

# Leitfaden

zur Organisation eines

---



# Streetballturniers



***Jusos Duisburg  
Krummacherstr. 33  
47051 Duisburg***

***Tel.: 0203 - 92963-21***

***Fax: 0203 - 288609***

***Email: Joachim.Franz\_BZ-Niederrhein@spd.de***



## Streetbasketball-Regeln für Turniere

Die wichtigste Regel heißt „**Fair Play**“! Deshalb gibt es beim Streetbasketball keine Schiedsrichter. Die Teams sind aufgefordert, Streitigkeiten untereinander zu regeln, sonst entscheidet der Münzwurf oder in letzter Instanz der Courtbeobachter. Die Entscheidungen des Courtbeobachters sind endgültig.

1. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus vier Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Der Mannschaftskapitän ist Ansprechpartner für die Spielleitung oder die Courtbeobachter.
2. Die Spiele müssen zu dritt begonnen und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden.
3. Der **erste Ballbesitz** wird durch Münzwurf entschieden. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - **kein „make it, take it“**. Nach jedem Ballbesitzwechsel (auch Defensiv-Rebound) beginnt das Spiel hinter der 2-Punkte-Linie. Die nun verteidigende Mannschaft übergibt den Ball an die Angreifer (**check**). Vor einem Korberfolg muß der Ball von mindestens zwei Spielern des angreifenden Teams berührt werden.
4. Bei Sprungballsituationen erhält die Offense den Ball. Berührt der Ball das Korbgestänge, so gilt er als „aus“. **Dunkings** sind weder während des Aufwärmens noch im Spiel erlaubt.
5. **Zeitspiel** verstößt gegen das Fairneß-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft.
6. Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählen je 1 Punkt. Erfolgreiche Würfe hinter der 6'25-m-Linie zählen **2 Punkte**.
7. Ein Spiel endet, wenn ein Team **16 Punkte** erreicht hat. Die Spieldauer beträgt max. **20 Minuten**. Sollte innerhalb von 20 Minuten kein Team 16 Punkte erreichen, so wird der Spielstand am Ende der regulären Spielzeit übernommen. Bei Unentschieden entscheidet der nächste Korb („sudden death“). Der erste Ballbesitz wird durch Münzwurf entschieden.
8. Die Mannschaften legen vor Spielbeginn fest, ob der foulende oder der gefoulte oder beide Spieler die Fouls anzeigen. Wird keine Einigung erzielt, entscheidet der Münzwurf. Bei der **Foulanzeige wird Fairneß erwartet!** Ein Verteidiger begeht ein Foul, wenn er einen Angreifer in der Bewegung oder in der Ballkontrolle z. B. durch einen Körperkontakt benachteiligt. Ein Angreifer begeht ein Foul, wenn er den Verteidiger rempelt oder festhält. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, auch wenn der Spieler im Wurf gefoult wurde. Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt.

Um eine überharte Spielweise zu verhindern, wird ab dem 6. Teamfoul jedes weitere Foul mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler bestraft. Nach dem Freiwurf bleibt die gefoulte Mannschaft im Ballbesitz.

**Änderungen** des Regelwerks (z. B. Spielzeit) sind in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung durch den Ausrichter vorzunehmen. Der DBB empfiehlt, spätestens ab dem Halbfinale einer Kategorie in jedem Spiel einen Schiedsrichter statt der Courtbeobachter einzusetzen.



## Hinweise für leistungsorientierte Turniere

1. Jedes Team kann bei laufender Zeit eine **30-Sek.-Auszeit** nehmen In den letzten beiden Spielminuten ist von beiden Teams keine Auszeit mehr möglich
2. **Absichtliche Fouls** werden mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler und Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei absichtliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluß aus dem laufenden Spiel zur Folge. **Handgreiflichkeiten** ziehen den Turnierausschluß für beide beteiligten Teams nach sich.

## Planung und Organisation mit und Time-table

In diesem Teil werden einige wichtige Planungs- und organisationsaspekte eines Streetbasketball-Turniers angesprochen, diese Checkliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; jeder Veranstalter sollte die Aspekte seines eigenen Events beachten  
Veränderungen und Anpassungen an die jeweiligen Gegebenheiten sind für jeden Ausrichter möglich

### 5 Monate vor der Veranstaltung

- Entscheidung zur Durchführung eines Streetbasketball-Turniers
- Bildung eines Organisationsteams

### Festlegung des Veranstaltungsortes

#### Kriterien

- Anbindung an das öffentliche Verkehrsnetz
- Parkmöglichkeiten
- Vorhandensein sanitärer Einrichtungen
- Vorhandensein von Umkleieräumen und Duschen

#### attraktive Veranstaltungsorte

- Basketball-Freiplätze
- Parkplätze (Innenstädte Einkaufszentren)
- Parkanlagen
- Fußgängerzonen

#### Genehmigungen durch

- Ordnungsamt, Tiefbauamt, Sportamt, Schulamt
- Polizei, Feuerwehr, Sanitätsdienst

### Festlegung des Veranstaltungstermins

#### Kriterien

- lokale und regionale Konkurrenzveranstaltungen
- Ferientermine (Anmeldung und Veranstaltungstag)
- überregionale Medienereignisse (Weltmeisterschaften u a)
- Gesetz zum Schutz von Sonn- und Feiertagen



### 3 Monate vor der Veranstaltung

Turnierausschreibung

- Spielablauf
- Spielmodus
- Kategorien der Teams

Anzahl der Spielfelder (Ortstermin mit Anordnung der einzelnen Courts)

Möglichkeiten, mobile Korbanlagen beim Stadtsportbund, Jugendamt zu entleihen.

