



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

Ergänzung zu den Durchführungsbestimmungen der BBW Meisterschaften der Altersklassen, U12, U13 und U14:

**Der Basketballverband Baden Württemberg e.V. weist alle teilnehmenden Vereine daraufhin, dass auf Beschluss des BBW-Jugendausschusses vom 18.02.2015 in Karlsruhe, vor Spielbeginn eine Begrüßung zwischen den beteiligten Mannschaften stattzufinden hat.**

**An dieser Begrüßung haben ALLE Spielerinnen und Spieler, SOWIE die beteiligten Trainer teilzunehmen. In welcher Form man den Spielpartner vor Spielbeginn begrüßt, bleibt den Mannschaften selbst überlassen (z.B. gemeinsamer Schlachtruf, Shake Hands, etc.).**

**Ziel ist es, einen respektvollen Umgang der Athleten und der weiteren Beteiligten untereinander und einen sportlich fairen Wettbewerb zu schaffen.**

**Die anwesenden BBW-Kommissare werden die Einhaltung dieser Vorgabe beobachten und unterstützen.**

**Karlsruhe, 18.02.2015**

**Gez. BBW- Jugendausschuss**



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

**Der Wettkampf besteht aus 3 Teilen:**

- a) Basketballturnier (jeder gegen jeden)
- b) Basketballspezifischer Test
- c) Athletiktest

**Grundsätzliches:**

- a) Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern, die an allen Wettbewerben teilnehmen.
- b) Bei den Wertungen werden **immer** die Ergebnisse von 12 Spielern einbezogen. Weist eine Mannschaft weniger als 12 Spieler auf, erhält sie festgelegte Zusatzresultate.
- c) Zugelassen sind auch gemischte Mannschaften. Diese nehmen am Wettbewerb der U 14 männlich teil.
- d) Jede Mannschaft ist von jeweils 2 Personen zu betreuen. Diese geben die ausgefüllten Mannschaftsmeldebögen **vor** Beginn des ersten Wettkampfes beim Kommissar ab.
- e) Am Ende erfolgt eine Siegerehrung durch den anwesenden Vertreter des BBW.
- f) Alle Teilnehmer erhalten Urkunden und der BBW-Meister T-Shirts.
- g) Bei der BBW-Endrunde stellt der BBW die Schiedsrichter

Bei jedem Teilwettkampf bekommen die Mannschaften Wertungspunkte gemäß ihrer Platzierung:

1. Platz	=	4 Punkte
2. Platz	=	3 Punkte
3. Platz	=	2 Punkte
4. Platz	=	1 Punkt

Die Wertungspunkte aus dem Basketballturnier zählen 6-fach, aus dem Basketballtest 2-fach und dem Athletiktest 4-fach.

Beispiel:

Die Mannschaft des 1. BC Musterhausen belegt im

BB Turnier	2. Platz	=	6 x 3	=	18 Punkte
Basketballtest	3. Platz	=	2 x 2	=	4 Punkte
Athletiktest	1. Platz	=	4 x 4	=	16 Punkte

Summe der Wertungspunkte: 38 Punkte

Sollten zwei Mannschaften genau die gleiche Zahl von Wertungspunkten haben, entscheidet für die Endplatzierung der bessere Platz im Basketballturnier.



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

**Zeitplan ER U 14 mä 2015**

**Sportschule Albstadt**

**Freitag**

Anreise bis		17.00 Uhr
<b>Abendessen</b>	<b>ab</b>	<b>17.30 Uhr</b>
Athletiktest		19.00 Uhr

**Samstag**

Spiel 1		09.00 Uhr
Spiel 2		10.30 Uhr
<b>Mittagessen</b>		<b>12.30 Uhr</b>
Spiel 3		15.00 Uhr
Spiel 4		16.30 Uhr
<b>Abendessen</b>		<b>18.00 Uhr</b>
Basketballtest		19.30 Uhr

**Sonntag**

Spiel 5		08.45 Uhr
Spiel 6		10.15 Uhr
<b>Mittagessen</b>	<b>ca.</b>	<b>12.00 Uhr</b>

