

# Streetbasketball



**von der Idee bis zur Umsetzung  
eines Turniers**



**Deutscher Basketball Bund e. V.  
Breiten- und Freizeitsport  
Postfach 708  
58007 Hagen**

**Tel. 0 23 31 - 106-163  
Fax 0 23 31 - 106-149  
E-Mail: [jugend-buf@basketball-bund.de](mailto:jugend-buf@basketball-bund.de)  
[www.basketball-bund.de](http://www.basketball-bund.de)**

# **Streetbasketball**

## **- von der Idee bis zur Umsetzung eines Turniers**

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e.V.  
Breiten- und Freizeitsport  
Schwanenstraße 6-10  
58089 Hagen  
Tel. 0 23 31 - 106-163  
Fax 0 23 31 - 106-149

[www.basketball-bund.de](http://www.basketball-bund.de)

Einzelexemplare kostenlos

Der Nachdruck dieser Informationen und die Weitergabe an alle Interessierten ist ausdrücklich erwünscht.



## **Inhaltsverzeichnis**

	Seite
Was ist Streetbasketball	4
Streetbasketball in Deutschland	4
Die Zielgruppe	4
Das Spielfeld	5
Das Streetbasketball-Turnier	5
Veranstaltungsort	6
Veranstaltungstermin	6
Equipment	6
Korbanlagen	6
Musik- und Moderationsanlage	7
Bühne, Tribüne und sonstiges Equipment	7
Partner und Mitveranstalter	7
Öffentlichkeitsarbeit	7
Plakate und Flyer	8
Anmeldung und Hotline	8
Startgebühr	8
Rahmenprogramm	8
Siegerehrung	8
Personal	9
Erste Hilfe	9
Genehmigungen	9
Versicherung, Haftung	9
Weitere Sponsoren	9
Zeitlicher Ablauf der Planung	10
Fünf Monate vor der Veranstaltung	10
Drei Monate vor der Veranstaltung	10
Sechs Wochen vor der Veranstaltung	10
In der Woche vor der Veranstaltung	11
Am Veranstaltungstag	11
Nach der Veranstaltung	12
Tips für das Erstellen eines Spielplanes	12
Unterschiedliche Spielsysteme	14
Anmeldevordruck mit Haftungsausschluß	16
Finanzierung von Streetbasketball-Turnieren	17
Sponsoring	17
Das Sponsoringkonzept	18
Media- und Marketing-Mix	19
Streetbasketball-Regeln	21
Sonderform FIBA 33	22
Spielprotokoll Streetbasketball	26
Checkliste Veranstaltung	27

## **Was ist Streetbasketball?**

Streetbasketball ist mehr als Basketball für die Straße - Streetbasketball ist das Lebensgefühl der Jugendlichen, ist der Street-Culture der heutigen Zeit. Er ist gekennzeichnet durch schwarze T-Shirts, überlange Hosen und Rapmusik, der Streetbasketball-Court verbindet Jugendliche unterschiedlicher Nation und Hautfarbe.

Das Flair des Streetbasketballs stammt aus den Hinterhöfen von New York oder Chicago, die ein nahezu unerschöpfliches Reservoir an Basketball-Enthusiasten sind. Streetbasketball verkörpert auch den American Dream, denn viele NBA-Stars haben den Sprung aus Ghettos und Slums zu hochbezahlten Profis geschafft.

Im Gegensatz zum Basketball wird Streetbasketball von zwei Teams auf nur einen Korb gespielt. Es gibt keinen Schiedsrichter, die Spieler müssen sich bei Meinungsverschiedenheiten selbst einigen. Die populärste Form ist das 3 gegen 3. Mitspielen kann jeder, Anfänger und Profi, jung und alt.

Heutzutage hängen Basketball-Körbe an vielen Hauswänden oder Garagen, auf Freiplätzen oder auf Schulhöfen - überall spielen Jugendliche heute Streetbasketball - ein Trend, der das Bild auf Deutschlands Straßen prägt.

## **Streetbasketball in Deutschland**

Ein großer Sportartikelhersteller initiierte 1992 das erste Streetball-Turnier auf dem Berliner Schlossplatz. Der Deutsche Basketball Bund (DBB) forcierte diese Bewegung, die in den letzten Jahren immer mehr Anhänger gefunden hat. Bundesweit spielen rd. 600.000 Jugendliche Streetbasketball.

In Deutschland hat sich inzwischen eine selbstorganisierte Liga für Streetbasketball ([www.streetball-league.de](http://www.streetball-league.de)) etabliert, in deren Rahmen bundesweit Turniere und Spiele stattfinden.

Die besten Teams aus Deutschland treffen sich jährlich bei der vom DBB organisierten German Streetbasketball Championship.

## **Die Zielgruppe**

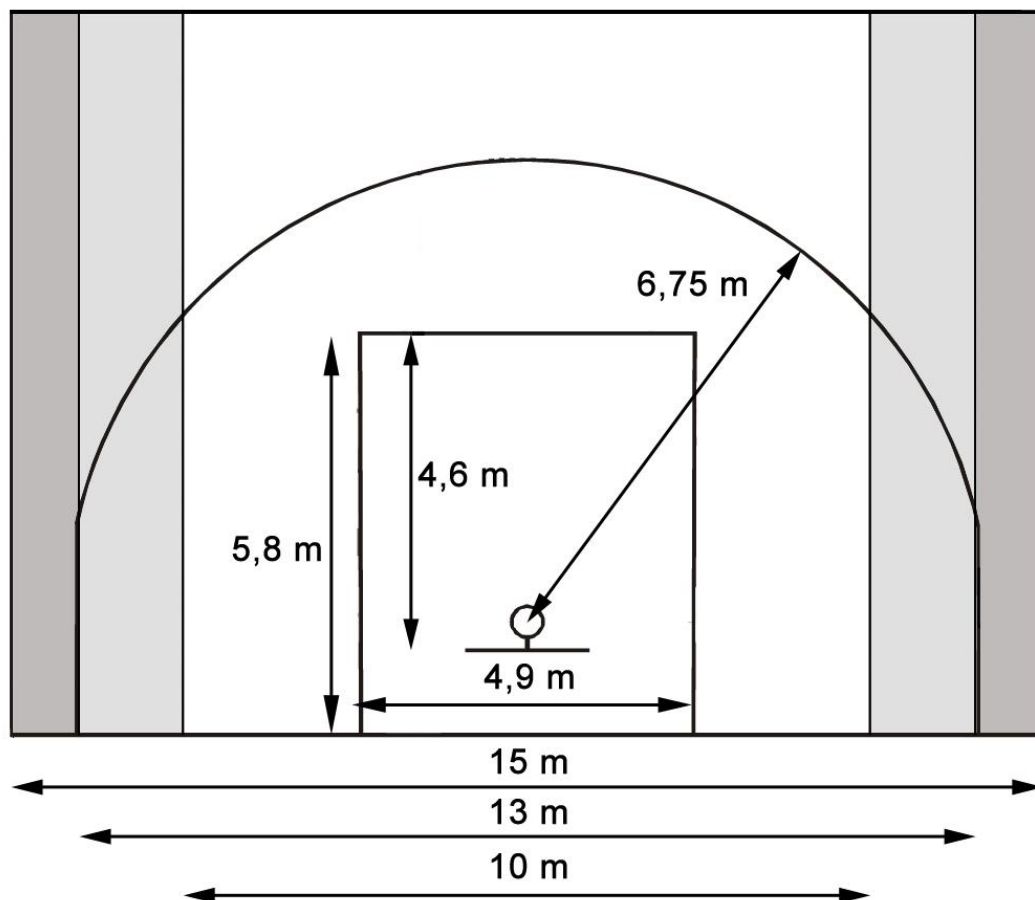
Mit der Trendsportart Streetbasketball werden insbesondere Jugendliche im Alter von ca. 12 bis 20 Jahren erreicht. Die Erfahrung zeigt, dass dieses Angebot vorrangig von Jungen angenommen wird.

