



Basketball 3x3

Ein Leitfaden zu Spielformen,
Organisation und Engagement
in Schule, Verein und Freizeit

www.basketball-bund.de





IMPRESSUM

Diese Veröffentlichung wurde entwickelt im Rahmen des Projektes „ZI:EL – Zukunftsinvestition: Entwicklung jungen Engagements im Sport“ und ist gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Mitwirkende

Tim Brentjes

Jan-Eric Keyzers

Dr. Hubert Remmert

Moritz Schäfer

Layout und Satz

BWA GmbH, Hagen

Fotonachweis

Soweit nicht anders angegeben: Deutscher Basketball Bund e.V.

Herausgeber



Deutsche Basketballjugend im
Deutschen Basketball Bund e.V.
Schwanenstr. 6-10
58089 Hagen

Tel.: 02331 106 – 0
Fax: 02331 106 – 179

jugend-buf@basketball-bund.de
www.basketball-bund.de



Vorwort des DBB-Vizepräsidenten für Jugend und Breitensport, Stefan Raid

Sehr geehrte Damen und Herren,
Liebe Leserinnen und Leser,

„3x3“ gehört im Basketball die Zukunft!

Unter dieses Motto möchte ich mein Vorwort dieses Leitfadens stellen. Im Basketball-Weltverband FIBA wurde vor einigen Jahren die Idee geboren, parallel zum Hallensport Basketball eine zweite Variante zu entwickeln und so zu etablieren, dass sie in naher Zukunft sogar olympisch werden soll. Es laufen seitdem intensive Entwicklungen auch in den kontinentalen sowie nationalen Verbänden. Der DBB beteiligt sich intensiv daran.

„3x3“ ist als Spielform für Vereinsspieler und Vereinsspielerinnen ebenso attraktiv wie für Freizeitsportlerinnen und Freizeitsportler und besonders den Schulsport. Dabei gibt es für die unterschiedlichen Zielgruppen und Spielmöglichkeiten verschiedene Regelwerke, die eingesetzt werden können. Ob als Wettbewerb mit Registrierung auf der internationalen Internetseite oder als Spielform ohne Schiedsrichter in der sozialen Jugendarbeit, 3x3-Basketball funktioniert und begeistert auf allen Ebenen. Sogar am Strand funktioniert 3x3 in der Sonderform Beachbasketball.

Der DBB ist auf allen Ebenen aktiv und inzwischen haben Auswahlmannschaften des DBB an verschiedensten internationalen Meisterschaften teilgenommen. Der Traum von Olympia für diese attraktive Disziplin lebt weiter und wir freuen uns über eine ständig wachsende Community im 3x3-Basketball. Dabei ist 3x3-Basketball auch ein guter Einstieg in ein freiwilliges Engagement in unserem Sport gerade für junge Menschen.

Um weitere Veranstalter zu unterstützen, sich mit dem Thema zu beschäftigen und noch mehr Jugendlichen und Erwachsenen den Zugang zu 3x3-Basketball zu ermöglichen, haben wir diesen Leitfaden entworfen. Mein besonderer Dank gilt Dr. Hubert Remmert von der Ruhr-Universität Bochum für seinen Beitrag sowie dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Deutschen Sportjugend für ihre Unterstützung im Rahmen des Projektes „ZI:EL“.

Ich wünsche Ihnen von Herzen viel Erfolg und vor allem Spaß beim 3x3-Basketball!

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'S. Raid', with a stylized flourish at the end.

Stefan Raid
DBB-Vizepräsident für Jugend und Breitensport

Inhalt

Einordnung in den Kontext „Junges Engagement“	5
Vom YMCA zum 3x3 – Die Geschichte des 3gegen3-Basketballs	7
Die Entwicklung des Spiels 3gegen3 in Deutschland	8
Beachbasketball – Es geht auch ohne Dribbeln...	9
Sportfachliche Einordnung	10
Anforderungen	11
Technik und Taktik des „3x3“	12
„3x3“ als Trainingsinhalt	14
Das Spielfeld	16
Benötigtes Material für die Ausrichtung eines Basketballturniers	17
Mobile bzw. stationäre Korbanlagen	17
Equipment	17
Musik- und Moderationsanlage	18
Genehmigungen	18
Partner und Mitveranstalter	18
Öffentlichkeitsarbeit	18
Besondere Medien / Neue Medien	19
Finanzierung von Streetbasketball-Turnieren	19
Organisation	19
Personal	19
Rahmenprogramm	20
Siegerehrung	21
Erste Hilfe	21
Versicherung, Haftung	21
Weitere Sponsoren	21
Muster-Anmeldung zum Streetbasketball-Turnier	22
3x3planet.com – Die globale Community	23
Spielplan	25
Spielplan für Gruppenspiele mit 3, 4, 5, 6 oder 7 Teams	27

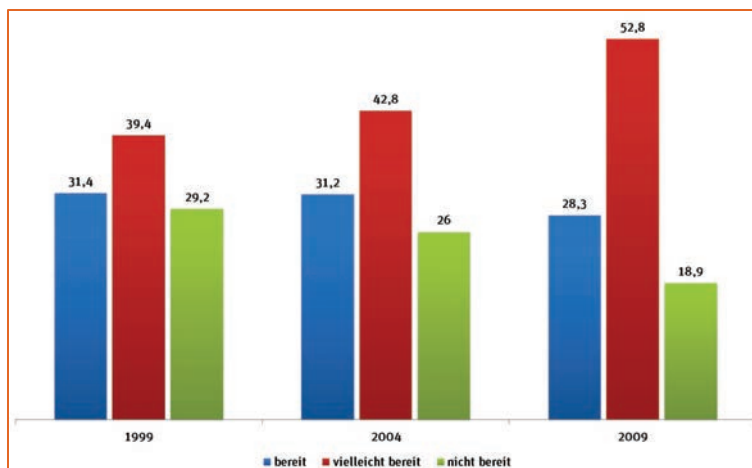
Vorlage Spielplan 3er Gruppen	28
Vorlage Spielplan 4er-Gruppen	29
Vorlage Spielplan 5er-Gruppen	30
Vorlage Auswertung 3er-Gruppen	31
Vorlage Auswertung 4er-Gruppen	32
Vorlage Auswertung 5er-Gruppen	33
Vorlage Spielplan Endrunde	34
Vorlage Courtbelegung	35
Regeln	36
Streetball-Regeln	36
Offizielle FIBA-Regeln 3x3	38
Schulsport Sonderregeln	40
Beach-Basketballregeln	42
Spielberichte	43
Vorlage Spielbericht Streetball/Beachbasketball	43
Vorlage Spielbericht 3x3	44
Vorlage Spielbericht 3x3 in der Schule - Eine Spielperiode	45
Vorlage Spielbericht 3x3 in der Schule - Zwei Spielperioden	46
Literatur	47
Links	48

Einordnung in den Kontext „Junges Engagement“

Die Suche, Gewinnung und Bindung von freiwillig engagierten Menschen wird für fast alle zivilgesellschaftlichen Akteure und Organisationen, die auf eben dieses Engagement angewiesen sind, ein immer wichtigeres Thema. Besonders bei der Gewinnung von jungen Menschen für ein Engagement fällt den Organisationen diese Gewinnung immer schwerer, dabei gibt es dennoch zahlreiche Erfolgsgeschichten. Das gilt auch für den Sport, der dabei das größte Engagementfeld darstellt.

Neben den neuen schulischen Bedingungen, die ihren Alltag maßgeblich verändert haben, haben sich allerdings auch die Erwartungen der jungen Menschen an ein Engagement verändert. Die Bereitschaft, eine längerfristige Verpflichtung einzugehen und eine Aufgabe in den traditionellen Strukturen des organisierten Sports zu übernehmen, ist dabei sicherlich geringer geworden. Zumal in vielen Fällen die Ansprache der Jugendlichen durch die Organisationen nicht zu deren Erwartungshaltung passt und sich nicht an ihren Motiven für ein Engagement orientiert. Hier findet nach und nach ein Umdenken in den Organisationen statt und die Vereine und Verbände entwickeln die Betreuung ihrer freiwillig Engagierten als eigenes Aufgabenfeld (Bsp. „Templayer gesucht: Engagier Dich!“ des DBB). Darüber hinaus gilt es, neue Engagementformen zu gestalten, die für die Organisationen hilfreich sind und gleichzeitig den Erwartungen und Vorstellungen der jungen Menschen entsprechen. Über solche Formate lassen sich bspw. Aufgaben in kleinere Bereiche aufteilen oder sie können als langsamer Einstieg in eine „ehrenamtliche Laufbahn“ dienen.

Sinnvoll sind diese Überlegungen in jedem Fall, denn die Bereitschaft der Jugendlichen, die im Sport aktiv sind, sich vielleicht auch zu engagieren, ist prinzipiell in den letzten Jahren sogar gestiegen. Die Auswertung der Freiwilligensurveys 1999-2009 für den Sportbereich von Braun¹ zeigt zwar einen generellen Rückgang des Engagements von Jugendlichen, gleichzeitig aber für die im Sport aktiven und bereits engagierten jungen Menschen von 14-24 Jahren eine steigende Bereitschaft, das bereits betriebene Engagement auszuweiten (1999: 54%, 2004: 63,3 %, 2009: 64%).



Engagementbereitschaft der im Sportbereich aktiven Jugendlichen, die sich noch nicht freiwillig engagieren (vgl. Braun 2013, Abb.7)

Für die noch nicht engagierten im Sport aktiven Jugendlichen sind die Zahlen für die Bereitschaft, sich vielleicht zu engagieren, in den Jahren von 1999-2009 von 39,4 % auf 52,8 % ebenfalls signifikant gestiegen. Die Zahl der Jugendlichen, die ein Engagement vollständig ablehnen, ist im gleichen Zeitraum dabei um mehr als zehn Prozent gefallen.

Bei den Überlegungen, wie nun dieses Potenzial der möglicherweise zu einem Engagement bereiten Jugendlichen aktiviert werden kann, kommt 3x3 Basketball ins Spiel. 3x3 oder Streetball

¹ Braun, S.: Freiwilliges Engagement von Jugendlichen im Sport, Köln 2013, S. 36-45

sind attraktive, schnelle und jugendnahe Spielformen des Basketballs. Das gilt besonders auch für solche Jugendliche, die sonst nicht so im Fokus des organisierten Sports für ein Engagement stehen, bspw. Jugendliche mit Migrationshintergrund oder Bildungsbenachteiligung. Turniere oder freie Spiele in diesen Spielformen passen zum Lebensumfeld der 14-24-jährigen und sind für sie attraktive Events, die viele von ihnen bereits aktiv selbst erlebt haben.

Ein Engagement für ein solches kleines Event bedeutet für einen Jugendlichen einen zeitlich begrenzten und überschaubaren Aufwand. Alle Aufgaben bei einem solchen Event lassen sich in kleine Aufgabenbereiche aufteilen, die mit wenig Anleitung und mit viel Freiraum zur eigenen Gestaltung (bspw. Plakate, Flyer, Rahmenprogramm, Musik etc.) bewältigt werden können. Als Hilfestellung für solche Maßnahmen soll auch der hier vorliegende Leitfaden dienen.