Anschließend Siegerehrung / Mittagessen und ABREISE



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

**a) Basketballturnier**

• **Spielplan:**

---

**BBW-Endrunde**

---

Spiel 1:	Sieger A1	-	Sieger B
Spiel 2:	Sieger A2	-	Zweiter B
Spiel 3:	Sieger A1	-	Zweiter B
Spiel 4:	Sieger A2	-	Sieger B
Spiel 5:	Sieger B	-	Zweiter B
Spiel 6:	Sieger A1	-	Sieger A2



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

• **Regeln:**

- Spielzeit: 4 x 8 Minuten  
2 Minuten Viertelpause, 5 Minuten Halbzeitpause
- Verlängerung: je 3 Minuten bis zur Entscheidung
- Auszeiten: 2 pro Halbzeit, 1 pro Verlängerung
- Fouls: 4 persönliche Fouls  
Freiwürfe: ab dem 4. Teamfoul pro Viertel
- Spielball: offizieller Basketball Größe B6
- Spielereinsatz: Für Mannschaften, die mit **10, 11 oder 12 Spielern** antreten, gilt folgender Wechselmodus:  
- 5 oder 6 Spieler müssen im 1. Viertel spielen. Die anderen 5 oder 6 Spieler müssen im 2. Viertel spielen. Diese zwei Spielgruppen müssen vor Spielbeginn dem Kommissar benannt werden.  
Im 3. und 4. Viertel darf frei gewechselt werden.
- Für Mannschaften mit **weniger als 10 Spielern** gilt folgender Wechselmodus:  
- Jeder Spieler **muss** in jedem Spiel mindestens ein komplettes Viertel eingesetzt werden (die Zeit kann nicht über mehrere Viertel verteilt werden).  
- Jeder Spieler **muss** in jedem Spiel mindestens ein komplettes Viertel pausieren (die Zeit kann nicht über mehrere Viertel verteilt werden), sofern es die Spieleranzahl (ab 7) erlaubt.
- Der Spielereinsatz wird durch den Kommissar kontrolliert.  
Ein Verstoß wird mit einem technischen Foul gegen die Bank bestraft und der Spielereinsatz muss sofort korrigiert werden.  
Ein wiederholter Verstoß führt zu Spielabbruch und das Spiel geht verloren.
- Verteidigung: Die Mann-Mann-Verteidigung ist gemäß den aktuellen MMV-Kriterien des DBB verbindlich vorgeschrieben.  
Sie wird vom Kommissar überwacht.



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

**b) Basketballtest**

Grundsätzlich erfolgt eine Wertung der Mannschaft indem die Einzelresultate addiert werden und die daraus resultierende Summe durch die Teilnehmerzahl dividiert wird.

Aufgaben:

1.) Umsetzen:	1 Minute; Anzahl zählen																																																
2.) Richtungswechsel mit Ball	Der/die Spieler/in muss die Stangen regelgerecht im Dribbling gemäß der Abbildung umlaufen. Der Teilnehmer hat zwei Versuche. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung. Siehe Abbildung unter d) Richtungswechsel ohne Ball																																																
3.) Wurf-Test:	außerhalb eines 2m-Kreises um den Korb Minute werfen; eigener Rebound pro Treffer 1 Punkt  Einzelzeiten werden addiert																																																
4.) Korbleger-Test:	5 rechts mit rechter Hand, 5 links mit linker Hand; Handwechsel nach jedem Korbleger Treffer und Zeit werden bewertet s. Tabelle daraus ergibt sich das Einzelresultat: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Treffer</th> <th>Punkte</th> <th>Zeit in Sek.</th> <th>Punkte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>10</td><td>&lt; 39</td><td>10</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>&lt; 41</td><td>9</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>&lt; 43</td><td>8</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>&lt; 45</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>&lt; 47</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>&lt; 50</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>&lt; 54</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>&lt; 58</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>&lt; 62</td><td>2</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td><td>=&lt; 66</td><td>1</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>&gt; 66</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>	Treffer	Punkte	Zeit in Sek.	Punkte	10	10	< 39	10	9	9	< 41	9	8	8	< 43	8	7	7	< 45	7	6	6	< 47	6	5	5	< 50	5	4	4	< 54	4	3	3	< 58	3	2	2	< 62	2	1	1	=< 66	1	0	0	> 66	0
Treffer	Punkte	Zeit in Sek.	Punkte																																														
10	10	< 39	10																																														
9	9	< 41	9																																														
8	8	< 43	8																																														
7	7	< 45	7																																														
6	6	< 47	6																																														
5	5	< 50	5																																														
4	4	< 54	4																																														
3	3	< 58	3																																														
2	2	< 62	2																																														
1	1	=< 66	1																																														
0	0	> 66	0																																														