Über die Jahre hat Streetbasketball dabei einen hohen integrativen Wert gezeigt, der durch das gemeinsame Interesse der Jugendlichen und den gemeinsamen Lebensstil (Hip Hop Musik, Graffiti, Verbindung mit anderen Sportarten wie Skateboard fahren) verstärkt wird.

Streetbasketball gehört daher seit vielen Jahren auch zu den mobilen Angeboten vieler Landessportbünde und Sportjugenden und ist fester Bestandteil von Programmen zur Integration und Prävention.

## Das Spielfeld

Das Spielfeld sollte eine Größe von 10 x 10 bis zu 15 x 15 Metern haben. Die Zwei-Punkte-Linie (identisch mit der Drei-Punkte-Linie des „normalen“ Spielfelds) wird aus einem Halbkreis mit einem Radius von 6,75m vom Korbmittelpunkt gebildet, der je nach Feldgröße im Unterscheid zum „normalen“ Spielfeld die Seitenauslinie berühren kann. Die Freiwurflinie sollte 4,60 m vom Brett entfernt sein. Rund um jedes Spielfeld sollte zur Sicherheit der Spielerinnen und Spieler mindestens ein Meter Platz frei bleiben.



## Das Streetbasketball-Turnier

„Was muß ich bei der Planung und Durchführung eines Streetbasketball-Turniers berücksichtigen?“ Eine Antwort auf diese und ähnliche Fragen gibt dieser **Streetbasketball-Organisationsleitfaden**. Es werden einige wichtige Planungs- und Organisationsaspekte eines Streetbasketball-Turniers angesprochen. Eingeflossen sind die Erfahrungen zahlreicher Veranstalter von Streetbasketball-Turnieren. Wichtig ist, daß die Veranstaltung sportlich fair und reibungslos abläuft und für alle Teilnehmer „Spaß haben“ im Vordergrund steht. Diese Checkliste (siehe Anhang) 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 sinnvoll und erforderlich.

## Veranstaltungsort

Auf einem zentralen Platz in der Innenstadt (Marktplatz, Fußgängerzone, Parkplatz eines Einkaufszentrums, Parkanlagen) erreicht man viele Passanten, die zufällig vorbeikommen und zumeist auch einige Zeit verweilen. Auf Schulhöfen oder abseits gelegenen Plätzen sind die Aktiven meist unter sich.

- Der Aufbauplatz soll eben und sauber sein.
- Die Größe des Veranstaltungsgeländes hängt von der Anzahl der Spielfelder und dem Platz für Rahmenprogramm, Bühne und Verkaufs-, Verpflegungs- und Präsentationsstände ab.
- Der Untergrund sollten Asphalt, Pflastersteine (kein Kopfsteinpflaster) oder Tartan sein. Kanten, Bordsteine, Unebenheiten, Schäden, Abwasserrinnen, Gullys, etc. sind aufgrund erhöhter Verletzungsgefahr zu vermeiden.
- Spielfeldgröße je Spielfeld 10x10 m bis 15x15 m.
- Ausreichender Abstand der Spielfelder zu Präsentations- und Verkaufsständen sowie zu Straßen, Wegen und parkenden Autos ist zu berücksichtigen. Abprallende Bälle sind nicht immer vermeidbar.
- Reinigung des Veranstaltungsplatzes vor/nach der Veranstaltung (evtl. durch Stadtreinigung, Fuhramt).

Weitere Kriterien sind die Anbindung an das öffentliche Nahverkehrsnetz, kostenlose Parkmöglichkeiten, das Vorhandensein sanitärer Einrichtungen (Toiletten, ggf. Umkleide Räume und Duschen).

## Veranstaltungstermin

Je nach Größe des Turniers kann es als

- Wochenendveranstaltung Samstag oder Sonntag (ab 11:00 Uhr) oder
- Wochentagsveranstaltung nachmittags (14:00 - 18:00/20:00 Uhr) durchgeführt werden.

Weitere Kriterien sind die Beachtung

- lokaler und regionaler Konkurrenzveranstaltungen,
- von Ferienterminen (Anmeldung und Veranstaltungstag),
- überregionaler Medienereignisse (Weltmeisterschaften, u. ä.),
- des Gesetzes zum Schutz von Sonn- und Feiertagen.

## Equipment

### Mobile bzw. stationäre Korbanlagen

Es werden i. d. R. mobile Korbanlagen eingesetzt. Je nach der verfügbaren Anlagen läßt sich die Anzahl der max. teilnehmenden Teams festlegen; als Anhaltspunkt kann man ein Verhältnis von 8:1 (Teams pro Court) rechnen. Die Korbanlagen müssen mit einem Gegengewicht (je Anlage 100 -200 kg) beschwert werden. Dies kann mit Steinen, Sand o. ä. bzw. mit Wasser erfolgen (Wasseranschluß muß bereitgestellt werden). Der DBB ist bei der Möglichkeit der Ausleihe behilflich.