Bei der Umsetzung eines solchen Events erleben die Jugendlichen sich selber oftmals erstmalig in einer verantwortlichen Rolle und machen entsprechende Selbstwirksamkeitserfahrungen. Für die Personen, die die Anleitung und Betreuung bei einer solchen Maßnahme übernehmen, werden im Verlaufe der Planung und Umsetzung soziale Talente unter den Jugendlichen sichtbar und diese können gezielt gefördert und weiter entwickelt werden. Mit einer entsprechenden Begleitung und Ansprache im Nachgang kann auf den Erfahrungen der Jugendlichen ein weiteres Engagement aufgebaut werden, wobei dabei die Interessenlage der Jugendlichen unbedingt berücksichtigt werden sollte.

Natürlich werden so nicht alle beteiligten Jugendlichen langfristig für ein Engagement im organisierten Sport gewonnen, aber neben den einzelnen neugewonnenen Engagierten ist ein solches Turnier für einen Verein auch immer ein Instrument in der Öffentlichkeitsarbeit oder für die Kooperation mit Schulen oder anderen Trägern der Jugendhilfe (bspw. Jugend- oder Stadtteilzentren). Elementar ist die weitere Betreuung und Anleitung der jungen engagierten Menschen, die den Schritt in den organisierten Sport gehen (s.o.).

Die Erfahrungen der Deutschen Basketballjugend im Rahmen des Programms ZI:EL mit den Jugendlichen von Sekundar-, Gesamt- und Hauptschulen, die sich in der betreuten Planung und Durchführung von 3x3 Events versucht und ausprobiert haben, waren durchweg gut. Das Feedback der Jugendlichen ist größtenteils sehr positiv. Viele Jugendliche sind überrascht, was sie selber leisten können, was sich dann aus ihrem Engagement für sie selbst und andere entwickelt und welche Bestätigung sie darin finden. Nahezu alle Jugendlichen konnten sich zumindest eine Wiederholung ihres Engagements für ein weiteres Turnier, einige auch ein Engagement für andere Events der beteiligten Vereine gut vorstellen.

So haben sich aus dem 3x3-Programm mit Jugendlichen von einer Hauptschule in Bayern etliche neue Helferinnen und Helfer für den Aktionstag des Vereins mit den örtlichen Grundschulen gefunden, was für den Verein einen erheblichen Gewinn darstellt. Mit der entsprechenden Anerkennung ihrer Tätigkeit sollen die Jugendlichen so behutsam an den Verein herangeführt werden und selber ihre Talente und Neigungen finden und entwickeln. Durch diesen Erfolg angespornt soll nun auch mit den Jugendlichen von der örtlichen Realschule eine 3x3-Maßnahme folgen.

Vom YMCA zum 3x3 – Die Geschichte des 3gegen3-Basketballs

Bereits kurz nach der Erfindung des Basketballs suchten Spielerinnen und Spieler nach Möglichkeiten, Basketball auch außerhalb von Sporthallen und Trainingszeiten zu spielen. Zu Beginn wurde oftmals auf provisorische und selbst konstruierte Basketballkörbe gespielt. Neben dem Spiel 1gegen1 hatte sich schnell das Spiel 3gegen3 etabliert, da es bereits viele Elemente des Basketballspiels enthält.

Im Laufe der Zeit entstanden immer mehr Spielfelder oder Korbanlagen, gerade in den Städten der USA, und es entwickelte sich die Streetbasketball-Bewegung. In Verbindung mit Rap-Musik und einem eigenem Kleidungsstil wurde diese Form von Basketball zu einem Boom speziell in den ärmeren Vierteln der Städte. In den 1990er Jahren schwappte diese Welle auch nach Deutschland und Europa.

Heute hat sich Basketball 3gegen3 weltweit als fester Bestandteil der Sportwelt und Teil der Jugendkultur etabliert. Allerdings sind die Spiel- und Organisationsformen sehr unterschiedlich. 3gegen3 Basketball wird von Vereinsspielern und Vereinsspielerinnen bis hin zum Profi ebenso gespielt wie von Sportlerinnen und Sportlern, die gezielt nur diese Spielform als Sport oder Hobby betreiben. Im Freizeitsport ist es die am weitesten verbreitete Spielform.

Der internationale Basketballverband FIBA und die nationalen Basketballverbände widmen dieser Spielform in den letzten Jahren mehr Aufmerksamkeit und wollen das auch zukünftig intensivieren. Ziele sind dabei die Entwicklung von einheitlichen Regelwerken für alle Gelegenheiten, die Erfassung und Kommunikation mit den nicht organisierten Spielern und Spielerinnen sowie die Schaffung einer hochwertigen Wettkampfform im 3x3 Basketball auf nationalem und internationalem Niveau bis hin zu den Olympischen Spielen. Aus diesem Grund sollen neben der freien Szene zukünftig stärker strukturierte Wettbewerbe und Turniere im 3x3 Basketball initiiert, entwickelt, gefördert und kommuniziert werden.

Seit 2007 gab es in Asien erste Versuche der FIBA mit neuen Spielformen im 3gegen3. Der erste internationale Auftritt als „FIBA 33“, der zu einem vielbeachteten Erfolg wurde, war bei den Olympischen Jugendspielen in Singapur 2010. Seitdem wurden die Regeln und der Name der Spielform überarbeitet und es gibt neben einer kommerziellen 3x3 FIBA World-Tour auch kontinentale und Welt-Meisterschaften für Senioren sowie U 18-Jungen und -Mädchen. Auch bei den Olympischen Jugendspielen im chinesischen Nanjing 2014 und bei den Weltspielen der Studenten wurde ausschließlich 3x3 Basketball gespielt. Gebündelt werden alle Ergebnisse auf der Internetplattform „3x3planet“, auf der es auch ein globales Ranking gibt (s. S. 23).

Die Entwicklung des Spiels 3gegen3 in Deutschland

Der am Anfang der 1990er Jahre aus den Vereinigten Staaten auf Deutschland und Europa übergreifende Streetbasketball-Boom wurde in Deutschland schnell von einem Sportartikelhersteller aufgegriffen und gefördert. Begleitet von einer ersten „Streetball“-Sportartikelkollektion fand 1992 ein erstes großes Turnier in Deutschland statt. Weitere Sponsoren und Organisatoren sprangen auf den Trend auf und es gab über einige Jahre große Events mit hunderten von Teams und Sportlern und Sportlerinnen aller Altersklassen. Im Laufe der Zeit wurden die Events mit weiteren szenenahen Attraktionen und Aktivitäten wie Break-Dance, Hip-Hop-Musik/DJs oder Graffiti verbunden und ergänzt.

Basketball erlebte in Deutschland in dieser Phase auch durch die steigende Bekanntheit (Dream Team USA bei den Olympischen Spielen in Barcelona 1992, Europameistertitel der Männer in München 1993) bei den Mitgliederzahlen einen Boom. Basketball und Streetbasketball und die damit verbundene Mode hielten endgültig Einzug in die deutsche Sportszene.

Der DBB unterstützte den Trend ebenfalls und führte 1994 die erste offizielle Deutsche Meisterschaft im Streetbasketball durch. Es folgten eigene Touren des Verbandes mit verschiedenen Partnern über mehrere Jahre. Bundesweit fanden in dieser Phase jährlich über 200 registrierte Turniere statt.

Mit dem abnehmenden Interesse der Sponsoren ebte auch der Boom ab. Nach zahlreichen Mega-Events mit z.T. hohen Preisgeldern übernahmen nun verstärkt Sportjugenden, Vereine und Verbände die Organisation von Turnieren, die stärker den Breitensport und die Jugendarbeit im Fokus hatten. Die Sieger dieser Turniere trafen sich weiterhin bei der Deutschen Meisterschaft des DBB, der German Streetbasketball Championship, die 2011 letztmalig stattfand.

2012 wurde auch in Deutschland die neue stärker organisierte Spielform der FIBA eingeführt, in der seitdem die Deutsche Meisterschaft im 3x3 ausgetragen wird. Der DBB bietet seit 2012 wieder eigene Qualifikationsturniere auf einer Deutschland-Tour an. Zur Deutschen Meisterschaft sind dann die Siegerteams dieser Qualifikationsturniere sowie die Champions der verbliebenen Landesverbandswettbewerbe (2014: Hamburg, NRW, Berlin, Thüringen) eingeladen. Der Sieger in der Herrenkategorie bekommt von der FIBA seit 2013 einen Startplatz bei einem Turnier der World Tour Serie.

International nimmt der DBB mit Auswahlmannschaften im U18-Jugendbereich an den Welt- und Europameisterschaften teil und war auch bei beiden Olympischen Jugendspielen 2010 und 2014 vertreten. Bei den Herren und Damen nehmen bisher die im jeweiligen Ranking bestplatzierten deutschen Teams an den Wettkämpfen teil. Darüber hinaus nehmen vermehrt Teams aus Deutschland an den neuen 3x3 Turnierformaten in ganz Europa teil und sammeln dort Punkte für das globale Ranking.

Beachbasketball – Es geht auch ohne Dribbeln...

Basketball im Sand? Ja, auch das gibt es – Beachbasketball. Seit den 1980er Jahren wird auf den amerikanischen Kontinenten, besonders in Brasilien und den USA, Basketball auch am Strand gespielt. Dabei werden unterschiedliche Spielformen auf einen Korb oder auf zwei Körbe und mit unterschiedlicher Teamgröße eingesetzt. Heute gibt es weltweit verschiedenste Formate von Beachbasketball, die zum Teil sogar die Wasserlinie im Spielfeld haben.

In Deutschland wurde Beachbasketball erstmals 1993 beim Surf-Weltcup auf Sylt vorgestellt und fand schnell Fans. Im Jahr 1994 folgte eine erste Turnierserie des DBB an verschiedenen Küstenstandorten. Teilweise wurden hier Beach- und Streetbasketball gleichzeitig angeboten (bspw. Cuxhaven). Im Verlauf der nächsten Jahre kamen immer neue Standorte an Küsten und Binnengewässern hinzu oder wechselten sich ab. Als feste Bestandteile der Beachbasketball-Tour haben sich bis heute Cuxhaven, Eckernförde und Fehmarn gehalten. Die Beachbasketball-Tour wird dabei seit einigen Jahren nicht mehr vom Verband selbst, sondern von einer Agentur aus Schleswig durchgeführt, die dabei jedoch vom DBB unterstützt wird. Darüber hinaus gibt es kleinere regionale Turniere von anderen Veranstaltern.

Die Deutsche Meisterschaft veranstaltet der DBB seit 2004 selber. Sie findet als offene Meisterschaft in den Kategorien Damen, Herren und Mixed statt und wird jeweils in denselben Kategorien von einem Fun-Turnier begleitet. Inzwischen hat sich das Nordseeheilbad Cuxhaven als Standort für das Saisonhighlight der Beachbasketballszenen etabliert und es gibt eine längerfristig vereinbarte Zusammenarbeit mit dem DBB.