Die Zeitnahme erfolgt in gestoppten Zehntelsekunden.



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

Für die Aufgaben 1.) bis 4.) erhält die jeweils erstplatzierte Mannschaft 4 Punkte, die viertplatzierte 1 Punkt. Für die Wertung zählt das durchschnittliche Mannschaftsergebnis. Haben zwei Mannschaften das gleiche Ergebnis, belegen sie den gleichen Platz. Die Summe der Punkte für die Aufgaben 1.) bis 5.) entscheidet über die Rangfolge der Teams. Bei Punktgleichheit belegen sie den gleichen Platz.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem

Teilnehmer für die Aufgabe :

- 1.) **60** Umsetzungen
- 2.) **25** Sekunden
- 3.) **6** Treffer
- 4.) **6** Punkte angerechnet

Liegt ein Einzelergebnis unter dem Streichresultat, so geht dieses erreichte Ergebnis in die Wertung ein.

Für die Einzelergebnisse gibt es nach dem oben beschriebenen System Wertungspunkte. Haben am Ende zwei Mannschaften genau die gleiche Summe von Wertungspunkten, so belegen sie den gleichen Platz.

**d) Athletiktest**

Grundsätzlich erfolgt eine Wertung der Mannschaft indem die Einzelresultate addiert werden und die daraus resultierende Summe durch die Teilnehmerzahl dividiert wird.

**Pendelstaffel**

Jeder Teilnehmer läuft 1 x von der Grundlinie zur Endlinie des Basketballspielfeldes dann erfolgt der Wechsel zum nächsten Teilnehmer. Der Wechsel erfolgt durch Abschlagen um eine Malstange herum. Die gestoppte Zeit der Mannschaft geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **8 Sek.** angerechnet.

**Jump and Reach Test**

Jeder Teilnehmer hat 2 Versuche. Es wird der Unterschied zwischen Reichhöhe im Stand (Teilnehmer steht seitlich an der Wand um diese zu ermitteln) und seiner Reichhöhe beim Sprung gemessen. Der Sprung erfolgt mit max.einem Stemmschritt (ein festes Standbein muss erkennbar sein). Der Teilnehmer führt die 2 Versuche unmittelbar hintereinander aus. Messung erfolgt auf einen Zentimeter Genauigkeit, der bessere Versuch geht in die Wertung. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **20 cm** angerechnet.

**Seilspringen**

1 Minute beidbeinige Seilsprünge; pro Durchzug 1 Punkt

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **40 Durchzüge** angerechnet.



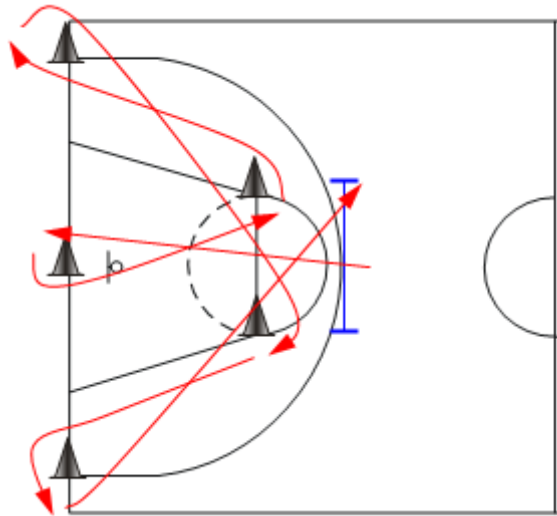
**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

Richtungswechsel ohne Ball

Der/die Spieler/in muss die Stangen gemäß der Abbildung umlaufen. Der Start ist an der 3-Punktlinie.

