE](#) im Rahmen einer Vereinskoooperation mit Rabatt (siehe Anlage) erworben werden.

offizielle Spieltage 2017/2018

14./15.10.2017 | 17./18.02.2018 | 10./11.03.2018 | 12./13.05.2018

Vereine, welche Interesse an der Ausrichtung eines BBV 3x3 Turniers haben, können sich bis 4 Wochen vor Turnierbeginn für eine Ausrichtung bewerben. Die Bewerbung kann formlos per Mail an den Spielleiter oder die Geschäftsstelle erfolgen.



FIBA 33 Spielregeln

(Stand Juni 2010)



FIBA 33 wird nach den nachfolgenden Regeln gespielt. Überall dort, wo keine ausdrückliche Regelung für FIBA 33 formuliert ist, gelten die offiziellen FIBA Basketball Regeln. Ohne besondere Erwähnung sind die Prinzipien von Fair Play und Sportlichkeit Inhalte des FIBA 33 Konzeptes.

Art. 1 Spielfeld

Das Spiel wird auf einem Halbfeld eines regulären Basketballfeldes ausgetragen.

Art. 2 Mannschaften

Jedes Team setzt sich aus vier Spielern (drei auf dem Feld, ein Auswechselspieler) sowie einem Trainer zusammen.

Art. 3 Offizielle

Das Spiel wird von einem ersten und einem zweiten Schiedsrichter geleitet. Der erste Schiedsrichter unterschreibt nach Spielende den Spielbericht. Das Kampfgericht besteht aus einem Anschreiber, einem Zeitnehmer sowie einem 10-Sekunden Zeitnehmer.

Art. 4 Spielvorbereitung

4.1 Beide Mannschaften haben eine gemeinsame Aufwärmphase von drei Minuten.

4.2 Vor dem Spiel führt ein Spieler von Mannschaft A einen Wurf von einem beliebigen Punkt hinter der Drei-Punkte-Linie aus. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält Mannschaft A den ersten Ballbesitz, wenn nicht wird dieser Mannschaft B zugesprochen. Das Spiel beginnt mit einem Einwurf gegenüber dem Kampfgericht. Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes mit Hilfe des Ballbesitzpfeils erhalten die Mannschaften in den folgenden Sprungballsituationen den Ball zugesprochen. Der Ballbesitzpfeil zeigt dabei auf die Bank der Mannschaft, der der nächste Ballbesitz zufällt.

Art. 5 Spielzeit und Sieger

5.1 Die reguläre Spielzeit beträgt zwei Spielperioden mit je fünf Minuten effektiver Spielzeit.

5.2 Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit oder in einer Verlängerung 33 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen.

5.3 Ist der Spielstand am Ende der zweiten Spielperiode unentschieden, so werden solange Verlängerungen mit einer Dauer von zwei Minuten gespielt, bis das Spiel entschieden ist.

5.4 Die Pausen zwischen den Spielperioden und den Verlängerungen betragen eine Minute.

5.5 Eine Mannschaft verliert ein Spiel durch Aufgabe (0:33) wenn sie sich drei Minuten nach Beginn der angesetzten Spielzeit nicht mit drei spielbereiten Spielern auf dem Feld befindet.

Art. 6 Fouls

Ein Spieler mit fünf persönlichen Fouls scheidet aus dem Spiel aus. Die Mannschaftsfoulgrenze liegt bei vier Fouls.

Art. 7 10 Sekunden Regel

Eine Mannschaft muss innerhalb von zehn Sekunden einen Korbwurf versuchen.

Art. 8 Spielen des Balles

8.1 Im Anschluss an einen erfolgreichen Korbwurf oder einen erfolgreichen letzten Freiwurf:

- Ein Spieler der Mannschaft, die diese(n) Punkt(e) nicht erzielt hat setzt das Spiel direkt unter dem Korb (nicht hinter der Grundlinie!) fort:
 - A) indem er einen Pass zu einem Mitspieler an einem beliebigen Platz des Spielfeldes spielt. Ist dieser Platz nicht hinter der Drei-Punkte-Linie muss der Passempfänger den Ball mit einem Dribbling oder Pass hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen.
 - B) indem er den Ball selber hinter die Drei-Punkte-Linie dribbelt.
- Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

▪ **8.2** Im Anschluss an einen nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf:

- darf die angreifende Mannschaft den Ball rebounden und direkt weitere Wurfversuche unternehmen ohne den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie passen zu müssen.
- Darf die verteidigende Mannschaft den Ball rebounden und muss ihn mit einem Pass oder Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie bewegen.
- Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.3 Nach einem Steal oder Turnover muss der Ball von der Ball erobernden Mannschaft hinter die Drei-Punkte-Linie bewegt werden. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

8.4 Unternimmt der erste Spieler, der den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie gedribbelt oder ihn dort nach einem Pass erhalten hat, direkt einen Korbwurf, so ist das eine Regelübertretung.

8.5 Alle Einwürfe nach Fouls (ohne Freiwürfe), Regelübertretungen, Ausbällen sowie zu Beginn der zweiten Spielperiode und der Verlängerungen werden auf Höhe des Scheitelpunktes der Drei-Punkte Linie und hinter der Seitenauslinie ausgeführt, die der Situation jeweils am nächsten war. Diese Positionen sind mit einer fünf cm langen Linie zu markieren. Der Schiedsrichter stellt den Ball dort dem Einwerfer zur Verfügung. Der Einwerfer kann den Ball zu einem beliebigen Mitspieler an einem beliebigen Platz auf dem Spielfeld passen. Ist dieser Platz nicht hinter der Drei-Punkte-Linie, muss der Passempfänger den Ball hinter die Drei-Punkte-Linie passen oder dribbeln. Ist der Ball hinter der Drei-Punkte-Linie angekommen muss mindestens ein weiterer Pass zu einem Mitspieler erfolgen, bevor ein Korbwurf erfolgen darf.

Art. 9 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist bei totem Ball und stehender Spieluhr zugelassen.

Art. 10 Auszeiten

Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.