Beachbasketball ist eine Fun-Sportart. Das gemeinsame Campen, das Stranderlebnis und das Wiedersehen alter Bekannter sind ebenso wichtige Faktoren wie das Sporttreiben und die obligatorische Turnierparty. Das Gesamterlebnis eines Turniers wird von vielen Teilnehmerinnen und Teilnehmern bereits als ein Kurzurlaub empfunden. Nicht zuletzt darin liegt einer der Gründe für die gute Stimmung bei den Turnieren.

Da es keine Jugendspielklassen gibt, ist das Teilnehmerfeld beim Beachbasketball älter als beim Streetbasketball. Viele Spielerinnen und Spieler nutzen die Turniere, um ein Mal im Jahr mit Mitgliedern ihrer ehemaligen Teams aus dem Heimat- oder Studienort gemeinsam zu spielen. Bei den meisten Beachbasketball-Turnieren ist ein hoher Anteil von Vereinsmitgliedern und -funktionären zu beobachten, die in der Sommerpause der Vereins-Saison die Abwechslung suchen, sich beim „Beachen“ entspannen oder „Motivation tanken“. Darüber hinaus steigt der Anteil junger Familien, die z.T. sogar als Team mit zwei Generationen an Turnieren teilnehmen.

Sportfachliche Einordnung

Mit der Streetbasketball-Bewegung, die in den 1990er Jahren auch in Deutschland Fuß gefasst hat, konnte sich das Basketballspiel 3 gegen 3 („3x3“, „3on3“) als fester Bestandteil unserer Sportwelt und Jugendkultur etablieren. Spiel- und Organisationsformen waren und sind dabei unterschiedlich: 3 gegen 3 wird von Freizeitspielern ebenso gespielt wie von Profis, es findet frei und unreglementiert ebenso statt wie im Rahmen offizieller Veranstaltungen (z.B. „NRW Streetball-Tour“ des Westdeutschen Basketball Verbandes und „German Streetball Championship“ des Deutschen Basketball Bundes). Die Basketballverbände erkennen das große Aktivitenpotenzial der 3-gegen-3-Basketballer - im Freizeitsport ist es die am weitesten verbreitete Spielform - und wollen mit dem Angebot des „3x3 Basketball“ eine Brücke zwischen Freizeit- und organisiertem Wettkampfsport schlagen, was über den Streetbasketball nie gelungen ist.

„3x3“ bietet nicht nur die Chance, das Spiel 3 gegen 3 zu institutionalisieren und so enger mit dem „normalen“ Wettkampfsport Basketball 5 gegen 5 zu verzahnen. Die sportpolitischen Bemühungen zielen eindeutig auf eine langfristige Etablierung des „3x3“ auf höchster Wettkampfebene bis hin zu Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen, um Basketball im (medialen) Konkurrenzkampf der Sportarten besser zu positionieren. Die erstmalige internationale Vorstellung bei den Youth Olympic Games 2010 in Singapur war dabei ein durchschlagender Erfolg.

Der DBB startete im Jahr 2012 mit den „3x3 Open“ erstmals eine offizielle 3-gegen-3-Tour, die die Streetball-Championship ablöste.



Szene vom Finale der ING-DiBa-3x3-Open 2014 in Berlin

Es wurde ein auf den offiziellen FIBA-Regeln des 5 gegen 5 basierendes 3x3-Regelwerk konzipiert, das 3 gegen 3 auf unterschiedlichen Organisations- bzw. Technisierungsniveaus ermöglicht. Schiedsrichter, Kampfgericht und Shot-Clock sind für offizielle Turniere obligatorisch. Über eine Internetplattform werden Spieler/Teams erfasst und Wettkampfmöglichkeiten kommuniziert (<http://www.3x3planet.com>). Die so genannte „freie Szene“ soll auf diese Weise an strukturierte Wettbewerbe und Turniere im „3x3“ herangeführt werden.

Anforderungen

Auf Hobby- und Freizeitebene gleicht „3x3“ dem Streetbasketball: Es wird 3 gegen 3 auf einen Korb bis zum Erreichen einer vereinbarten Punktegrenze gespielt; ein erfolgreicher Korbwurf zählt einen Punkt (Würfe von jenseits der Distanzlinie: zwei Punkte); der Ball wechselt nach Korberfolg den Besitzer und muss hinter die Distanzlinie gepasst oder gedribbelt werden, bevor das andere Team punkten darf; nach Ausball, Foul oder Sprungballsituation wird der Ball an der Distanzlinie übergeben („Check“).



Finale um die Deutsche Meisterschaft der Damen bei den ING-DiBa-3x3-Open 2014

Bei offiziellen Turnieren überwachen Schiedsrichter und Kampfgericht die 10minütige gestoppte Spielzeit, die bei Erreichen der Grenze von 21 Punkten vorzeitig endet², und die differenzierten (Team-) Foulbestimmungen. Aufgrund der 12-Sekunden-Shot-Clock erreicht „3x3“ seine besondere Dynamik und Attraktivität. Rechnet man aus der limitierten Angriffszeit noch 1 bis 2 Sekunden für den Pass bzw. das Dribbeln des Balls hinter die Distanzlinie heraus, bleiben effektiv noch etwa 10 Sekunden Zeit für die Vorbereitung und den Abschluss eines Angriffs.

Die Shot-Clock erzwingt einen rasanten Situationswechsel, der an die Spieler im Vergleich zum Spiel 5 gegen 5 besondere Anforderungen stellt. Schon das „normale“ Basketballspiel gilt als

² Wenn keine Spieluhr vorhanden ist und die Spielzeit nicht gestoppt werden kann, empfiehlt die FIBA folgende Regelungen (Minuten/Punktegrenze): 10/10, 15/15, 20/21.

schnellstes „Fußgänger“-Sportspiel. Während sich jedoch im 5 gegen 5 rund 80 Angriffe eines Teams auf 40 Minuten Nettospielzeit verteilen, werden bei 10 Minuten „3x3“ schon rein rechnerisch mindestens 25 Angriffe pro Spiel und Team gezählt. Im Wettkampf wird diese Zahl mit hoher Wahrscheinlichkeit deutlich überschritten, wie bei den Youth Olympic Games 2010 zu sehen war - wenn auch dort die Angriffszeit mit 10 Sekunden noch kürzer bemessen war.

Im 5 gegen 5 laufen Spieler bis zu 5000 Meter pro Spiel, davon etwa 14 % im Sprinttempo. Durch das Spiel auf nur einen Korb ist der Bewegungsradius im „3x3“ deutlich kleiner und die Gesamtlaufbelastung wird fast ausschließlich durch ultrakurze, hoch intensive Antritte zur Überwindung des Gegenspielers in 1-gegen-1-Situationen bestimmt. Weniger intensive Laufbewegungen finden im 3-gegen-3-Angriff vornehmlich abseits des Balls statt, wenn Positionen aufgefüllt oder (selten) Blocks gestellt werden, wobei das Spieltempo deutlich von der Angriffsfrequenz bestimmt wird. Verteidiger müssen immer nah am Gegenspieler und dennoch bereit sein, gegen Durchbrüche auszuhelfen. Sie haben aufgrund der Tatsache, dass nur 3 Spieler die gesamte Spielhälfte abdecken müssen, lange Wege zum Aushelfen und wieder zurück zu bewältigen. Zur Erreichung des Spielziels ist der 2-Punkte-Wurf im „3x3“ noch lukrativer als der 3-Punkte-Wurf im Basketball, sodass der laufintensiven Verteidigung an der Distanzlinie mehr Beachtung geschenkt werden muss.

Zusammen mit der hohen Rebounddichte ergibt sich das Bild einer intensiven Kurzzeitintervallbelastung, die bei 10 Minuten Nettospielzeit nur durch je eine 30-Sekunden-Auszeit pro Team unterbrochen wird. Die Leistungsfähigkeit der Spieler im „3x3“ wird stärker als beim 5 gegen 5 durch die Fähigkeit bestimmt, schnellkräftige Aktionen (Antritte, Sprünge etc.) in hoher Dichte ohne Leistungsverlust ausführen zu können, da die Zeitstruktur des Spiels bis auf die Halbzeitpause nur bei den Freiwürfen regenerativ wirksame Ruhephasen ermöglicht. Die wiederholte Mobilisierung maximaler Energiereserven dürfte also v.a. im leistungsorientierten „3x3“ ein wichtiger leistungslimitierender Faktor sein. Das basketballtypische Anforderungsprofil verschiebt sich beim „3x3“ weg vom ausdauernden (Bruttospielzeit 80-90 Minuten!) und schnellkräftigen Spieler des 5 gegen 5 hin zum dominant schnellkräftigen Kurzzeitleister.

Technik und Taktik des „3x3“

Bei den Angriffsabschlüssen dominieren schon im 5-gegen-5-Basketball deutlich die 1-gegen-1-Aktionen. Das Spiel 1 gegen 1 wird traditionell als die „Keimzelle des Basketballsports“ bezeichnet, hier zeigen sich individuelle technisch-taktische Stärken und Schwächen von Angreifern und Verteidigern am deutlichsten. Komplexere mannschafts- und gruppentaktische Maßnahmen werden (nur) genutzt, um die gegnerische Teamverteidigung zu schwächen und einfach zu nutzende Überzahlkonstellationen herauszuspielen (wie z.B. den „einfachen“ Korbleger beim Give and Go) oder aber die Komplexität des 5 gegen 5 auf eben diese 1-gegen-1-Situationen zu reduzieren.

„3x3 Basketball“ bietet allen Spielern mehr Platz zur Präsentation ihrer 1-gegen-1-Fähigkeiten, da sich vergleichsweise wenig Spieler im Angriffsraum befinden. Die Spielerreduktion erleichtert die Wahrnehmung der taktischen Konstellationen und fördert so das „Spielsituationen Lesen Lernen“. Es hat dabei durch die weiten Wege und damit eingeschränkten Hilfemöglichkeiten in der Verteidigung deutlich offensiveren Charakter als das große Spiel 5 gegen 5 und dementsprechend einen hohen Aufforderungscharakter für den Nachwuchs: "The 3-on-3 concept has all the elements

and skills required for basketball, it has inspired and will continue to inspire many great players in the future. At the same time, it is the easiest and one of the most effective ways to bring youngsters to basketball, keep them and promote our game" (FIBA-Generalsekretär Patrick Baumann, 2008).

Im 3 gegen 3 sind bereits alle denkbaren individual- und gruppentaktischen Handlungsmöglichkeiten umsetzbar. Mehr Spieler (4 gegen 4, 5 gegen 5) erzwingen zwar einen höheren taktischen Organisationsgrad (Mannschaftstaktik), es eröffnen sich aber grundsätzlich keine weiteren Handlungsoptionen. Im 3 gegen 3 können Spieler deshalb ihr komplettes Taktik- und Technikrepertoire (siehe Tabelle) zeigen, weshalb das 3 gegen 3 auch im „richtigen“ Basketballspiel weite Bereiche des Trainings dominiert.

