



Stuttgart, 24. April 2008

## U14 männlich Meisterschaften - Durchführungsbestimmungen

### Der Meisterschaftswettkampf besteht aus 4 Teilen:

- a) Basketballturnier (jeder gegen jeden)
- b) Basketballspezifischer Test
- c) Leichtathletischer Vierkampf
- d) Schwimmwettkampf

### 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 der Vorrunde und der Endrunde 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 der BBW-Vorrunde stellen die beteiligten Vereine die Schiedsrichter. Diese dürfen **nicht** Trainer einer der beteiligten Mannschaften sein. Allerdings kann der ausrichtende Verein auf eigene Kosten neutrale Schiedsrichter über die Bezirksgeschäftsstelle / den Bezirksschiedsrichterwart anfordern.

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 Leichtathletikwettkampf 3-fach, aus dem Basketballtest 2-fach und dem Schwimmwettkampf 1-fach.

Beispiel:

Die Mannschaft des 1. BC Musterhausen belegt im

Basketballturnier	2. Platz	=	6 x 3	=	18 Punkte
Basketballtest	3. Platz	=	2 x 2	=	4 Punkte
Leichtathletik	1. Platz	=	3 x 4	=	12 Punkte
<u>Schwimmen</u>	<u>2. Platz</u>	<u>=</u>	<u>1 x 3</u>	<u>=</u>	<u>3 Punkte</u>
Summe der Wertungspunkte:					<u>37 Punkte</u>

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

## Zeitplan der Endrunde:

### Freitag

Anreise bis	15.30 Uhr
Begrüßung	16.00 Uhr
Basketballspezifischer Test	16.30 Uhr
Abendessen	18.00 Uhr
Spiel 1	19.15 Uhr
Spiel 2	20.45 Uhr
Betruhe	22.00 Uhr

### Samstag

Frühstück	08.00 Uhr
Spiel 3	09.00 Uhr
Spiel 4	10.30 Uhr
Mittagessen	12.00 Uhr
Leichtathletikwettkampf	15.00 Uhr
Abendessen	18.00 Uhr
Schwimmwettkampf	20.00 Uhr
Betruhe	22.00 Uhr

### Sonntag

Frühstück	07.45 Uhr
Spiel 5	08.45 Uhr
Spiel 6	10.15 Uhr
Siegerehrung	11.45 Uhr
Mittagessen anschließend Abreise	12.00 Uhr

### a) Basketballturnier

#### • Spielplan:

<b>BBW-Vorrunde</b>	<b>BBW-Endrunde</b>
Spiel 1: 1. Bez. 1/3 - 2. Bez. 1/3	1. Baden - 2. Baden
Spiel 2: 1. Bez. 2/4 - 2. Bez. 2/4	1. Württemberg - 2. Württemberg
Spiel 3: 1. Bez. 1/3 - 2. Bez. 2/4	1. Baden - 2. Württemberg
Spiel 4: 1. Bez. 2/4 - 2. Bez. 1/3	1. Württemberg - 2. Baden
Spiel 5: 2. Bez. 2/4 - 2. Bez. 1/3	2. Württemberg - 2. Baden
Spiel 6: 1. Bez. 1/3 - 1. Bez. 2/4	1. Baden - 1. Württemberg

• **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 B7 ml)

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. 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. Ein Verstoß wird zunächst mit einer Ermahnung geahndet. Jeder wiederholter Verstoß wird mit einem technischen Foul gegen die Bank bestraft.

**b) Basketballspezifischer Test**

- Aufgaben: 1.) Umsetzen: 1 Minute; Anzahl zählen
- 2.) Dribbling: Spielern dribbelt von der Grundlinie bis zur Freiwurflinie und nach Handwechsel zurück; 1 Minute, pro Linienberührung 1 Punkt
- 3.) Wurf-Test: außerhalb eines 2m-Kreises um den Korb; 1 Minute werfen; eigener Rebound pro Treffer 1 Punkt
- 4.) Korbleger-Test: 5 rechts mit rechter Hand, 5 links mit linker Hand; Handwechsel nach jedem Korbleger  
Treffer und Zeit werden bewertet s. Tabelle :

Treffer	Punkte	Zeit in Sek.	Punkte
10	10	< 37	10
9	9	< 39	9
8	8	< 41	8
7	7	< 43	7
6	6	< 45	6
5	5	< 47	5
4	4	< 50	4
3	3	< 53	3
2	2	< 56	2
1	1	= < 60	1
0	0	> 60	0

- 5.) Seilspringen : 1 Minute beidbeinige Seilsprünge;  
pro Durchzug 1 Punkt

Für die Aufgaben 1.) bis 5.) erhält die jeweils erstplazierte Mannschaft 4 Punkte, die viertplazierte 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.) **65** Umsetzungen, für 2.) **20** Linienberührungen 3.) **10** Treffer, für 4.) **9** Punkte angerechnet und für 5.) **65** Durchzüge

### **c) Leichtathletikwettkampf**

#### 1.) Pendelstaffel über 50m

Jeder Teilnehmer läuft einmal 50m. 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 fehlendem Teilnehmer **12 Sek.** angerechnet.