### **Musik- und Moderationsanlage**

- Leistungsstarke Musik- und Moderationsanlage
- schnurloses Mikrophon für die Moderation auf den Courts und die Siegerehrung
- Abspielen von Trailern der Sponsoren
- Genehmigung für Beschallung bei GEMA und örtl. Ordnungsamt einholen
- Wetterfester Unterstand für Orga-Büro und Musikanlage (evtl. LKW/Zelt)

### **sonstiges Equipment**

- Bühne (ggf. Ladefläche eines Lkw) für Moderation, Spielplangestaltung, Siegerehrung, Interviews etc.
- ggf. Tribüne für Zuschauer am Center-Court
- Tische und Stühle für das Orga-Team, Sonnenschirme, Abfalleimer, Werbebänder, Absperrgitter
- Basketbälle ggf. mit Sponsorenaufdruck
- Stellwand für Infos (Spielplan, Spielmodus, Regeln, etc.)
- Stromanschluß 220 V
- ggf. mehrere Kabeltrommeln, falls keine Stromversorgung unmittelbar an der Bühne vorhanden ist

### **Partner und Mitveranstalter**

Es ist insbesondere bei größeren Turnieren erforderlich, daß unterschiedliche Partner in die Veranstaltung eingebunden werden. Dadurch ist es oft einfacher, erforderliche Genehmigungen einzuholen, Logistik und Öffentlichkeitsarbeit zu leisten und Sponsoren zu gewinnen. Mögliche Partner wären:

- Stadt- bzw. Kreissportbund, Sportjugend
- Stadt/Gemeinde
- Jugendamt, Jugendeinrichtungen
- Schulen, Schul- oder Schulsportamt
- Polizei, THW, Feuerwehren
- Zusammenarbeit mit örtlichem Basketballverein bzw. Abteilung (Orga-Team)
- Medienpartner (Zeitung, Lokalradio), „Werbeblättchen“

### **Öffentlichkeitsarbeit**

- Eigene Druckerzeugnisse (Plakate, Flyer)
- Hinweise in eigenen Anzeigen, Zeitungsbeilagen etc.
- Örtliche Tageszeitung, Wochen- und Wochenendzeitungen
- Lokalradios
- Werbung bei Basketball-Spielen am Ort und in der Umgebung
- Streetbasketball-Turniere anderer Veranstalter
- Internet, Basketball-Zeitungen, Landesverbandsorgane
- Pressekonferenz/ Fototermin

bei Turnierserien: zentrale Erstellung der Presseinformation für alle Turniere, aktuelle Berichterstattung vor Ort, Pressemappen, Fotos.

## Plakate und Flyer

- Plakat mit den wichtigsten Informationen (Veranstaltungsort und -datum, Anmeldestelle und -schluß, Telefon-Hotline, Veranstalter, Sponsoren etc.).
- Anmelde-Flyer (Handzettel) mit allen wichtigen Informationen über das Turnier.
- Verteilung der Plakate und Flyer an Schulen, Jugendeinrichtungen, Sporthallen, Geschäfte, Vereine, etc.

## Anmeldung, Hotline, Startgeld

- Örtlicher Ausrichter, z. B. Unternehmen, Sportverein, Sportfachgeschäfte, Sportamt, Geschäftsstelle des Vereins, Sponsoren (Sparkassenfiliale, Krankenkasse, Autohaus, etc.). Hinweis: gute Erreichbarkeit für Jugendliche.
- Aufgaben: Anmeldungen entgegennehmen und Teilnehmergebühr einnehmen.
- Über ein Info-Telefon/Hotline sollten Fragen der Teilnehmer beantwortet werden. Sie sollte tagsüber besetzt sein bzw. Anrufe aufzeichnen. Dies könnte ggf. die Geschäftsstelle des Vereins oder das Sportamt sein.
- Festlegung der Höchstgrenze von teilnehmenden Teams (je Court max. 8-10 Teams). Ist abhängig von Anzahl der Spielfelder, von der Spielzeit pro Spiel und der Zeit für das gesamte Event.
- Normalerweise ist es kaum möglich, die Kosten für eine Veranstaltung aus den Startgeldern zu decken. Daher sollte sich das Startgeld vielmehr an der angesprochenen Zielgruppe und den enthaltenen Leistungen (T-Shirt, Getränke usw.)

## Rahmenprogramm

Für das Rahmenprogramm ist ein Zeit- und Ablaufplan zu erstellen. Es ist zu überlegen, ob der Spielbetrieb zum Zeitpunkt des Rahmenprogramms ruhen soll, um die Aufmerksamkeit auf die Aktion zu richten. Wurfwettbewerbe schaffen zusätzliche Möglichkeiten, die spielfreien Zeiten zu überbrücken.

- Einlage- oder Prominentenspiel
- Dunking-Contest (nur bei spezieller Korbanlage)
- Inlineskating o. ä., Musikgruppe, Tanzgruppe etc.
- Wurfwettbewerbe (10m-Shot, max. Anzahl an Treffern in Folge, 3-Punkte-Wettbewerb, etc.)

## Siegerehrung

- Am Ende des Events bzw. nach Finalspiel der entsprechenden Kategorie
- Preise für alle Altersklassen (1.-3. Preis). Ein zu großer Wert der Preise kann die Einhaltung des „Fair Play“-Prinzips gefährden.
- Ehrengäste und Sponsoren in die Siegerehrung einbinden.
- Die Siegerehrung darf nicht zu lange dauern. Diese muß unmittelbar nach Ende des letzten Spiels/der letzten Aufführung beginnen.



## Personal

Es ist vorteilhaft, die Organisation des Turniers auf mehrere Personen aufzuteilen, die jeweils ihren Bereich eigenverantwortlich leiten.

Wichtig: Die Helfer des Events müssen wissen, wer für welche Aufgabe zuständig ist. Hierzu ist der Übersichtsplan am Heftende zu beachten.