		Angriffstaktik	Abwehrtaktik
Mannschaftstaktik	5 - 5	Angriffssysteme	Abwehrsysteme
Gruppen-taktik	4 - 4	Mehrfachblocks	Blockverteidigung
	3 - 3	indirekter Block (Screen Away) Dreieckspiel (Cut and Fill)	Blockverteidigung Cutverteidigung
	2 - 2	direkter Block (Pick and Roll) Give and Go	Verteidigerhilfen
Individual-taktik	1 - 1	Schneiden (Cutten) zum Korb, zum Ball	Cutverteidigung Verteidigerhilfen
		Pass	Verteidigung gegen Spieler mit Ball
		Wurf (Shot) Durchbruch (Penetration)	

Taktikmodell Basketball (grau hinterlegt: relevante Bereiche für „3x3“)

Bei den Youth Olympic Games 2010 war eine nur sporadische Nutzung komplexerer Angriffsprinzipien (Cut and Fill, Pick & Roll etc.) zu beobachten, was angesichts des hohen Zeitdrucks nicht verwundert. Zukünftig liegen aber auch in der Ausbildung dieser gruppentaktischen Handlungsmöglichkeiten enorme Leistungsreserven. Ein Pick & Roll im 3 gegen 3 zu verteidigen, wenn der Distanzwurf auch noch mit doppelter Punktzahl belohnt wird, ist extrem schwer. Andererseits wirken sich 3-gegen-3-Wettkämpfe besonders positiv auf die Ausbildung der individuellen Verteidigungsfähigkeiten aus, da hier die Anforderungen besonders hoch sind.

„3x3“ als Trainingsinhalt

Die DBB-Rahmentrainingskonzeption empfiehlt für das Grundlagentraining bis zur Altersklasse U14 schwerpunktmäßig die Ausbildung der individuellen technisch-taktischen Fertigkeiten und Fähigkeiten:

- 🏀 positionsorientiertes Befreien (In-Out-Bewegung) und Schneiden zum Korb,
- 🏀 Ballannahme und/mit Drehen zum Korb (Facing),
- 🏀 grundlegende „Wenn-Dann“-Entscheidungen: Abstand nah > Durchbruch; Abstand weit > Wurf,
- 🏀 Wurf- und Durchbruchfinten innerhalb der o.g. Entscheidungssituationen,
- 🏀 situationsgerechte Bewegungskombinationen und Anwendung im komplexen Spiel,
- 🏀 individuelle Verteidigung am Ballbesitzer,
- 🏀 individuelle Verteidigungshilfen nach dem Prinzip des Help and Recover.

Kinderbasketball ist 1-gegen-1-Basketball, was auch durch die U12-Spielvorschriften gefördert und gefordert wird (u.a. Verbot von Blocks, Vorschrift der Mann-Mann-Verteidigung ohne aktives Doppeln). Mit zunehmendem Spielkönnen wird aber schon in diesem Alter deutlich, dass Mitspieler aktiv einbezogen werden und zum Spielerfolg beitragen können, wie z.B. beim Penetration and Pass. Die erste und wichtigste „richtige“ gruppentaktische Lektion ist im Kindesalter das Erlernen des Give and Go als grundlegendes Angriffsprinzip. Für die genannten Ausbildungs- und Trainingsschwerpunkte bietet „3x3“ den idealen Rahmen, da zu den bereits genannten Aspekten des großen Angriffsraums noch die hohe Aktionsdichte im Spiel kommt. Im 3 gegen 3 sammeln Spieler in kurzer Zeit die notwendigen Erfahrungen zur Ausbildung ihrer (individual)taktischen Kompetenzen. Der Übergang zu komplexeren Spielstrukturen und Trainingsinhalten ist natürlich fließend und kann kaum an starren Altersgrenzen festgemacht werden. Grundsätzlich sollte jedoch das Angriffsprinzip des „Passen und Bewegen“ beherrscht werden (Give and Go, Cut and Fill), bevor die komplizierten Handlungsmuster der Blocks im 2 gegen 2 und 3 gegen 3 eingeführt werden.



3x3 – ein Spiel für jede Altersklasse.

Traditionelle Trainingsempfehlungen im Basketball gingen davon aus, dass einem taktischen Entscheidungstraining unbedingt ein reines Techniktraining der notwendigen Bewegungen und Bewegungskombinationen vorzuschalten ist (erst lernen, dann anwenden). Aus der Trainingspraxis ist jedoch mittlerweile hinreichend bekannt, dass das taktische Entscheidungsverhalten (so genannte „Wenn-Dann-Entscheidungen“) auch im Techniktraining provoziert werden und vor allem Anfängern großzügig Raum für die Sammlung von Spielerfahrungen gewährt werden muss. Spielen in vielfältiger Form ist Wahrnehmungs- und Entscheidungstraining, mit dem man auf keinen Fall warten darf, bis technische Abläufe perfektioniert sind. Zentrales Anliegen der Anfängerschulung sollte es sein, neben der technischen Perfektionierung die Handlungsfähigkeit im 1 gegen 1 zu entwickeln. Dazu bietet „3x3 Basketball“ einen idealen Rahmen, auch für das „richtige“ Basketball im 5 gegen 5.

Dr. Hubert Remmert (Ruhr-Universität Bochum)

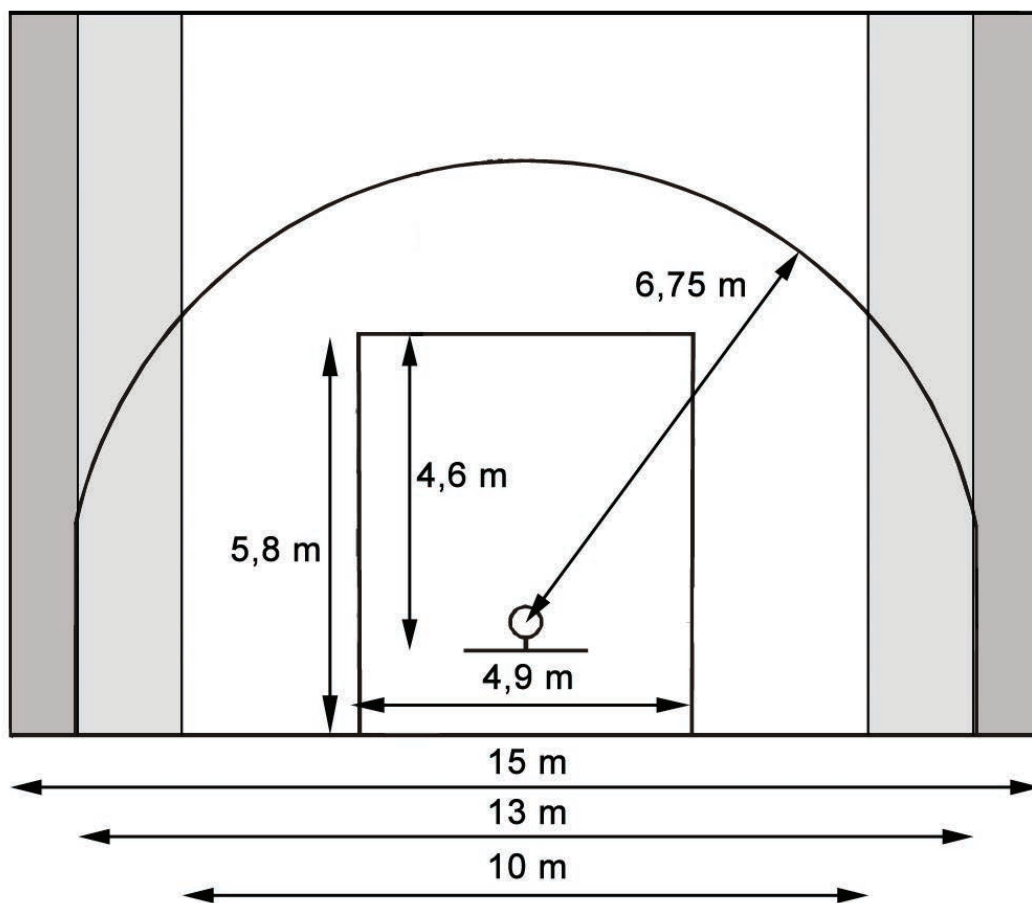
Das Spielfeld

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 oder schneiden kann, so dass von den Seiten kein 2-Punkte-Wurf möglich ist.

Die Freiwurflinie sollte 4,60 m vom Brett entfernt sein. Rund um jedes Spielfeld sollten zur Sicherheit der Spielerinnen und Spieler mindestens ein Meter, besser aber zwei Meter Platz frei von Hindernissen bleiben.

In der offiziellen Version des 3x3 ist für das Spiel ein Basketballhalbfeld gefordert, das allerdings auf 10 Meter Länge in Richtung der Mittellinie verkürzt sein kann.



Benötigtes Material für die Ausrichtung eines Basketballturniers

Die folgende Zusammenstellung an benötigten Materialien für die Ausrichtung eines Turniers soll allen Interessenten eine Hilfestellung bei Ihrer Turnierumsetzung geben und helfen. Diese Zusammenstellung 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.

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.



Ein großes 3x3-Turnier

Equipment

Für die Moderation, die Spielplangestaltung, evtl. die Siegerehrung und für Interviews wird eine Bühne oder ein bedachter Unterstand gebraucht. Weiteres wichtiges Equipment könnte sein:

- 🏀 ggf. Tribüne für Zuschauer am Center-Court
- 🏀 Tische und Stühle für das Organisationsteam, Sonnenschirme, Abfalleimer, Werbebanden, Absperrgitter
- 🏀 Stellwand für Infos (Spielplan, Spielmodus, Regeln, etc.)
- 🏀 Basketballbälle ggf. mit Sponsorenaufdruck
- 🏀 Stromanschluss 220 V, ggf. mehrere Kabeltrommeln, falls keine Stromversorgung unmittelbar an der Bühne vorhanden ist
- 🏀 Für FIBA 3x3 Turniere: 12-Sekunden Wurfuhr und Spielzeituhr

Musik- und Moderationsanlage

Falls eine Musik- und/oder Moderationsanlage gewünscht ist, so sollten diese Dinge beachtet werden:

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

Genehmigungen

Für die Durchführung eines solchen Events müssen immer verschiedenste Genehmigungen der Behörden eingeholt werden. Die erforderlichen Genehmigungen variieren je nach Standort. In diesen Ämtern kann man sich erkundigen, welche Genehmigungen erforderlich sind bzw. auch einholen:

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

Partner und Mitveranstalter

Es ist insbesondere bei größeren Turnieren erforderlich, dass unterschiedliche Partner in die Veranstaltung eingebunden werden. Dadurch ist es oft einfacher, die erforderlichen 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

Mit einer guten Öffentlichkeitsarbeit wird gewährleistet, dass möglichst viele Personen über die Veranstaltung informiert werden. Mögliche Medien sind:

- 🏀 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.

