

Turnierregeln TOWERS Jugendturnier

TSV TOWERS Speyer Schifferstadt

Änderungen der Regeln (auch einvernehmlich unter den Mannschaftsbetreuern) sind nur nach Rücksprache mit der Turnierleitung möglich!

Das Turnier wird nach den derzeit gültigen Basketballregeln der FIBA – mit in den folgenden ausgeführten Abweichungen – ausgetragen.

Mannschaften, die bis 3 Minuten nach der angesetzten Spielzeit nicht angetreten sind, verlieren das Spiel 20:0 und erhalten 0 Tabellenpunkte.

Altersklassen:

weibliche Jugend „U16w“:	geboren 2011 und jünger
weibliche Jugend „U14w“:	geboren 2013 und jünger
weibliche Jugend „U12w“:	geboren 2015 und jünger
„U 10 gemischt“:	geboren 2017 und jünger
männliche Jugend „U16m“:	geboren 2011 und jünger
männliche Jugend „U14m“:	geboren 2013 und jünger
männliche Jugend „U12m“:	geboren 2015 und jünger

Wir spielen in allen U14- und U16-Altersklassen 5 gegen 5, bei einer Korbhöhe von 3,05 m.

In der U12 wird gemäß Mini-Basketballregeln 4 gegen 4 gespielt, jedoch aufgrund der Hallensituation bei einer Korbhöhe von ebenfalls 3,05 m (keine herabgesetzten Körbe).

In der U10 wird gemäß Mini-Basketballregeln 4 gegen 4 bei einer Korbhöhe von 2,60 m gespielt.

Teams, in denen Jungs und Mädchen spielen, werden jeweils dem Turnier der männlichen Mannschaft zugeordnet.

In allen Altersklassen werden stichprobenartige Alterskontrollen durchgeführt.

Bitte bringt für alle Teilnehmer passende Altersnachweise mit!

Jeder Spieler muss sein Alter mit gültigem Lichtbildausweis (keine Kopie oder Fax!) nachweisen können. Dies ist der Spielerpass oder ein amtlicher Lichtbildausweis (z.B. Reisepass, Personalausweis). Die Spielerpässe bzw. Reisedokumente sind bei den Vorrundenspielen auf Verlangen der Hallenverantwortlichen bis spätestens Spielende vorzuweisen.

Spieler, die das entsprechende Alter nicht nachweisen können, sind nicht spielberechtigt.

Erfolgt trotzdem ein Einsatz eines solchen Spielers, wird das Spiel nachträglich strafbeglaubigt.

Einspielzeit

Es besteht kein Recht auf Einspielzeit, für ein mögliches Einspielen werden keine Bälle gestellt. Bei gleichfarbigen Trikots ist die zuerst angesetzte Mannschaft zum Wechseln verpflichtet.

Bälle:

Gemäß der FIBA-Regeln.

Bitte **eigene Bälle** mitbringen!

Größe 5: U10 mix, U12 weiblich und U12 männlich

Größe 6: U14 männlich, U14 weiblich und U16 weiblich

Größe 7: U16 männlich

Spielzeiten:

Die Spielzeiten betragen 2 x 12 Min. bei durchlaufender Zeit.

3 min. Halbzeitpause, keine Auszeiten!!!

Auszeiten

Auszeiten sind lediglich bei den Finalspielen (1 Minute) pro Team und Halbzeit gestattet.

Bonusregel

Auch unsere sogenannte **Bonusregelung** bei Fouls behalten wir bei, da sie sich als sinnvoll und praktikabel erwiesen hat. Es werden **keine Freiwürfe** ausgeführt, um den Spielfluss nicht zu behindern! Stattdessen gilt:

- Wird ein Spieler bei einem nicht erfolgreichen Korbwurf gefoult, erhält er einen **Bonuspunkt** (der Schiedsrichter muss dies dem Tisch mit Fingerzeichen 1 Punkt anzeigen; der Ballbesitz bleibt zudem beim Team des gefoulten Spielers).
- Wird ein Spieler beim erfolgreichen Korbwurf gefoult, erhält er einen Bonuspunkt (Ballbesitz beim Gegner), Anzeige durch den Schiedsrichter.
- Wird ein Spieler ab dem Erreichen der Teamfoulgrenze (5. Teamfoul pro Halbzeit) gefoult, so erhält er auf alle Fälle einen Bonuspunkt, auch wenn er keinen Korbwurf macht (auch hier erfolgt die Anzeige durch den Schiedsrichter s.o.).

Fouls

Aufgrund der verkürzten Spielzeit scheidet ein Spieler beim 3. persönlichen Foul aus.

Bei technischen bzw. unsportlichen Fouls erfolgt der Ausschluss des Spielers gemäß FIBA Regeln beim 2. Foul.

Entsprechend können Mannschaften, die sich weigern, den Anweisungen der Schiedsrichter und Verantwortlichen zu folgen, ohne Erstattung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Spielerwechsel

Spielerwechsel werden ausschließlich fliegend durchgeführt, d.h. der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst an der Mittellinie betreten, nachdem der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld vollständig an der Mittellinie verlassen hat.

Wechselfehler werden mit einem technischen Foul gegen den einwechselnden Spieler bestraft.