Der Teilnehmer hat zwei Versuche. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung.

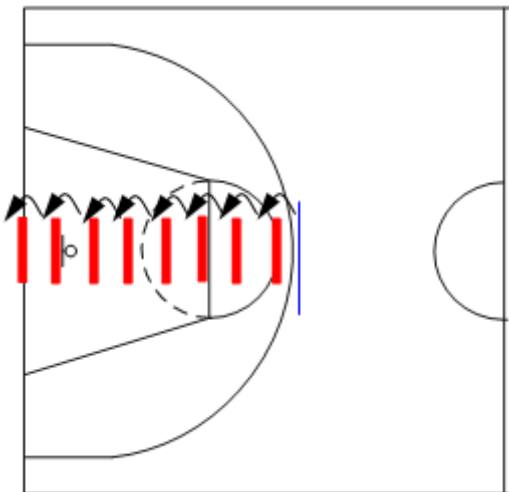
Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **22 Sek.** angerechnet.



Side Steps

Der/die Spieler/in muss die Blöcke gemäß der Abbildung und Aufgabebeschreibung überlaufen. Der Teilnehmer hat zwei Versuche. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung. Bei unkorrekter Durchführung zählt der Versuch als ungültig, Folge ist ein Streichresultat.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **12 Sek.** angerechnet.



8 Blöcke, 20 cm breit, 10 cm hoch, Abstand Blockmitte zu Blockmitte 1,1 m. Start in Seitwärtsstellung vor dem ersten Block.

Gesamte Strecke wird in Seitwärtsstellung mit Sidesteps (2 Kontakte zwischen den Blöcken), ohne dass sich die Beine kreuzen, hin und zurück absolviert. Hinter dem letzten Block (auf der Grundlinie) haben beide Füße Kontakt, bevor es direkt zurück geht.

Der Versuch wird nur gewertet, wenn die gesamte Strecke sauber in der Seitwärtsstellung gelaufen wurde.