Bei Plakaten und Flyern muss man darauf achten, dass die wichtigsten Informationen (Veranstaltungsort und -datum, Anmeldestelle und -schluss, Telefon-Hotline, Veranstalter, Sponsoren etc.) aufgedruckt werden.

Die Plakate und Flyer können an Schulen, Jugendeinrichtungen, Sporthallen, Geschäfte, Vereine, etc. verteilt werden.

Besondere Medien / Neue Medien

FIBA 3x3 Planet

Weltweite Community für das 3on3 Basketballspiel: Events können dort veröffentlicht werden. www.3x3planet.com (s. S. 23).

Facebook/ Twitter/ Instagram

Auch Medien wie z.B. Facebook oder Twitter können als Werbe- und Informationsplattform für ein solches Event dienen. Entschließt man sich zur Nutzung eines dieser Dienste, so muss die erstellte Seite von einem Mitglied der Veranstalter aktualisiert und gepflegt werden.

Finanzierung von Streetbasketball-Turnieren

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.) orientieren. Es ist aber möglich, Zuschüsse bei verschiedenen Organisationen bzw. Ministerien zu beantragen oder durch Sponsoren zu erhalten. Mögliche Einnahmemöglichkeiten sind:

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

Organisation

Personal

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

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.
- **Spieleitung:** 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.

Wichtig: Die Helfer des Events müssen wissen, wer für welche Aufgabe zuständig ist.

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 mit Ehrengast

Siegerehrung

Die Siegerehrung darf nicht zu lange dauern. Diese muss unmittelbar nach Ende des letzten Spiels/der letzten Aufführung beginnen. Es hilft, die folgenden Dinge zu berücksichtigen:

- 🏀 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.

Erste Hilfe

Es sollte ein Rettungswagen bzw. Sanitäter von Hilfsorganisationen für die Dauer der Veranstaltung vor Ort sein. Entsprechende Anfragen sollten direkt an die Organisationen (Malteser, Johanniter, DRK) gestellt werden.

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

- 🏀 Speisen- und Getränkevertrieb (zur Versorgung der Teilnehmer)
- 🏀 Aufwandsentschädigung für Helfer (finanziell oder materiell), Helfer sind durch entsprechende Ausstattung (T-Shirt, Sweat-Shirt) zu kennzeichnen.

Muster-Anmeldung zum Streetbasketball-Turnier

Datum Check-In ab Uhr; Spielbeginn um Uhr

Anmeldeschluss am:

Anmeldestellen

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

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

Infotelefon / Web / Mail

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ 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

Ich verzichte bereits jetzt auf Schadensersatzansprüche und Schmerzensgeldansprüche gegenüber dem Veranstalter und anderen Spieler/innen aus unerlaubter Handlung, sofern sich der Veranstalter oder deren Erfüllungsgehilfen oder andere Spieler/innen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig verhalten haben. Ebenso erkenne ich an, dass weder der Veranstalter noch seine Erfüllungsgehilfen für verlorene oder beschädigte (Wert-)Gegenstände haften. Mir ist bewusst, dass ich mit meinem Team bei grobem Fehlverhalten von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen werde, das Gelände verlassen muss und kein Ersatzanspruch für das Team für bereits gezahlte Leistungen besteht.

Ich gewähre dem Veranstalter unwiderruflich das Recht, sämtliche während der Veranstaltung gemachten Bild- und/oder Tonsequenzen für Foto, Print, Radio, TV oder Internet für jede Art der Veröffentlichung wie Berichterstattung, Werbung, Handelsaktionen und vergleichbare auch kommerzielle Zwecke, räumlich und zeitlich unbeschränkt, bearbeitet und unbearbeitet sowie an Dritte übertragbar zu verwenden und zwar ohne gesonderte Vergütung.

Die Anmeldung ist nur gültig, wenn dieser Haftungsausschluss unterschrieben ist.

Bei Jugendlichen unter 18 Jahren muss ein Erziehungsberechtigter diese Anmeldung unterschreiben.

Unterschriften:

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

3x3planet.com – Die globale Community

Ein eingetragenes Turnier im 3x3planet

Mit der Plattform 3x3planet.com hat der Weltverband FIBA das zentrale Tool für die Entwicklung von 3x3 weltweit geschaffen. Das Tool ist vielseitig und die dahinter stehende Datenbank ist für viele neue Wettbewerbe relevant. Für die einzelnen Zielgruppen hat die Seite dabei natürlich unterschiedliche Funktionen. Neben der Internetversion steht auch eine mobile Fassung als App zur Verfügung.

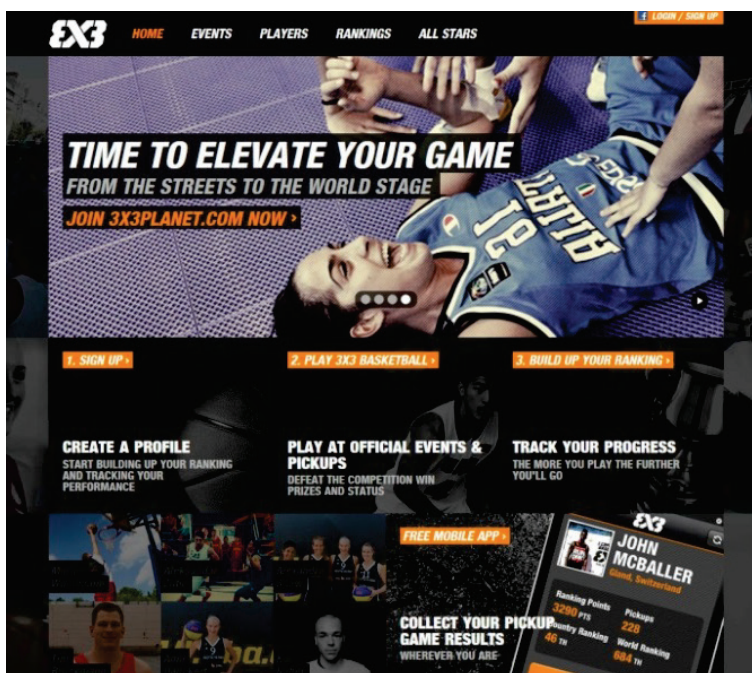
Für die einzelnen Spielerinnen und Spieler bietet die Plattform die Möglichkeit, alle national und international eingetragenen Veranstaltungen zu finden, sich

darüber zu informieren (Start- und Preisgeld, Kategorien, Zulassungsbeschränkungen etc.) und sich für diese anzumelden. Jede Teilnahme an einer registrierten Veranstaltung und auch jedes eingetragene freie Spiel (sog. „pick up games“) bringen dabei nach einem einheitlichen FIBA-Schlüssel Punkte für eine Rangliste. Diese Rangliste ist für alle Nutzer und Nutzerinnen sichtbar, so dass ein Vergleich mit anderen Sportlerinnen und Sportlern national wie global jederzeit möglich ist. Neben der Rangliste bietet die Plattform auch die Funktionen eines sozialen Netzwerks. Die Nutzerinnen und Nutzer können Fotos und Informationen über sich hochladen und mit anderen teilen und sich untereinander „befreunden“. Zur Teilnahme an registrierten Events müssen alle Spieler und Spielerinnen eines Teams auf „dem planet“ registriert sein.

Für Veranstalter bietet die FIBA mit dem Tool „Event Maker“ eine Software an, die direkt mit der Datenbank der Seite verbunden ist. Die Identität von Spielern und Spielerinnen, die sich für Events registrieren, wird direkt mit der Datenbank abgeglichen und wird für den Veranstalter sichtbar. Die Ausschreibung von Events und die Veröffentlichung der

Punkteranking im 3x3planet

Spieltermine der einzelnen Teams und ihrer Mitglieder bei diesen Events erfolgt ebenfalls aus dem „Event Maker“ direkt auf der Seite und in den Profilen der Mitglieder dieser Teams. Dabei übernimmt die Software die Berechnung und Auswertung der Spielpläne und bietet auch die Möglichkeit, alle für ein Turnier erforderlichen Unterlagen (Bracket, Spielberichtsbogen, Ergebnis- und Spielerlisten etc.) zu drucken.



Startseite der Plattform 3x3planet.com

oder den Olympischen Jugendspielen. Prinzipiell können zu solchen hochwertigen Events nur solche Spieler und Spielerinnen nominiert werden, die an einer Mindestzahl an registrierten Events in den 12 Monaten zuvor teilgenommen haben.

Auch die internationalen Wettbewerbe des Weltverbandes und der kontinentalen Verbände werden inzwischen über die Datenbank abgewickelt. Für die Teilnahme der Nationalteams sind die Spieleranzahl und die Position der Verbände im internationalen Vergleich relevant. Währenddessen spielt die Platzierung einzelner Athletinnen und Athleten im Ranking nach Vorgaben der FIBA eine Rolle bei der Zusammenstellung der Teams für internationale Wettbewerbe von der U 18 Europameisterschaft bis zur Weltmeisterschaft der Senioren

Spielplan

Der Aufbau eines Spielplans hängt von vielen Faktoren ab: u.a. der Anzahl der verfügbaren Spielfelder, Zahl der teilnehmenden Teams und der Gesamtzeit für das Turnier.

Bei kleineren Turnieren reicht es, Spielplanvordrucke zu erstellen und diese vor Ort auszufüllen. Man sollte den Spielplan schon vorher erstellen, wenn es sich bei dem Turnier um ein größeres Turnier handelt (Anmeldung mit Meldeschluss). Viele Streetballteams legen sich erst kurzfristig fest, ob sie an einem Turnier teilnehmen wollen. Diese Möglichkeit sollte man den Teams als Veranstalter ermöglichen und dementsprechende Platzhalter in einem Spielplan einbauen.

Bei der Festlegung des Spielplans sollte man Folgendes berücksichtigen:

- 🏀 nach einem Spiel sollten die Teams mindestens ein Spiel Pause erhalten
- 🏀 ausreichend freie Zeit zwischen den Spielrunden (Wechsel der Teams, Spielrhythmus)
- 🏀 nicht immer können alle Courts benutzt werden (ggf. Rahmenprogramm)
- 🏀 Zeitbedarf für Endrunden und Platzierungsspiele von Anfang an berücksichtigen
- 🏀 Belegungsliste der Spielfelder führen, um die Übersicht zu behalten

Die Wahl der Gruppengröße (3, 4 und 5 oder mehr Teams) gibt den Ausschlag über die Anzahl der Spiele, die ein Team mindestens bestreiten wird. Je größer die Gruppe der Vorrunde, desto mehr Spiele hat ein Team. Jedes Team sollte -je nach Turnierlänge- mindestens zwei bis drei Spiele bestreiten.