Gesamtkoordination: 1-2 Personen, je nach Größe des Turniers

- **Sportlicher Leiter:** Abwicklung des sportlichen Bereichs, Einsatz der Courtbeobachter und Supervisor (Aufsicht über alle Courts), Spielplanabwicklung.
- **Moderator:** Moderation des Bühnenprogramms, Interviews, etc.
- Ansprechpartner für **Presse** (Interviews, Pressemappen, Spielplan, Siegerliste)
- **DJ** (Musikprogramm, Trailer etc.)
- **Courtbeobachter:** 1,5 pro Court (Einsatzzeiten und Pausen planen). Die Courtbeobachter notieren Punkte und Fouls, sind aber keine Schiedsrichter
- **Supervisor:** für ca. 5-7 Courts einen Supervisor, der die Courtbeobachter unterstützt und bei Problemen eingreift.
- **Spielleitung:** Spielplan erstellen, aufhängen und ständig aktualisieren, Spielmodus veröffentlichen, Siegerliste erstellen.
- Verpflegungsstand: Mitarbeiter für Verkauf von Speisen und Getränken (falls in Eigenregie durchgeführt).
- Sponsorenbetreuung: ggf. durch Vereinsvorsitzenden o. a.
- Speisen, Getränke, etc während der Veranstaltung durch Caterer (Verpflegungswesen)
- Aufwandsentschädigung für Helfer (finanziell oder materiell), Helfer sind durch entsprechende Ausstattung (T-Shirt, Sweat-Shirt) zu kennzeichnen.

## Erste Hilfe

- Rettungswagen, Sanitäter von Hilfsorganisationen
- Telefon für Notfälle (Verletzungen, etc.)

## Genehmigungen

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

## Versicherung, Haftung

Eine Veranstaltungshaftpflicht ist empfehlenswert, da nicht alle Teilnehmer als Mitglieder eines Sportvereins über den Landessportbund versichert sind. Zudem sollte sich der Veranstalter bei der Anmeldung von allen Teilnehmern/innen einen Haftungsausschluss unterschreiben lassen.

## Weitere Sponsoren

- Getränkevertrieb (zur Versorgung der Teilnehmer)
- Caterer für Speisen und Getränke

## Zeitlicher Ablauf der Planung

### Fünf Monate vor der Veranstaltung

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



### Drei Monate vor der Veranstaltung

- Turnierausschreibung erstellen
- Festlegung der Höhe des Startgeldes (ggf. inkl. Veranstaltungs-T-Shirt für jede/n Teilnehmer/in)
- Anzahl der Spielfelder festlegen (Ortstermin mit Anordnung der einzelnen Courts, Unebenheiten beachten)
- Möglichkeiten prüfen, mobile Korbanlagen beim Landesverband, bei der Kommune oder beim DBB auszuleihen oder
- Anschaffung von mobilen oder fest installierten Korbanlagen (Finanzierung über Kommunen, Schulen, Sponsoren?!)
- Festlegung der Höchstgrenze von teilnehmenden Teams
- abhängig von Anzahl der Spielfelder, von der Spielzeit pro Spiel und der Zeit für das gesamte Event

### Sechs Wochen vor der Veranstaltung

- Plakate aufhängen, Flyer verteilen, Genehmigungen prüfen, etc..
- T-Shirts bestellen und Preise für die Siegerteams organisieren.
- Mit der Pressearbeit beginnen und **regelmäßig** auf das Turnier hinweisen.
- Infotelefon einrichten, Hotline besetzen.

## In der Woche vor der Veranstaltung

- Helfertreffen
- Wer übernimmt welche Aufgaben? (Einsatzplan abstimmen)
- Einweisung der Courtbeobachter: 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
- Bühne für Moderation und Spielleitung aufbauen
- Siegerehrung vorbereiten
- Sind alle Preise vorhanden?
- Einbeziehung von Sponsoren & kommunalen Förderern (Bürgermeister als Schirmherr)

## Am Veranstaltungstag

- Aufbau der Korbanlagen (ca. 4 Std. vor Veranstaltungsbeginn)
- Markierung der Spielfelder (Abkleben/Abkreiden der Zwei-Punkte-Linie, der Freiwurflinie)
- Wegweiser aushängen
- Check-In und Informationsstand aufbauen
- Moderations- und Musikanlage installieren und testen
- Spielplan gut sichtbar aushängen und auf aktuellem Stand halten
- Mannschaftsmeldungen kontrollieren (Check-In, ca. 90 Minuten. vor Veranstaltungsbeginn)
- Helfer, Sanitätsdienst und Moderator über genauen Turnierablauf unterrichten
- Courtbeobachter über Regeln (Regeländerungen) und Spielmodus unterrichten
- kurze Eröffnung, Beginn der Spiele der Vor-, Zwischen- und Finalrunde
- abschließend Siegerehrung, Abbauarbeiten

Ein genauer, schriftlich fixierter Ablaufplan mit Zuständigkeiten erleichtert den reibungslosen Verlauf der Veranstaltung.

## Nach der Veranstaltung

- Abbau der Korbanlagen und Equipment (Schäden notieren und melden!!!)
- Rückgabe (Transport und/oder Lagerung) der Korbanlagen
- Reinigung des Veranstaltungsgeländes
- Abschlußbericht, Pressespiegel und Dokumentation erstellen und verteilen
  - Verbände (Landesverband, DBB, Stadt- und Kreissportverband)
  - kommunale Einrichtungen (Sportamt, Presse- und Informationsamt)
  - Sponsoren
  - Vereins- und Abteilungsvertreter
- Helferparty mit Bilanz der Veranstaltung
  - Lob für Gutes, Verbesserungsvorschläge

Presseberichte, Fotos, ggf. Video den Helfern zeigen

## Tips für das Erstellen eines Spielplanes

### Kategorien

Die einzelnen Teams werden in unterschiedliche Altersklassen eingeteilt. Dabei ist zu beachten: Die größte Teilnehmergruppe sind Jungen zwischen 14 und 18 Jahren, der Anteil an Mädchenteams ist oft sehr gering. Eine Kategorie mit drei oder vier Teams ist uninteressant.

Empfehlenswert bei größeren Turnieren sind folgende Kategorien:

- bis 12 Jahre (Jungen, Mädchen und gemischte Teams)
- Mädchen bis 15 Jahre
- Jungen bis 14 Jahre
- Jungen bis 18 Jahre
- Mixed ab 16 Jahre
- Damen ab 16 Jahre
- Jungen bis 16 Jahre
- Herren ab 19 Jahre

Bei kleineren Turnieren müssen Spielklassen (ggf. nach Meldeschluß) zusammengefaßt werden oder müssen ganz entfallen. Die Einteilung könnte wie folgt aussehen:

- bis 12 Jahre (Jungen, Mädchen und gemischte Teams)
- Mädchen bis 15 Jahre
- Jungen bis 15 Jahre
- Damen ab 16 Jahre
- Herren ab 16 Jahre
- Mixed ab 16 Jahre

### Spielzeit

- Abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Teams. Jedes Spiel sollte minimal 12 Minuten, maximal 30 Minuten dauern. Ein Spiel endet, wenn ein Team 16 Punkte erreicht hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.