Festlegung der Höchstgrenze von teilnehmenden Teams

- abhängig von der Anzahl der Spielfelder, von der Spielzeit pro Spiel und der Zeit für das gesamte Event

Anmeldestellen für die Teams

- AG-Leiter
- Vorstandsmitglieder

Konzeptionsentwicklung der Veranstaltung für Genehmigungen, Presse und Sponsoren

### In der Woche vor der Veranstaltung

Helfertreffen

- Wer übernimmt welche Aufgaben?
- Einweisung : Regeln, Befugnisse, Aufgaben

Zeitplan aufstellen

Spielplan erstellen (siehe unten)

Rahmenprogramm festlegen

- Reihenfolge
- mögliche Teilnehmer

Interviewgäste, Talkrunde, Moderator Dokumentation vorbereiten

- Fotografen
- Videofilmer
- Radioaufnahme

Wegweiser und Hinweisschilder erstellen

Transport und evtl. Lagerung der Korbanlagen Raum/Zelt für

- Check-in
- Sanitätsdienst
- Verpflegung der Teilnehmer (Getränke über Sponsor)

Bühne für Moderation und Spielleitung aufbauen



## **Am Veranstaltungstag Aufbau der Korbanlagen**

Markierung der Spielfelder (Abkleben/Abkreiden der Zwei-Punkte-Linie, der Freiwurflinie)

Wegweiser aushängen

Absperrung der Spielfelder (Flutterband/Banden)

Check-in und Informationsstand aufbauen

Lautsprecheranlage installieren und testen

Spielplan gut sichtbar aushängen

Spielplan auf aktuellem Stand halten

Mannschaftsmeldungen kontrollieren (Check-in)

Helfer; Sanitätsdienst und Moderator über genauen Turnierablauf unterrichten

Courtbeobachter über Regeln (Regeländerungen) und Spielmodus unterrichten

## **Nach der Veranstaltung**

Abbau der Geräte

Transport und/oder Lagerung der Korbanlagen

Reinigung des Spielgeländes

Abschlußbericht

Pressespiegel und Dokumentation erstellen und verteilen

Helferparty mit Manöverkritik

Siegerehrung vorbereiten

- Sind alle Preise vorhanden
- Wer moderiert?
- Einbeziehung von Sponsoren und kommunalen Förderern (z. B. Bürgermeister als Schirmherr)



## Tips für das Erstellen eines Spielplanes

- Jedes Team sollte mindestens 3 Spiele bestreiten
- Gruppen mit vier Teams, nur der Sieger qualifiziert sich für die nächste Runde
- Bei vier Gruppen pro Kategorie qualifiziert sich der Erste einer Gruppe für das Halbfinale
- Bei zwei Gruppen bilden die Über-Kreuz-Spiele der beiden Erstplatzierten jeder Gruppe die Halbfinalspiele
- Gruppen mit drei Teams und Trostrunde
- Doppel-Ko.-System mit Trostrunde
- Je nach Modus ändert sich die Anzahl der Spiele insgesamt
- Zu berücksichtigen: es sind nicht immer alle Felder besetzt (Halbfinale und Finale)
- Um den Zeitplan einzuhalten, sollten alle Spiele gleichzeitig über Lautsprecher gestartet und beendet werden
- Freiraum zwischen den Spielen einhalten (z. B. alle 30 Minuten Beginn einer neuen Spielrunde bei 20 Minuten Spielzeit) Courts sind für nicht aktive Spieler gesperrt fünf Minuten vor Spielbeginn dürfen die Teams den Court betreten; wenn möglich: Einrichtung eines Warm-up-Courts
- Das Spielsystem erst nach Meldeschluß festlegen; unterschiedliche Anzahl der teilnehmenden Teams je Kategorie erfordert verschiedene Systeme



## Anmeldung - Streetbasketball-Turnier

Datum \_\_\_\_\_ Check-in ab \_\_\_\_\_ Uhr Spielbeginn ab \_\_\_\_\_ Uhr

Anmeldeschuß \_\_\_\_\_

Anmeldestellen \_\_\_\_\_

Startgebühr in Höhe von \_\_\_\_\_ DM überweisen auf Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_ bei \_\_\_\_\_

Infotelefon \_\_\_\_\_

Folgende Angaben sind zur Einschreibung notwendig:

### Kapitän

Name \_\_\_\_\_ geb.: \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

2. Spieler \_\_\_\_\_ geb.: \_\_\_\_\_

3. Spieler \_\_\_\_\_ geb.: \_\_\_\_\_

4. Spieler \_\_\_\_\_ geb.: \_\_\_\_\_

Teamname (selbst wählen) \_\_\_\_\_

Altersklasse \_\_\_\_\_

### Haftungsausschluß

Schadensersatzansprüche gegen den Veranstalter aus Verzug, Unmöglichkeit der Leistung, positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß, aus unerlaubter Handlung oder aus einem sonstigen Rechtsgrund sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, deren gesetzliche Vertreter oder Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.

Ich verzichte bereits jetzt auf Schadensersatzansprüche und Schmerzensgeldansprüche gegenüber dem Veranstalter und anderen Spielern aus unerlaubter Handlung, sofern sich der Veranstalter; seine gesetzlichen Vertreter oder deren Erfüllungsgehilfen oder andere Spieler nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig verhalten haben.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn diese Verzichtserklärung unterschrieben ist. Bei Jugendlichen unter 18 Jahren müssen beide Elternteile bzw. der oder die gesetzlichen Vertreter diesen Haftungsausschluß unterschreiben.

Unterschriften

\_\_\_\_\_  
Spieler 1

\_\_\_\_\_  
Spieler 2

\_\_\_\_\_  
Spieler 3

\_\_\_\_\_  
Spieler 4