Nach der Vorrunde kann es für die Teams unterschiedlich weitergehen. Das weiterführende Spielsystem ist abhängig davon, wie viele Teams weiterkommen sollen, wie viele Spielfelder zur Verfügung stehen und wie viel Zeit noch zur Verfügung steht. Ein Ausscheiden von Teams nach der Vorrunde ist ebenfalls möglich.

Eine Möglichkeit ist das Spielen von Playoffs. Bei zwei Gruppen mit je vier Teams können bspw. alle Teams in die Playoffs (Viertelfinale) kommen. Es werden dazu insgesamt 8 Spiele ausgetragen. Eine andere Möglichkeit ist das Spielen einer Platzierungsrunde. Bei zwei Gruppen spielen die beiden Gruppenersten bzw. Gruppenzweiten usw. gegeneinander. Der Sieger dieses Spiels erhält den ersten Platz, der Verlierer den zweiten. Die Gesamtzahl der Spiele beträgt bei einer Platzierungsrunde mit zwei Gruppen je vier Teams also vier Spiele.

Diese Beispiele werden auf der nächsten Seite dargestellt.

Eine gute Kommunikation zwischen der Spielleitung, den Courtmonitoren und ggf. Schiedsrichtern bei der FIBA 3x3 Variante und dem Moderator ermöglicht einen reibungslosen Ablauf des Turniers.

Hinweis: Der FIBA 3x3-Eventmaker kann einen Turnierplan erstellen. Man kann ihn kostenfrei unter: www.3x3planet.com oder www.fiba.com herunterladen.

Auch Webseiten wie z.B. www.meinturnierplan.de können bei der Erstellung eines geeigneten Spielplans behilflich sein.

Playoff-Tree zwei 4er-Gruppen

Viertelfinale

1. Gr.1
Spiel 1
4. Gr. 2

2. Gr. 1
Spiel 2
3. Gr. 2

2. Gr. 2
Spiel 3
3. Gr. 1

1. Gr. 2
Spiel 4
4. Gr. 1

Halbfinale

Gewinner Spiel 1
Spiel 5
Gewinner Spiel 2

Gewinner Spiel 3
Spiel 6
Gewinner Spiel 4

Endrunde

Finale

Gewinner Spiel 5
Spiel 8
Gewinner Spiel 6

Spiel um Platz 3

Verlierer Spiel 5
Spiel 7
Verlierer Spiel 6

Spielplan zwei 3er-Gruppen

Gruppenphase

Gruppe 1	Spielplan G1	Gruppe 2	Spielplan G2
Team 1	Spiel 1 T1 - T2	Team 4	Spiel 2 T4 - T5
Team 2	Spiel 3 T2 - T3	Team 5	Spiel 4 T5 - T6
Team 3	Spiel 5 T3- T1	Team 6	Spiel 6 T6 - T4

Platzierungsspiele

1. Gr.1	Gewinner Spiel 1 Platz 1
Spiel 7	
1. Gr. 2	Verlierer Spiel 1 Platz 2
2. Gr. 1	Gewinner Spiel 2 Platz 3
Spiel 8	
2. Gr. 2	Verlierer Spiel 2 Platz 4
3. Gr. 1	Gewinner Spiel3 Platz 5
Spiel 9	
3. Gr. 2	Verlierer Spiel 3 Platz 6

Platzierungsspiele zwei 4er-Gruppen

Platzierung

1. Gr.1	Gewinner Spiel 1	Platz 1
Spiel 1		
1. Gr. 2	Verlierer Spiel 1	Platz 2
2. Gr. 1	Gewinner Spiel 2	Platz 3
Spiel 2		
2. Gr. 2	Verlierer Spiel 2	Platz 4
3. Gr. 1	Gewinner Spiel 3	Platz 5
Spiel 3		
3. Gr. 2	Verlierer Spiel 3	Platz 6
4. Gr. 1	Gewinner Spiel 4	Platz 7
Spiel 4		
4. Gr. 2	Verlierer Spiel 4	Platz 8

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

Die nachfolgenden Seiten sind Kopiervorlagen, welche Sie für Ihre Turniere nutzen können.

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Spielplan 3er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

Team 1:

Team 2:

Team 3:

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Kategorie:

Gruppe:

Team 1:

Team 2:

Team 3:

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Spielplan 4er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

Team 1:

Team 2:

Team 3:

Team 4:

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 3	

Kategorie:

Gruppe:

Team 1:

Team 2:

Team 3:

Team 4:

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 3	

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Spielplan 5er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

Team 1:

Team 2:

Team 3:

Team 4:

Team 5:

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 5	-	Team 1	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 4	-	Team 5	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 5	-	Team 3	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 5	

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Auswertung 3er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

		1. Sp.	2. Sp.	3. Sp.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:								
Team 2:								
Team 3:								

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Kategorie:

Gruppe:

		1. Sp.	2. Sp.	3. Sp.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:								
Team 2:								
Team 3:								

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Kategorie:

Gruppe:

		1. Sp.	2. Sp.	3. Sp.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:								
Team 2:								
Team 3:								

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Kategorie:

Gruppe:

		1. Sp.	2. Sp.	3. Sp.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:								
Team 2:								
Team 3:								

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 3	-	Team 1	

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Auswertung 4er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

		1.	2.	3.	4.	5.	6.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:											
Team 2:											
Team 3:											
Team 4:											

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 3	

Kategorie:

Gruppe:

		1.	2.	3.	4.	5.	6.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:											
Team 2:											
Team 3:											
Team 4:											

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 3	

Kategorie:

Gruppe:

		1.	2.	3.	4.	5.	6.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:											
Team 2:											
Team 3:											
Team 4:											

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 3	
		Team 2	-	Team 4	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 3	

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Auswertung 5er-Gruppen

Kategorie:

Gruppe:

		1.	2.	3.	4.	5.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:										
Team 2:										
Team 3:										
Team 4:										
Team 5:										

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 5	-	Team 1	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 4	-	Team 5	
		Team 1		Team 3	
		Team 2		Team 4	
		Team 5		Team 3	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 5	

Kategorie:

Gruppe:

		1.	2.	3.	4.	5.		Pkt.	Diff.	P
Team 1:										
Team 2:										
Team 3:										
Team 4:										
Team 5:										

Zeit	Court				Ergebnis
		Team 1	-	Team 2	
		Team 3	-	Team 4	
		Team 5	-	Team 1	
		Team 2	-	Team 3	
		Team 4	-	Team 5	
		Team 1		Team 3	
		Team 2		Team 4	
		Team 5		Team 3	
		Team 1	-	Team 4	
		Team 2	-	Team 5	

Endrunde (Play-Off)

Achtelfinale:

Zeit	Feld	Spiel	Team 1		Team 2
		AF 1		-	
		AF 2		-	
		AF 3		-	
		AF 4			
		AF 5			
		AF 6			
		AF 7		-	
		AF 8			

Viertelfinale:

Zeit	Feld	Spiel	Team 1		Team 2
		VF 1		-	
		VF 2		-	
		VF 3		-	
		VF 4			

Halbfinale:

Zeit	Feld	Spiel	Team 1		Team 2
		HF 1		-	
		HF 2		-	

Platz 3

Zeit	Feld	Spiel	Team 1		Team 2
		3.Platz		-	

Finale

Zeit	Feld	Spiel	Team 1		Team 2
		Finale		-	

Courtbelegung

[illegible]

Pausen für Rahmenprogramm, Wettbewerbe oder Ehrungen können einfach geblockt werden.

Beispiel (Herren VR A3 = Herren, Vorrunde, Gruppe A, Spiel 3):

Zeit	Court 1	Court 2	Court 3	Court 4
15:00	M18 VR 4	W14 HF 1	Herren VR A3	Herren VR B3
15:20	M18 ER 1	W14 HF 2	Damen VR 4	Mixed VR 4
15:40	M18 ER 2	W14 Finale	W14 Platz 3	Herren VR A4

Regeln

Streetball-Regeln

Die wichtigste Regel heißt **"FAIR PLAY"**. Deshalb gibt es beim Streetbasketball keine Schiedsrichter. Die Teams sind aufgefordert, Streitigkeiten untereinander zu regeln; ansonsten entscheidet der Münzwurf oder der Courtbeobachter. *Die Entscheidung der Courtbeobachter ist endgültig.*

Mannschaft	4 Spieler, 3 + 1 Auswechselspieler <i>Das Spiel muss mit 3 Spielern beginnen und kann mit 2 beendet werden.</i>
Schiedsrichter	keiner
Zeitnehmer	Keiner / ggf. zentrale Zeitnahme
Auszeiten	1 pro Team, 30 Sekunden, keine innerhalb der letzten 2 Minuten
Ballbesitz zu Spielbeginn	Münzwurf
Korberfolg	1 Punkt und 2 Punkte, falls hinter der 2-Punkte Line <i>Vor einem Korberfolg muss der Ball von mindestens zwei Spielern des angreifenden Teams berührt werden</i>
Spieldauer und Punktelimit	Ein Spiel endet, wenn ein Team mit mindestens 2 Punkten Vorsprung 16 Punkte erreicht hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.
Verlängerung	Jedes Teammitglied erhält einen Freiwurf. Das Team, welches die meisten FW getroffen hat, gewinnt. Dieses Prozedere wird solange wiederholt, bis ein Siegerteam feststeht. <i>Der Sieger des Freiwurfs nach einem Unentschieden erhält einen Punkt mehr als das Ergebnis nach der regulären Spielzeit.</i>
Angriffszeit	Zeitspiel (max. 30 Sek.) verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft. <i>Zeitspielentscheidung trifft der Courtbeobachter.</i>
Fouls	Der gefoulte Spieler sagt die Fouls an. Das Spiel wird immer mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt. Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt. <i>Bei Uneinigkeit beider Teams entscheidet der Courtbeobachter.</i>
Unsportliche Fouls	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. <i>Handgreiflichkeiten ziehen den Turnierausschluss für beide beteiligten Teams nach sich.</i>
Strafe ab dem 6. Teamfoul	Jedes weitere Foul wird mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler bestraft. Nach dem Freiwurf bleibt die gefoulte Mannschaft in Ballbesitz.