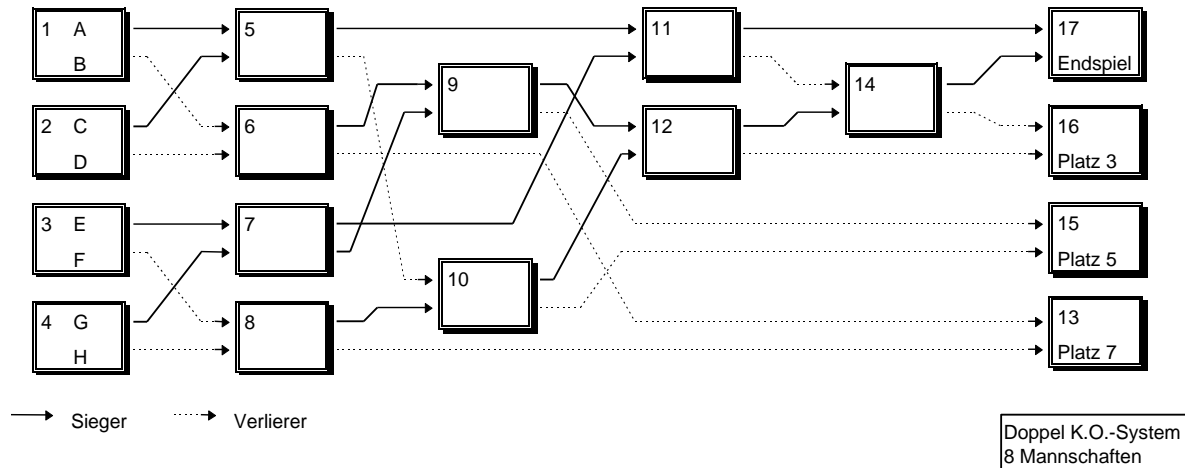
Die Erfahrungen haben gezeigt, daß sich Streetbasketballer für ein Turnier erst sehr kurzfristig anmelden, ein Meldeschluß von 1 Woche ist nur für sehr große Turniere empfehlenswert. Zwei Tage vorher reicht aus. Oft wollen sich Teams erst am Spieltag anmelden, dies sollte man als Veranstalter ermöglichen.

Bei kleinen Turnieren reicht es, den Spielplan vorzubereiten (Vordrucke) und vor Ort zu erstellen. Bei größeren Turnieren ist es erforderlich, bereits vorher einen Spielplan zu erstellen (Meldeschuß).

- Der Aufbau eines Spielplans hängt von unterschiedlichen Faktoren ab: Anzahl der Spielfelder, Zahl der teilnehmenden Teams, Gesamtzeit für das Turnier
- Idealerweise wird zunächst eine Vorrunde in zwei, vier oder acht Gruppen à 3, 4 oder 5 Teams gespielt, so daß der Erst- und ggf. Zweitplatzierte das Achtel-, Viertel-, bzw. Halbfinale erreicht.
- Jedes Team sollte mindestens 3 Spiele bestreiten.
- Zunächst Gruppenspiele, der Sieger (ggf. Zweitplatzierte) qualifiziert sich für die Zwischen- bzw. Endrunde.
- Bei vier Gruppen pro Kategorie qualifiziert sich der Gruppenerste 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-K.o.-System mit Trostrunde (siehe Anlage).
- 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.
- Jedes Team sollte nach einem Spiel eine Spielpause bekommen.
- Freiraum zwischen den Spielen einhalten (z. B. alle 30 Minuten Beginn einer neuen Spielrunde bei 20 Minuten Spielzeit).
- Courts sind für nicht aktive Teams 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. Man sollte vorher festlegen, ob eine Nachmeldemöglichkeit für kurzentschlossene Teams eingerichtet wird (Platzhalter im Spielplan).
- Wichtig ist eine gute Kommunikation zwischen der Spielleitung, dem Moderator, den Supervisoren und den Courtmonitoren, damit alle Spiele wie geplant gespielt werden können.

## Doppel-K.O.-Runde:

Doppel- K.O.-System:



## Sechs Teams in zwei Gruppen

Spiel	Gr. 1	Spiel	Gr. 2
1	A - B	2	D - E
3	B - C	4	E - F
5	A - C	6	D - F
7	1. Gr. 1 - 2. Gr. 2	8	1. Gr. 2 - 2. Gr. 1
9	Verl. 7 - Verl. 8	10	3. Gr. 1 - 3. Gr. 2
11	Sieger 7 - Sieger 8		

## Beispiel für Halbfinal- und Platzierungsspiele

Spiel	Gr. 1	Spiel	Gr. 2
1	1. Gr. 1 - 2. Gr. 2	2	3. Gr. 1 - 4. Gr. 2
3	1. Gr. 2 - 2. Gr. 1	4	3. Gr. 2 - 4. Gr. 1
5	Spiel um Platz 3	6	Spiel um Platz 7
7	Spiel um Platz 1	8	Spiel um Platz 5

## Spielplan für Gruppenspiele mit 3, 4, 5, 6 oder 7 Teams

3er Gruppe	
1	Team 1 - Team 2
2	Team 2 - Team 3
3	Team 3 - Team 1

4er Gruppe	
1	Team 1 - Team 2
2	Team 3 - Team 4
3	Team 1 - Team 3
4	Team 2 - Team 4
5	Team 4 - Team 1
6	Team 2 - Team 3

5er Gruppe	
1	Team 1 - Team 2
2	Team 3 - Team 4
3	Team 5 - Team 1
4	Team 3 - Team 2
5	Team 4 - Team 5
6	Team 1 - Team 3
7	Team 2 - Team 4
8	Team 5 - Team 3
9	Team 4 - Team 1
10	Team 2 - Team 5

6er Gruppe	
1	Team 1 - Team 2
2	Team 3 - Team 4
3	Team 5 - Team 6
4	Team 1 - Team 3
5	Team 2 - Team 5
6	Team 4 - Team 6
7	Team 1 - Team 4
8	Team 6 - Team 2
9	Team 5 - Team 3
10	Team 5 - Team 1
11	Team 2 - Team 4
12	Team 3 - Team 6
13	Team 6 - Team 1
14	Team 2 - Team 3
15	Team 4 - Team 5

7er Gruppe	
1	Team 1 - Team 2
2	Team 3 - Team 4
3	Team 5 - Team 6
4	Team 7 - Team 1
5	Team 2 - Team 3
6	Team 4 - Team 5
7	Team 6 - Team 7
8	Team 2 - Team 6
9	Team 5 - Team 3
10	Team 1 - Team 4
11	Team 4 - Team 7
12	Team 6 - Team 3
13	Team 7 - Team 2
14	Team 1 - Team 5
15	Team 4 - Team 2
16	Team 3 - Team 1
17	Team 5 - Team 2
18	Team 6 - Team 1
19	Team 3 - Team 7
20	Team 4 - Team 6
21	Team 7 - Team 5

### Vordrucke für die obigen Spielpläne finden sich im Anhang!

Teamnamen eintragen und los geht's. Auch die Auswertungsbögen für die Spielleitung sind im Anhang zu finden.