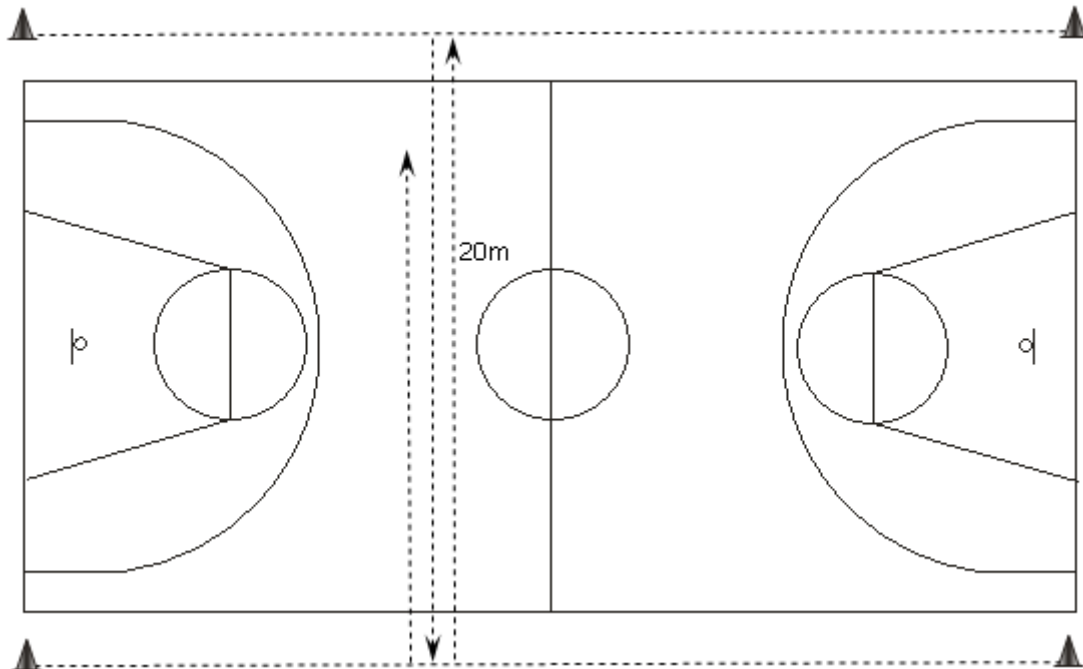


**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

Multistage Fitness Test, Version: BEEP – Test, Ausdauerstest

Als Hilfsmittel werden benötigt: Die Multistage Fitness Test CD (Download unter <http://www.basketball-talente.de>), Beschallungsanlage, 4 Pylonen, evtl. Klebeband.

Zur Durchführung werden 2 parallele Linien im Abstand von 20m benötigt. In der Regel können hierzu die Seitenlinien des Handballfeldes benutzt werden. Ist dieses nicht markiert, müssen die Linien durch Pylonen und Klebeband selbst aufgebracht werden.



Die MFT-CD leitet die Spieler akustisch an. Bis zu 24 Spieler können den MFT gleichzeitig absolvieren. Alle starten auf gleicher Höhe an einer der beiden Linien nach dem initialen akustischen Signal (3-fach Beep). Mit dem Erklingen des nächsten Signals (1-fach Beep) müssen die Spieler die gegenüberliegende Markierungslinie mit dem Fuß berühren, um 180 Grad wenden und zurücklaufen.

Gelangt ein Spieler vorzeitig an eine Markierung, wartet er kurz bis zum nächsten Beep und läuft erst dann zurück. Ist er zu langsam, muss er den Rückstand auf den nächsten Teilstrecken aufholen. Beträgt der Rückstand zwei Mal hintereinander 10 Meter oder mehr, wird er vom Kommissar herausgenommen.

Für das erreichte Ergebnis erhält jeder Spieler gemäß folgender Tabelle Punkte.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlenden Teilnehmer **42 Punkte** angerechnet.

Kann ein Teilnehmer, unabhängig von den Ursachen, am Multistage-Fitness-Test (Version: Australian Army) nicht teilnehmen, ist er für das nächste Basketballspiel ihrer Mannschaft gesperrt. Gleiches gilt auch für Verletzte sowie für Spieler, die den Mindestwert von **Level 6, Shuttle 1** nicht erreichen.

Für die Einzelergebnisse gibt es nach dem oben beschriebenen System Wertungspunkte. Haben am Ende zwei Mannschaften genau die gleiche Summe von Wertungspunkten, so belegen sie den gleichen Platz.



**BASKETBALLVERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.**  
**U14 Spalding - Cup männlich Endrunde 2015**  
**Durchführungsbestimmungen**

<u>Level</u>	<u>Multistage Fitness Test</u>																
1	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7									
	Punkte	1	2	3	4	5	6	7									
2	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8								
	Punkte	8	9	10	11	12	13	14	15								
3	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8								
	Punkte	16	17	18	19	20	21	22	23								
4	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9							
	Punkte	24	25	26	27	28	29	30	31	32							
5	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9							
	Punkte	33	34	35	36	37	38	39	40	41							
6	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
	Punkte	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51						
7	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
	Punkte	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61						
8	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
	Punkte	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72					
9	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
	Punkte	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83					
10	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
	Punkte	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94					
11	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
	Punkte	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106				
12	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
	Punkte	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118				
13	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
	Punkte	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131			
14	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
	Punkte	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144			
15	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
	Punkte	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157			
16	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	Punkte	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171		
17	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	Punkte	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185		
18	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Punkte	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	
19	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Punkte	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	
20	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Punkte	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231
21	Shuttle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Punkte	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247