	<i>Wurde bei dem Foul ein Korb erzielt, so zählt dieser und der Freiwurf entfällt</i>
Ballbesitz	Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz. Nach Korberfolg, Fouls und Ausbällen beginnt das Spiel hinter der 2- Punkte-Linie („Check-Ball“). 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. <i>Entsteht keine Spielunterbrechung, entfällt auch der Check.</i>
Ballbesitz nach einer Sprungballsituation	Bei Sprungballsituationen erhält die Offense den Ball.
Auswechslung	Bei „Check-Ball“

Offizielle FIBA-Regeln 3x3

Spielfeld und Ball	Spielfeld: 15m breit x 11m lang Ballgröße 6
Mannschaft	3 Spieler + 1 Auswechselspieler Das Spiel muss mit 3 Spielern begonnen werden.
Schiedsrichter	1 oder 2
Zeitnehmer	Bis zu 2
Auszeiten	1 pro Team, 30 Sekunden
Ballbesitz zu Spielbeginn	Münzwurf Das Team, welches den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob es den Ballbesitz zu Spielbeginn oder in einer möglichen Verlängerung erhält.
Korberfolg	1 Punkt und 2 Punkte, falls hinter der 2-Punkte Line
Spieldauer und Punktelimit	1 x 10min, gestoppte Zeit Punktelimit: 21 Punkte in der regulären Spielzeit. Falls eine Spieluhr nicht verfügbar ist, ist die Länge der durchlaufende Spielzeit durch den Organisator fest zu legen. Die FIBA empfiehlt, das Punktelimit an die Spielzeit anzupassen (10min/10Punkte; 15min/15Pkt.; 21min/21Pkt.)
Verlängerung	Das Team, welches zuerst 2 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel
12-Sekunden Uhr	12 Sekunden Falls eine 12-Sekunden-Uhr nicht verfügbar ist, so zählt der Schiedsrichter die letzten 5 Sekunden herunter
Freiwürfe bei einem Foul am Werfer	1 Freiwurf 2 Freiwürfe, falls das Foul hinter der 2-Punkte-Linie begannen wurde
Teamfouls	6
Strafe ab dem 7. Teamfoul	2 Freiwürfe
Strafe ab dem 10. Foul	2 Freiwürfe + Ballbesitz
Ballbesitz nach Korberfolg	Verteidigung erhält Ballbesitz im „No-Charge“-Halbkreis unter dem Korb. Der Ball muss hinter die 2-Punkte-Line gepasst oder gedribbelt werden. Solange sich der Ball nach Korberfolg im „No-Charge“-Halbkreis befindet, darf die nun verteidigende Mannschaft den Ball nicht berühren.
Ballbesitz nach einem „toten Ball“	„Check-Ball“ hinter der 2-Punkte-Linie gegenüber dem Korb
Ballbesitz nach Defensivrebound oder „Steal“	Der Ball muss hinter die 2-Punkte-Linie gedribbelt oder gepasst werden.
Ballbesitz nach einer Sprungballsituation	Die verteidigende Mannschaft erhält den Ball

Auswechslung	Bei einem „toten Ball“, bei „Check-Ball“ Der Auswechselspieler darf das Spielfeld betreten, nachdem sein Mannschaftskamerad vom Feld gegangen ist und mit dem Auswechselspieler einen physischen Kontakt gehabt hat. Eine Auswechslung erfordert keine Aktion vom Schiedsrichter oder Kampfgericht.
---------------------	---

Schulsport Sonderregeln

Der 3x3-Basketball im Schulsport wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk gespielt. Abweichungen sind hier aufgelistet. Man kann das Regelwerk durch Vereinfachungen gemäß Alter oder Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler individuell anpassen. Entsprechende Anmerkungen und Hinweise sind *kursiv* angefügt.

Spielfeld und Ballgröße	Das Spielfeld hat eine Größe von 10x10 Meter oder es wird auf einem Halbfeld gespielt. Ballgröße 5 (unter 12 J.), 6 (unter 14 J. und weiblich), 7 (ab 14 J.)
Mannschaft	Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, drei Feldspielern und einem Auswechselspieler.
Offizielle	Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Ein Kampfrichter führt den vereinfachten Spielbericht für den Schulsport.
Spielvorbereitung	Beide Mannschaften haben eine gemeinsame Aufwärmphase von drei Minuten. Vor dem Spiel führt ein Spieler von Mannschaft A einen Wurf von einem beliebigen Punkt (bspw. 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 Checkball (Übergabe des Balles durch den Verteidiger an den Angreifer) am Scheitelpunkt der Distanzlinie.
Spielzeit, Sieger und Zählweise	Die Spielzeit und die Zahl der Spielperioden können der Anzahl der Spieler und der zur Verfügung stehenden Zeit und Anzahl der Spielfelder angepasst werden. Die Spielpause zwischen zwei Perioden beträgt immer mindestens eine Minute. Eine Periodenlänge von fünf bis zehn Minuten bei durchlaufender Spielzeit ist empfehlenswert Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit 21 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen. Auf ein Punktelimit kann bei zentraler Zeitnahme ggf. verzichtet werden. Ist der Spielstand am Ende der letzten Spielperiode unentschieden, so wird so lange weiter gespielt, bis ein Team zwei weitere Punkte erzielt hat. Vor der Verlängerung gibt es eine Spielpause von einer Minute. Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder erfolgreichen letzten Freiwurf erhält die Mannschaft, die nicht gepunktet hat, den Ballbesitz unter dem Korb. Für jüngere Schüler kann der Zwei-Punkte-Bereich entsprechend den U12-Basketballregeln des DBB auch bereits außerhalb der Zone festgelegt werden. Das gilt dann jedoch nicht für Regelungen zum Spielen des Balles hinter die Drei-Punkte-Linie.
Fouls	Offizielle FIBA 3x3 Regeln Besonders bei zentraler Zeitnahme kann es hilfreich sein, ganz auf

	Freiwürfe zu verzichten und für jedes Verteidigerfoul einen Punkt und Ballbesitz zu geben. Angreiferfouls werden weiterhin nur mit Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft bestraft. Im Falle eines trotz Foul erfolgreichen Wurfes mit einem Zusatzpunkt für ein Foul sollte dann jedoch der zusätzliche Ballbesitz entfallen.
Vierzehn-Sekunden-Regel (optional für Fortgeschrittene)	Eine Mannschaft muss innerhalb von vierzehn Sekunden einen Korbwurf (mind. Ringberührung) versuchen. Verlässt der Ball vor Erönen des Vierzehn-Sekunden-Signals (Pfiffs) die Hand des Werfers und geht in den Korb, so zählt der Wurf. Die Vierzehn-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. Berührt er nur den Ring so wird die Angriffszeit zurückgesetzt und das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Berührt der Ball nicht den Ring, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es gibt Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft. Falls gewollt und vorhanden, stoppt und zählt ein Zeitnehmer die 14-Sekunden (laut 10, ..., 12, 13, 14 - Pfiff; Der Pfiff erfolgt also nach Ablauf der vierzehnten Sekunde! Bei Vorhandensein einer digitalen 14-(24)-Sek.-Anlage entfällt die Regelung. Der Pfiff des Vierzehn-Sek.-Zeitnehmers stoppt nicht das Spiel (Ball ist ggf. zu dem Zeitpunkt in der Luft), erst der Schiedsrichter entscheidet, ob eine Regelübertretung vorliegt und ahndet diese entsprechend.
Ballbesitz	Offizielle FIBA 3x3 Regeln Der Pass und das Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie nach Erlangen des Ballbesitzes unter dem Korb (nach hingenommenem Korberfolg) dürfen nicht verteidigt werden.
Spielerwechsel	Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung für beide Teams zugelassen.
Auszeiten	Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.
Sprungballsituationen	Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes erhalten die Mannschaften in Sprungballsituationen mit Hilfe des Ballbesitzanzeigers den Ball zugesprochen. Statt eines Ballbesitzpfeils wird eine Karte mit den Buchstaben A und B vom Kampfrichter jeweils so gedreht, dass der Buchstabe des Teams, das den nächsten Ballbesitz erhält, sichtbar zum Spielfeld zeigt.

Beach-Basketballregeln

Das Regelwerk des Beach-Basketballs ist an das des Streetballs angelehnt. Auch hier lautet die wichtigste Regel „Fair Play“. Beim Regelwerk der deutschen Variante wird 3-3 auf zwei Körbe gespielt. Die Schrittregereln gelten, sodass sich das Spiel auf Passen, Laufen und Werfen reduziert. Abweichende Regeln vom Streetball sind hier aufgelistet:

Das Spielfeld	Es wird drei gegen drei auf zwei Körbe (mit Brett) gespielt, die ca. zwölf bis fünfzehn Meter auseinander stehen. Die Körbe hängen in einer Höhe von ca. 3,05 Metern. Abweichungen hiervon sind auf Grund örtlicher Gegebenheiten möglich. Es ist nicht auszuschließen, dass einzelne Körbe unterschiedliche Höhen haben. Es gibt grundsätzlich keine Auslinie, so dass das Feld nahezu „unendlich“ groß ist. Sollte der Ball das Spielfeld verlassen haben, gelten die FIBA- Regeln.
Spielzeit	Die Spielzeit beträgt zehn Minuten. Nach fünf Minuten werden die Seiten gewechselt. Die Uhr wird während des Seitenwechsels nicht angehalten. Jede Runde wird zentral an- und abgepfiffen. Die erstgenannte Mannschaft hat zu Beginn des Spiels den Ball, die zweitgenannte nach dem Wechsel.
Sprungball	Wenn der Ball im Sand liegt, darf der/die Spieler/in, der/die den Ball zuerst berührt, ihn ungehindert aufnehmen und weiterspielen. Es darf nach der ersten Ballberührung nicht mehr nach Ball und/oder Gegner/in gesprungen werden. Der Ball darf nicht gerollt werden.
Spielerwechsel	Spieler/innenwechsel während des Spiels muss durch Abklatschen der betreffenden Spieler/innen unter dem eigenen Korb erfolgen.
Korberfolg	Jeder Korb zählt einen Punkt. Das Spiel endet vorzeitig, wenn die maximal zu erreichende Punktzahl durch ein Team erzielt wurde.
Verlängerung	Freiwerfen (Trifft ein Team in einer Runde und das andere nicht, ist das Spiel sofort beendet.) Der Sieger des Freiwerfens nach einem Unentschieden erhält einen Punkt mehr als das Ergebnis nach der regulären Spielzeit.