## Anmeldung zum Streetbasketball-Turnier

Datum                      Check-In ab                      Uhr; Spielbeginn um                      Uhr

Anmeldeschluß

Anmeldestellen

Startgebühr in Höhe von € ??? ist zu überweisen auf das Konto ??? bei der ??? (Geldinstitut, BLZ). Der Überweisungsbeleg ist der Anmeldung beizufügen.

oder Die Teilnehmergebühr ist bei Abgabe der Anmeldung bar zu bezahlen.

Infotelefon

- offene Klasse (Jahrg. \_\_\_ u. j.)  
 Mädchen (Jahrg. \_\_\_ u. j.)       Mädchen Jahrg. (\_\_\_/\_\_\_)  
 Jungen (Jahrg. \_\_\_ u. j.)       Jungen Jahrg. (\_\_\_/\_\_\_)  
 Jungen Jahrg. (\_\_\_-\_\_\_)  
 Damen (Jahrg. \_\_\_ u. ä.)       Herren (Jahrg. \_\_\_ u. ä.)  
 Mixed (Jahrg. \_\_\_ u. ä.)

**Teamname** \_\_\_\_\_

Name (Kap.) \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

geb. \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

Telefon/Fax \_\_\_\_\_

Name der übrigen Spieler

(2) \_\_\_\_\_

geb. \_\_\_\_\_

(3) \_\_\_\_\_

geb. \_\_\_\_\_

(4) \_\_\_\_\_

geb. \_\_\_\_\_

### **Haftungsausschluß**

Schadensersatzansprüche gegen den Veranstalter aus Verzug, Unmöglichkeit der Leistung, positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß, 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, 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



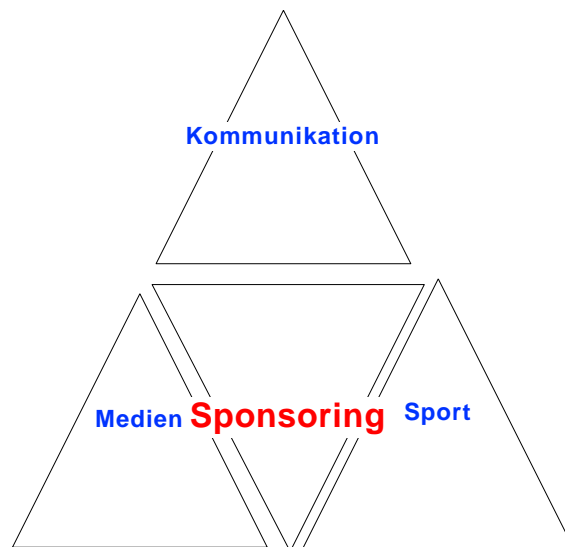
## Finanzierung von Streetbasketball-Turnieren

- Zuschüsse durch
  - Landessportbund/Sportjugend
  - Kommune (Jugendamt, Schulamt, Sportamt)
  - Ministerien, Landesbehörden, andere Organisationen (NGOs)
  - Hauptverein (nur bei Abteilungen)
- Startgeld
- Einnahmen aus Verkauf von Sportartikeln, Getränken, Kuchen, etc.
- Spenden
- **Sponsoring**

## Sponsoring

Sponsoring ist die Verbindung von Sport und sozialen oder kulturellen Einrichtungen mit der Wirtschaft; neue Kommunikationsmöglichkeiten aufgrund des gestiegenen Interesses am Lebensbereich Sport führen zu einer symbiotischen Beziehung.

Die Nachbereitung/Dokumentation ist wichtig für langfristige Kontakte (vorzeigbar, Nutzen sichtbar).



Die **Konzeptionsentwicklung** ist die Voraussetzung für die Sponsorenansprache, da hierdurch das zielgerichtete Handeln deutlich wird. Der potentielle Sponsor muß den Eindruck gewinnen, daß sein Geld gut investiert ist und er eine Gegenleistung erwarten kann.

## Inhalt des Sponsoringkonzeptes

### Situationsanalyse

- Interesse der Wirtschaft am Sport allgemein und insbesondere am Basketball (Bundesliga, Nationalmannschaft, Dirk Nowitzki usw.) hat zugenommen.
- Sponsoring ist eine Beziehung, die auf Leistung (Geld, Sachleistungen, Dienstleistungen) und Gegenleistung (Bereitstellung von Kommunikationsmöglichkeiten, Steigerung des Bekanntheitsgrades, Imagegewinn) beruht.
- Basketball ist kein Sport, der ausschließlich Intellektuelle (Abiturienten und Studenten) anspricht.
- Lifestyle-Orientierung (Streetbasketball als Ausdruck einer Jugendkultur, Streetbasketball ist mehr als nur eine Sportart)

## Konkurrenzanalyse

Alternative Freizeitgestaltung: Kino, Musik, andere Sportarten

Lifestyle Orientierung: Möglichkeiten des Streetbasketballs: Kreativität der Bewegung, Unabhängigkeit, da keine Vereinsmitgliedschaft erforderlich, Freiheit, da kein Trainer oder Schiedsrichter, individuelle Darstellungsmöglichkeiten.

## Das Sponsoringkonzept

### Ziele der Veranstaltung

#### finanzielle Ziele

- Finanzen sind Voraussetzung für die Durchführbarkeit der Veranstaltung
- kein originäres Ziel, sondern Restriktion (k.o.-Kriterium).