#### 2.) Weitsprung

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Alle Teilnehmer einer Mannschaft führen nacheinander ihre ersten Versuche durch, dann den zweiten, dann den dritten. Es wird aus einer Absprungzone abgesprungen.

Es wird vom Absprungpunkt innerhalb einer Absprungzone bis zum Landeindruck gemessen. Von jedem Teilnehmer geht das beste Resultat in die Wertung ein. Nach Addition aller Bestweiten der Spieler eines Teams erhält man das Mannschaftsergebnis. Dies geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer **2,80 m** angerechnet.

#### 3.) Ballweitwurf (200g)

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Alle Teilnehmer einer Mannschaft führen nacheinander ihre ersten Versuche durch, dann den zweiten, dann den dritten.

Von jedem Teilnehmer geht das beste Resultat in die Wertung ein. Nach Addition aller Bestweiten der Spieler eines Teams erhält man das Mannschaftsergebnis. Dies geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer **17 m** angerechnet.

#### 4.) 2000m Lauf

Jeder Teilnehmer läuft 2000m. Der Start erfolgt von 2 Teams gleichzeitig im Stadion an der Ziellinie des 100m Laufes. Die gestoppten Zeiten werden addiert. Die Summe geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer **13 Min.** angerechnet.

Kann ein Teilnehmer, unabhängig von den Ursachen, am 2000m-Lauf nicht teilnehmen, ist er für das nächste Basketballspiel seiner Mannschaft gesperrt. Gleiches gilt auch für Verletzte.

Statt der Wettbewerbe 1.) bis 3.) wird bei sehr schlechten Witterungsbedingungen das Hallenprogramm durchgeführt.

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) Schwimmwettkampf**

Es wird eine Staffel geschwommen. Jeder Teilnehmer schwimmt zwei Bahnen (max. 50m). Die Stilart ist frei wählbar. Die gestoppte Zeit (wird durch die Teilnehmerzahl dividiert und man erhält das Mannschaftsergebnis. Diese errechnete Zeit) geht in die Wertung ein.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer an den Sportschulen in Tailfingen oder Steinbach 50 Sek., bei 2 x 25m und 1 x 50m Bahnen jeweils **45 Sek.** angerechnet. Bei Verletzungen eines Schwimmers während des Wettkampfes, schickt der Kommissar nach 60 Sek. den nächsten Teilnehmer ins Becken.

### **Das Hallenprogramm**

Es wird bei ganz schlechten Witterungsbedingungen anstatt der Leichtathletikwettbewerbe 1.) bis 3.) durchgeführt.

#### a) Pendelstaffel

Jeder Teilnehmer läuft 1 x von der Grundlinie zur Endlinie des Basketballspielfeldes und wieder zurück. 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 fehlendem Teilnehmer **12 sek.** angerechnet.

#### b) Standweitsprung

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Alle Teilnehmer einer Mannschaft führen nacheinander ihre ersten Versuche durch, dann den zweiten, dann den dritten. Es wird beidbeinig hinter einer Absprunglinie abgesprungen. Es wird von der Absprunglinie bis zum Landepunkt gemessen. Von jedem Teilnehmer geht das beste Resultat in die Wertung ein. Nach Addition aller Bestweiten der Spieler einer Mannschaft erhält man das Mannschaftsergebnis. Dieses geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer **1,30 m** angerechnet.

#### c) Basketballweitwurf

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Dabei ist nur ein Stemmschritt als Anlauf erlaubt. Alle Teilnehmer einer Mannschaft führen nacheinander ihre ersten Versuche durch, dann den zweiten, dann den dritten. Von jedem Teilnehmer geht das beste Resultat in die Wertung ein. Nach Addition aller Bestweiten der Spieler einer Mannschaft erhält man das Mannschaftsergebnis. Dieses geht in die Wertung ein. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer **11 m** angerechnet.

#### d) Dauerlauf

Der 2000m-Lauf kann auch bei Regen im Freien stattfinden.

Sollten ihn jedoch die Witterungsbedingungen nicht zulassen, erfolgt teamweise ein 10 - Minuten - Lauf jedes Teilnehmers um das Basketballfeld. Dazu werden die Ecken des Feldes mit Hütchen o.ä. markiert und die zurückgelegten Runden gezählt.

Die Summe aller Runden einer Mannschaft gehen in das Ergebnis ein.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlender Teilnehmerin **20 Runden** angerechnet.

Kann ein Teilnehmer, unabhängig von den Ursachen, am 2000m - oder am 10 - Minuten - Lauf nicht teilnehmen, ist er für das nächste Basketballspiel seiner Mannschaft gesperrt. Gleiches gilt auch für Verletzte.