Ausführlichere Spielregeln gibt es auf www.beachbasketball.de

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden
Spielbericht Streetball/Beachbasketball

Runde: _____ Court: _____ Kategorie: _____ Gruppe: _____

Team 1 _____ □

Team 2 _____ □

Team 1	
Fouls	Punkte
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
1 FREIWURF	6
Unterschrift Team A	7
	8
	9
	10
Kapitän	11
	12
	13
	14
Spieler/in 2	15
	16
Spieler/in 3	
Spieler/in 4	
Punkte	

BEI UNENTSCHIEDEN:
je Spieler/in 1 Freiwurf
X = Treffer O = kein Treffer

----- 1 -----
----- 2 -----
----- 3 -----
----- 4 (1) -----

BEI ERNEUTEM UNENTSCHIEDEN
1 zu 1 (sudden death)

----- 1 -----
----- 2 -----
----- 3 -----
----- 4 (1) -----

Team 2	
Punkte	Fouls
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	1 FREIWURF
7	Unterschrift Team B
8	
9	
10	
11	Kapitän
12	
13	
14	
15	Spieler/in 2
16	
	Spieler/in 3
	Spieler/in 4
Punkte	

Sieger: _____

Courtmonitor: _____

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden

Offizieller Spielbericht 3x3



Spielberichtsbogen nach offiziellen FIBA 3x3-Regeln



Team A _____ Team B _____

Kategorie _____	1. Schiedsrichter/in _____
Gruppe _____	2. Schiedsrichter/in _____
Spielrunde _____	Zeit _____ Court _____

Team A _____				Fortlaufendes Ergebnis										
Auszeit ☐	Mannschaftsfohls						A		B		A		B	
	1	2	3	4	5	6	1	1	13	13				
	789						2	2	14	14				
	10+						3	3	15	15				
							4	4	16	16				
							5	5	17	17				
							6	6	18	18				
							7	7	19	19				
							8	8	20	20				
							9	9	21	21				
							10	10	22	22				
							11	11	23	23				
							12	12						
						Ergebnis A _____ B _____ Ergebnis nach Verlängerung A _____ B _____								
Unterschrift 1. Schiedsrichter/in _____														
Unterschrift 2. Schiedsrichter/in _____														
Protest eingelegt ☐ Ja														
Unterschrift des/der Teamverantwortlichen _____														

Team B _____										
Auszeit ☐	Mannschaftsfohls						Nr.		Unsportliche Fouls	
	1	2	3	4	5	6				
	789									
	10+									
Anscreiber/in _____										
Zeitnehmer/in _____										
12 Sek.-Zeitnehmer/in _____										

Basketball 3x3 – Ein Leitfaden

Spielbericht 3x3 in der Schule für eine Spielperiode



3x3 Basketball in der Schule

Spielberichtsbogen für eine Spielperiode



Mannschaft A: _____ Mannschaft B: _____

Uhrzeit/Runde: _____ Spielfeld: _____

Mannschaftsfouls Mannschaft A (ankreuzen)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

Mannschaftsfouls Mannschaft B (ankreuzen)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

Platz für weitere Daten
(Klasse, Gruppe etc.)

Laufendes Ergebnis

Mannschaft A

1	13
2	14
3	15
4	16
5	17
6	18
7	19
8	20
9	21
10	22
11	23
12	

Mannschaft B

1	13
2	14
3	15
4	16
5	17
6	18
7	19
8	20
9	21
10	22
11	23
12	

Ausfüllen des Bogens

Feldkörbe (1 Punkt) werden mit einer schrägen Linie abgestrichen.

Zwei-Punkte-Würfe werden mit einem Kreuz abgestrichen.

Freiwürfe werden mit einer horizontalen Linie abgestrichen.

Nach jeder Periode/Verlängerung wird ein horizontaler Balken unter das letzte ausgefüllte Kästen eingezeichnet.

13
15
16
18
20

Endergebnis _____ :

Sieger _____



3x3 Basketball in der Schule

Spielberichtsbogen für zwei Spielperioden



Mannschaft A: _____ Mannschaft B: _____

Uhrzeit/Runde: _____ Spielfeld: _____

Mannschaftsfouls Mannschaft A (ankreuzen)

1. Periode

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

2. Periode

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

Mannschaftsfouls Mannschaft B (ankreuzen)

1. Periode

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

2. Periode

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Mit dem 5. Foul: 1 Punkt und Ballbesitz

Platz für weitere Daten
(Klasse, Gruppe etc.)

Laufendes Ergebnis

Mannschaft A

1	13
2	14
3	15
4	16
5	17
6	18
7	19
8	20
9	21
10	22
11	23
12	

Mannschaft B

1	13
2	14
3	15
4	16
5	17
6	18
7	19
8	20
9	21
10	22
11	23
12	

Ausfüllen des Bogens

Feldkörbe (1 Punkt) werden mit einer schrägen Linie abgestrichen.

Zwei-Punkte-Würfe werden mit einem Kreuz abgestrichen.

Freiwürfe werden mit einer horizontalen Linie abgestrichen.

Nach jeder Periode/Verlängerung wird ein horizontaler Balken unter das letzte ausgefüllte Kästen eingezeichnet.

13
15
16
18
20

Ergebnis 1. Periode _____ :

Ergebnis 2. Periode _____ :

Endergebnis _____ :

Sieger _____

Literatur

BARTH, K. & L. BÖSING: Ich lerne Basketball. Meyer & Meyer Verlag, Aachen 2008. ISBN: 978-3898993463.

BARTH, K. & L. BÖSING: Ich trainiere Basketball. Meyer & Meyer Verlag, Aachen 2009. ISBN: 978-3898994071.

BÖSING, L./BAUER, C./REMMERT, H. & A. LAU: Handbuch Basketball. Technik-Taktik-Training. Meyer & Meyer Verlag, Aachen 2012. ISBN: 978-3898997287.

BRAUN, R./GORISS, A./KÖNIG, S.: Doppelstunde Basketball. Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele (inkl. CD-Rom). Hofmann Verlag, Schorndorf 2004.

BRAUN, S.: Freiwilliges Engagement von Jugendlichen im Sport. Eine empirische Untersuchung auf Basis der Freiwilligensurveys 1999-2009. Sportverlag Strauss, Köln 2013.

BREITINGER, B./STUTZ, H.: Basketball spielerisch – technikorientiert – praxisnah. Band 1 Einführung. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (Hrsg.). Stuttgart 2004.

BRUGGER, E./SCHID, A./BUCHER, W.: 1000 Spiel- und Übungsformen zum Aufwärmen. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2007. ISBN: 978-3778064023.

DBB (Hrsg.): Offizielle Basketball-Regeln für Männer und Frauen. Badenia Verlag, Karlsruhe 2008.

DBB (Hrsg.): Spiele mit dem roten Ball. Hagen 2014.

DBB (Hrsg.): Trainingsziele und Verhaltensweisen im Minibasketball. Hagen 2014

DBB (Hrsg.): Mädchenbasketball – Spiel- und Übungsformen für Schule und Verein. Hagen 2009.

DEUTSCHE SPORTJUGEND (Hrsg.). Persönlichkeits- & Teamentwicklung im Basketball. Bezugsquelle: DBB-Jugendsekretariat

DIETRICH, K./ DÜRRWÄCHTER, G./ SCHALLER, H.-J.: Die großen Spiele. Meyer & Meyer Verlag, Aachen 2006. ISBN: 978-3898991995.

FAIGLE, C.: Athletiktraining Basketball. Die besten Übungen [mit Trainings-CD-ROM]. Reinbek bei Hamburg 2000. ISBN: 3499194996

FRIEDRICH, W.: Optimale Sporternährung. Spitta Verlag, Balingen 2008. ISBN: 9783938509739.

HOLST, A.: Mini-Basketball. Diritto-Publikationen, Eichstätt 2006. E-Mail: info@diritto-publikationen.de

KRÖGER, C./ROTH, K.: Ballschule: Ein ABC für Spielanfänger. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2005. ISBN: 978-3778000113.

KRÜGER, A./ NIEDLICH, D.: 200 neue Basketball-Drills. Hoffmann-Verlag, Schorndorf 2001.

KRÜSMANN, J./ CLAUSS, S.: Sportiv Basketball – Kopiervorlagen für den Basketballunterricht. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig.

LSB NRW (Hrsg.): Rechtsfragen für Übungsleiter/innen. Duisburg 2000.

NEUMANN, G./MELLINGHOFF, R.: FundaMental Training im Basketball. Praxisnahe Trainings- und Wettkampfhilfen für Trainer und Spieler. München 2001. ISBN: 3980674967.

PATRICK, J./LOIBL, T.: Skill & Drill Book, Grundlagentraining Offense im modernen Basketball, City-Verlag GmbH, Chemnitz 2001.

NEUMANN/POPOVIC: Spielend Basketball lernen in Schule und Verein. Limpert Verlag Wiebelsheim, 1. Auflage, 2010. ISBN 978-3-7853-1801-0

PHILIPPKA VERLAG, Münster: verschiedene Veröffentlichungen zum Thema Basketball und allgemeine Trainingslehre.

PHILIPPKA VERLAG, Münster 2006: Broschürenreihe „PHILIPPKA Training“ (5 Broschüren).

REMMERT, H.: Basketball: Lernen, Spielen und Trainieren. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2006.

RICHTER, T.: Basketball Elements, CD-Rom. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2007.

SCHAUER, E.: Wurftrainer Basketball. Die besten Übungen und Programme. Reinbek 2007, 2. Auflage. ISBN: 3499610116.

STEINHÖFER, D./REMMERT, H.: Basketball in der Schule. Spielerisch und spielgemäß. Philippka-Verlag, Münster 2004. ISBN: 978-3894171346.

VOLKAMER, M./ZIMMER, R.: Vom Mut, trotzdem Lehrer zu sein. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2000. ISBN: 9783778096635.

WEINECK, J.: Optimales Training. Balingen 2003, ISBN: 3934211666

WEINECK, J./HAAS, H.: Optimales Basketballtraining: das Konditionstraining des Basketballspielers. Balingen 1999, ISBN: 3932753674

SCHAUER, E.: Basketball – Die Technikscheule: Von den Grundlagen zur Leistungsspitze, Wedel. ISBN 978-3833465949.

DEUTSCHE SPORTJUGEND – Persönlichkeits- & Teamentwicklung im Basketball. Bezugsquelle: DBB-Jugendsekretariat.

Links

<http://shop.basketball-bund.de> - DBB-Webshop für Fanartikel und Spielbetrieb

www.fiba.com - Die offizielle Seite des Basketball-Weltverbandes FIBA

www.fiba-europe.com - Der europäische Bereich des Basketball-Weltverbandes.

www.basketball-in-der-schule.de - Die Seite für Lehrkräfte rund um Basketball in der Schule.

www.airballsearch.de - Eine Suchmaschine rund ums Thema Basketball.

www.bbcoach.de - Eine Plattform für Trainer und Trainerinnen.

www.3x3planet.com - Die internationale 3x3-Community

www.dosb.de - Die offizielle Seite des Deutschen Olympischen Sportbundes.

www.ds.j.de - Die offizielle Seite der Deutschen Sportjugend



Stundenbilder 3x3-Basketball

Die Broschüre enthält 30 Doppelstunden zur Einführung von 3x3-Basketball im Unterricht.

Sie kann kostenlos beim DBB bestellt oder auf www.basketball-bund.de heruntergeladen werden.

Das 3x3-Paket/Streetball-Paket

Der DBB fördert mit Unterstützung seines Ballpartners Spalding 3x3-Turniere. Um die in diesem Leitfaden zusammengestellten Informationen auch in die Praxis umsetzen zu können, gibt es für Veranstalter von 3x3-Turnieren die Möglichkeit, ein 3x3-Paket vom DBB zu bekommen. Für nur 25,00 € enthält das Paket vier Bälle, sowie verschiedene größere und kleinere Preise wie Micro-Bälle, T-Shirts, Trikots oder Schlüsselanhänger, Sticker o.ä.

Egal ob Schule, Verein, Jugendzentrum oder Ferienfreizeit, jeder kann das 3x3-Paket bestellen. Neben der geringen Gebühr ist im Nachgang lediglich das Einsenden eines kurzen Berichtsbogens erforderlich.

Informationen und den Bestellschein gibt es auf

www.basketball-bund.de



(unverbindliches Ballmuster)

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



printed by

cewe-print.de
Ihr Online Druckpartner