#### soziale & gesellschaftliche Ziele

- Verantwortung des Sports für die Gesellschaft
- Streetbasketball als Möglichkeit der Kontaktaufnahme zu Jugendlichen
- Streetbasketball als jugendorientiertes Sport- und Freizeitangebot
- Streetbasketball als Lernfeld sozialer Verhaltensmuster (Fair Play als oberster Grundsatz, keine Schiedsrichter, Internationalität des Basketballs, Förderung multikultureller Teams → Integration von Ausländern)

#### Imageziele

- jugendliches Image durch Förderung jugendspezifischer Sportarten
- (86% der Streetbasketballer sind 11-18 Jahre alt)
- Imagekomponenten des Sports allgemein: Jugendlichkeit, Leistung, Wettkampf, Rekorde, Sport ist Spiel, aktive Freizeitgestaltung, Kontaktfreudigkeit im Mannschaftssport, Freiheit, Ungebundenheit, Natürlichkeit, Sport ist gesund
- Imagekomponenten des Basketballs: Dynamik, Eleganz, Fairneß (strengstes Regelwerk aller Mannschaftssportarten)

## Strategien

### frühe Kontaktaufnahme zu Jugendlichen

- Schaffung von Präferenzen für den Sport bei Jugendlichen
- Schulen als Medium, gesellschaftlich gewünschte Werte zu vermitteln (Fairneß, Integration, aktive Freizeitgestaltung)

### Vereine

- Organisationen mit notwendigem Basketball Know-How (Regelwerk)
- Umsetzung mit Hilfe der Vereine möglich
- Unterstützung der Vereine beim Angebot von Streetbasketball-Veranstaltungen

## Medien

- Medien als Voraussetzung für Sponsoren, da nur durch Medien Breitenwirkung in der Kommunikation zu erzielen ist
- Ankündigung der Veranstaltung
  - redaktionell (Bericht im Sportteil, Anmeldeformular)
  - Werbung mit Sponsoren (XXX präsentiert Streetbasketball)
  - termingerecht und mehrfach

## Media- und Marketing-Mix

### Media-Mix

- möglichst breite und intensive Ankündigung und Berichterstattung
- unterschiedliche Medien nutzen
- hohe Frequenz erhöht Wiedererkennungswert bei potentiellen Teilnehmern und Zuschauern
- Mischung aus redaktioneller Berichterstattung und Werbung mit Sponsoren

(XXX präsentiert Streetbasketball; Das Streetbasketball-Turnier wird unterstützt/ermöglicht durch XXX, YYY; Das XXX-Streetbasketball-Turnier ...)

### Printmedien

- Tageszeitungen
- Verbraucherzeitungen
- Verbandsorgane
- Stadt- und Regionalmagazine
- redaktionelle Ankündigung mit Interview des Organisationsleiters
- Abdruck eines Anmeldeformulars, der Hotline-Nummer und der Anmeldestellen

### Radio

- Lokal- und Regionalradio als neues Medium nutzen; Parallelität der Reichweite als Entscheidungskriterium für Sponsoren
- Berichte und Interviews
- Trailer mit Nennung der Sponsoren (s.o.)
- evtl. Live-Übertragung

### TV

- nur bedingt einsetzbar (überregionale TV-Stationen berichten nur über außergewöhnliche Ereignisse: größtes Turnier, Meisterschaften; Kuriositäten im Rahmenprogramm; prominente Ehrengäste, etc.)
- Lokal- und Regionalfernsehen, falls möglich



## Marketing-Mix und Werbemöglichkeiten

### Werbeträger

#### Bekleidung (Turnier, Tour)

- Trikots, T-Shirts, Trainingsanzüge, Warm-ups, etc.
- Daten und Termine der Veranstaltung(en) Bestandteil des Aufdrucks
- hohe Außenwirkung, Steigerung des Bekanntheitsgrades
- Beständigkeit der Werbeträger ermöglicht langfristige Werbewirkung
- **T-Shirt** mit Motiv der Veranstaltung für jeden Teilnehmer, ggf. Sponsorenaufdruck (T-Shirt im Startgeld enthalten)

#### Publikationen

- Plakate, Anmeldeformulare, Flugblätter, Pressemitteilungen, Programmhefte für Zuschauer, etc.
- Imageziele und Steigerung des Bekanntheitsgrades

#### freie Werbeträger

- klassische Werbeträger: Banden, Transparente, Sportgeräte, etc.
- Als Hersteller von Sportgeräten: abhängig von Größe des Sportgerätes, Deutlichkeit und Blickfang (Dominanz bei der Veranstaltung)
- z. B. Zielbrett der Korbanlagen, Polsterung (wichtig bei der Sponsorensuche, falls Anschaffung von Korbanlagen geplant ist)

## Streetbasketball-Regeln

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 der Courtbeobachter. Die Entscheidungen der Courtbeobachter sind endgültig.

1. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus vier Spielern, einschließlich Ersatzspieler. 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. Der Wechsel eines Spielers führt zum Turnierausschluss.
3. Der **erste Ballbesitz** wird durch Münzwurf entschieden. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - **kein „make it, take it“**. Nach Korberfolg, Fouls und Ausbällen beginnt das Spiel hinter der 2- Punkte-Linie (**check**). Vor einem Korberfolg muss der Ball von mindestens zwei Spielern des angreifenden Teams berührt werden. Bei einem Ballbesitzwechsel, z. B. Defensiv-Rebound oder Steal, muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gepasst oder gedribbelt werden, bevor ein Angriff gestartet werden kann. Entsteht keine Spielunterbrechung, entfällt auch der check.
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. Ein im Spiel erzielter Korb durch Dunking zählt nicht; der Ballbesitz wechselt. Auf entsprechend gesicherten Körben (abklappbarer Ring) sind Dunkings nach Absprache zulässig.
5. **Zeitspiel** (max. 30 Sek.) verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft. Zeitspielentscheidung trifft der Courtbeobachter.
6. Ein Feldkorb oder ein Freiwurf zählen je **1 Punkt**. Erfolgreiche Würfe hinter der 6,75m-Linie zählen **2 Punkte**.
7. Ein Spiel endet, wenn ein Team mit mindestens 2 Punkten Vorsprung **16 Punkte** erreicht hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.  
Bei Unentschieden am Ende der Spielzeit wirft jedes Teammitglied im Wechsel mit der anderen Mannschaft einen Freiwurf. Bei unterschiedlicher Anzahl an Spielern in den Teams, wirft (werfen) der/die Erste(n) erneut. Steht nach diesem Durchgang immer noch kein Sieger fest, wird eins zu eins geworfen, bis ein Sieger feststeht. Hat/Haben ein/e erste/r SpielerInnen bereits wegen der unterschiedlichen Anzahl an SpielerInnen in den Mannschaften ein zweites Mal geworfen, so ist er/sie beim eins zu eins- Werfen erst wieder an der Reihe, wenn der letzte aus seiner/ ihrer Mannschaft geworfen hat.  
Der Sieger des Freiwurfs nach einem Unentschieden erhält einen Punkt mehr als das Ergebnis nach der regulären Spielzeit.
8. Jedes Team kann bei laufender Zeit eine 30 Sek. **Auszeit** nehmen. In den letzten beiden Spielminuten ist von beiden Teams keine Auszeit mehr möglich.
9. Der gefoulte Spieler sagt die Fouls an. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, auch wenn der Spieler im Wurf gefoult wurde. Bei Uneinigkeit beider Teams entscheidet der Courtbeobachter.  
Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt.  
Ab dem 6. **Teamfoul** wird jedes weitere Foul mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler bestraft. Nach dem Freiwurf bleibt die gefoulte Mannschaft in Ballbesitz. Wurde bei dem Foul ein Korb erzielt, so zählt dieser und der Freiwurf entfällt.
10. **Unsportliche Fouls** werden mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler und Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge.
11. **Handgreiflichkeiten** ziehen den Turnierausschluss für beide beteiligten Teams nach sich.
12. **Änderungen dieses Regelwerks** (z.B. Spielzeit) können jederzeit durch den Ausrichter vorgenommen werden.

### **FIBA 33 – Eine neue Spielform im 3 gegen 3**

FIBA 33 ist eine stärker organisierte Form des Streetbasketballs. Gespielt wird aber auch hier 3 gegen 3.

Entwickelt wurde diese Form des Basketballs von der FIBA bereits 2007. Im selben Jahr wurde sie erstmals bei den Asian Indoor Games getestet. Den ersten internationalen Auftritt gab es bei den Asian Youth Games 2009. Besondere Aufmerksamkeit erlangte FIBA 33 bei den Youth Olympic Games in Singapur 2010.

Dort nahm auch ein Deutsches Team an den Wettkämpfen teil, nachdem es im Vorfeld bereits ein vom DBB organisiertes internationales Vorbereitungsturnier in Deutschland gegeben hatte. Ausgetragen wurde es im Rahmen der U17 WM in Hamburg im Juli 2010.

Im Unterschied zum freien Streetballspiel gibt es bei FIBA 33 zwei Schiedsrichter, eine Drei-Punkte-Wertung und ein Kampfgericht (Anschreiber, Zeitnehmer, 10-Sek.-Zeitnehmer). Zudem werden die zwei Mal fünf Minuten Spielzeit gestoppt und den Mannschaften stehen für eine Korbaktion jeweils nur zehn Sekunden zur Verfügung.

Trotz der Schiedsrichter steht auch FIBA 33 für Fair Play und sportliches Miteinander.





## 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.

### **Anmerkungen zum Regelwerk**

Die hier aufgeführten Regelungen sind inoffiziell und haben vorerst lediglich den Status einer Empfehlung:

- Die Zehn-Sekunden-Zeitnahme beginnt, wenn der erste Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball hinter der Drei-Punkte-Linie dribbelnd oder nach der Annahme eines Passes kontrolliert.
- Bei dem vor einem Korbwurf auszuführenden Pass muss die Ballkontrolle klar zwischen zwei Spielern wechseln. Ein einfaches „Checken“ des Balles durch den eigenen Mitspieler ist nicht zulässig und stellt im Falle eines anschließenden Korbwurfes ohne weiteren Pass eine Regelübertretung dar.

Den offiziellen Anschreibebogen, die jeweils aktuellen Regeln und weitere Erklärungen dazu stehen auf der DBB Homepage [www.basketball-bund.de](http://www.basketball-bund.de) unter dem Menüpunkt „Breitensport und Events“ und „Streetbasketball“ kostenlos als Download zur Verfügung.

## Streetbasketball-Turnier

**Altersklasse:**     Mixed bis \_\_\_\_\_     Mädchen bis \_\_\_\_\_     Mädchen bis \_\_\_\_\_  
                           Jungen bis \_\_\_\_\_     Jungen bis \_\_\_\_\_     Jungen bis \_\_\_\_\_  
                           Herren (ab \_\_\_\_\_)     Damen (ab \_\_\_\_\_)     Mixed (ab \_\_\_\_\_)

**Spielnummer:**     VR \_\_\_\_\_     1/8 Fin \_\_\_\_\_     ¼ Fin \_\_\_\_\_     ½ Fin \_\_\_\_\_     Pl. 3     Fin

Court	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

**Team 1** \_\_\_\_\_ **Team 2** \_\_\_\_\_

<b>Team 1</b>	
<b>Fouls</b>	<b>Punkte</b>
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	16

<b>Team 2</b>	
<b>Punkte</b>	<b>Fouls</b>
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	16

**Sieger:** \_\_\_\_\_



## **Checkliste**

- Veranstaltungs-Ort und -Termin (Schriftliche Genehmigung)
- Polizei
- Ordnungsamt
- Sportamt
- Schulamt
- mobile Korbanlagen einschl. Zubehör, Transport
- Gegengewichte, ggf. Wasseranschluß
- Musik- und Moderationsanlage, Transport
- CD, Kassetten, Schallplatten
- Kreide/Farbe zur Markierung der Spielfelder
- Bühne, ggf. Regendach
- Abfallbehälter
- Tische und Stühle
- Spielbälle
- Stromanschluß 220V, ggf. 380V (Leistung beachten)
- Sanitäre Anlagen
- Wasseranschluß
- Pressearbeit
- Plakate und Flyer
- Verpflegungsstände (Einkauf, Preise, Wechselgeld)
- Ablaufplan erstellt
- Erste Hilfe (Schriftliche Zusage)
- GEMA-Anmeldung
- Versicherungsschutz
- Stellwände für Infos, Spielpläne und Ergebnisse
- Schreibbretter, Kugelschreiber, Papier
- Spielprotokoll
- Spielplanvordrucke erstellt
- Siegerliste
- Siegerpreise
- Streetbasketball-Regeln zur Verteilung
- Banden, Fahnen

## **Personaleinsatz**

- Aufbaupersonal
- Abbaupersonal
- Supervisor
- Courtmonitore
- Moderation
- DJ
- Personal für Verpflegungsstände