Platzierungen

Die Reihenfolge der Mannschaften erfolgt anhand folgender Schritte:

1. Reihung nach Tabellenpunkten
2. Bei punktgleichen Mannschaften wird das erzielte Korbverhältnis aus allen Spielen gewertet
3. Sind die Mannschaften gleich, erfolgt die Reihung nach den erzielten Punkten (höhere Anzahl zuerst)
4. Sind 2 oder mehrere Mannschaften immer noch gleich, werden nur die Tabellenpunkte der Spiele der punktgleichen Teams untereinander berücksichtigt.
5. Sind die Mannschaften nach diesen Tabellenpunkten ebenfalls punktgleich, so werden die Mannschaften nach dem Korbverhältnis aus den Spielen der punktgleichen Mannschaften untereinander gereiht.
6. Das Team mit der geringeren Anzahl an Fouls wird an erster Stelle gereiht.
7. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, so entscheidet das Los.

Anschreibedienste

Jede Mannschaft wird im Laufe des Turnieres ein bis zwei Mal für das Anschreiben anderer Spiele eingeteilt. Die Einteilung erfolgt durch die Turnierleitung, um eine faire Verteilung zu gewährleisten. Die Mannschaften sind eigenständig dafür verantwortlich, dass rechtzeitig genügend Helfer für den zugewiesenen Anschreibedienst bereitgestellt werden. Gerade in den jüngeren Altersklassen empfehlen wir, dass am Anschreibetisch Unterstützung durch Erwachsene (Eltern, Trainer, Betreuer) geleistet wird.

24-Sekundenregel

Bei den Altersklassen ab der U14 wird soweit möglich eine 24 Sekundenanlage eingesetzt. Ansonsten wird eine Stoppuhr zur Verfügung gestellt und der Anschreibetisch hat die Schiedsrichter und Mannschaften durch Zuruf zu informieren.

Ballübergabe bei Einwurf durch Schiedsrichter?

Bei Einwüfen keine Ballübergabe durch den Schiedsrichter, es sei denn, dieser ist anderer Auffassung als der Einwerfer.

Unentschieden

In allen Gruppen und Platzierungsspielen werden unentschiedene Spiele durch „Sudden Death“ entschieden. Ein „Sudden Death“ wird mit einem erneuten Sprungball im Mittelkreis begonnen und endet mit dem ersten erzielten Korb (oder erhaltenen Bonuspunkt). In allen Finalrundenspielen gibt es eine zweiminütige Verlängerung zur Ermittlung des Siegers.

Zonen / Mann-Verteidigung

In allen Altersklassen ist verpflichtend vorgeschrieben, Mann-Mann-Verteidigung zu spielen. Vergehen werden nach einmaliger Verwarnung mit einem Bonuspunkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet. Bei wiederholtem offensichtlichem Verstoß kann ein technisches Foul gegen den Coach verhängt werden (C-Foul).

Die Beurteilung liegt im Ermessen des Schiedsrichters. Die Ermahnung wird sofort beim Erkennen des Verstoßes ausgesprochen, sofern die angreifende Mannschaft durch die Unterbrechung keinen Nachteil hat. Nach der Ermahnung erhält die Mannschaft den Ball, die zum Zeitpunkt der Ermahnung das Recht auf Ballbesitz hatte.

Kriterien für die Mann-Mann-Verteidigung

1. Der Ballbesitzer muss eng gedeckt werden (Abstand maximal eine Armlänge).
2. Verteidiger auf der Ballseite dürfen nicht absinken (Deny-Verteidigung).
3. Es darf nur am Ballbesitzer gedoppelt werden.
4. Verteidiger auf der ballfernen Seite dürfen bis zur Korb-Korb-Linie absinken.

Ergänzende Mini-Regeln für die U10 und U12 Turniere

1. Punkte-Regel

Feldkörbe werden wie folgt gewertet:

Innerhalb der Zone zählt jeder Korberfolg 2-Punkte.

Außerhalb der Zone zählt jeder Korberfolg 3-Punkte.

2. Verteidigung

- Die Mann-Mann-Verteidigung ist vorgeschrieben, d.h. der Verteidiger darf sich nicht mehr als 2 Meter vom Gegenspieler entfernen.
- Eine klare Mann-Mann-Zuordnung muss permanent sichtbar sein.
- Die Aufnahme des Gegenspielers darf erst hinter der Verlängerung der Freiwurflinie des Vorfeldes (also ab $\frac{3}{4}$ Feld) erfolgen.
- Alle Formen des Doppeln in Ganz- und Halbfeld sind untersagt. Dabei ist bewusstes Doppeln von altersbedingter „Knäuelbildung“ zu unterscheiden!

Ausnahmen:

- 1) Verteidiger, deren Gegenspieler offensichtlich absichtlich ball- und situationsfern „geparkt“ werden nur um einen Verteidiger zu binden, dürfen stärker absinken. Wird der Angreifer aktiv, so muss der Verteidiger sofort wieder die 2-Meter-Regel befolgen.
- 2) Ist der Verteidiger am Ball klar geschlagen und der Korb direkt bedroht, darf geholfen werden.

3. Angriff

- Untersagt sind alle Formen von Blocks, direkt am Ball (z.B. Hand-Off) und auch indirekt abseits des Balles.
- Die einzigen erlaubten vortaktischen Maßnahmen sind das Give and Go und das Schneiden zum Ball.

4. Strafen (zu 2 & 3):

Vergehen werden nach einmaliger Verwarnung mit einem Punkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet.