

BERLINER BASKETBALL VERBAND e.V.

Geschäftsstelle · Hanns-Braun-Straße · 14053 Berlin
 minibasketball@berlin-basket.org · www.binb.info

Text: Marina Zöllner/Michael Radeklau (10/2004)
 Stand: Setember 2011



SPIELBETRIEB U12/ MINI INFO 2011/12

- A. SPIELEREINSATZ
- B. SR-BEZAHLUNG
- C. SPIELREGELN MINI
- D. SPIELREGELN U12
- E. ANSCHREIBEN
- F. HINWEISE

A. SPIELEREINSATZ

U12	Jg. 2000/2001/2002
Mini U11	Jg. 2001/2002/2003
Mini U10	Jg. 2002/2003/2004
Mini U9	Jg. 2003/2004/2005
Mini U8	Jg. 2004/2005/2006

Altersklassen
 2011/12*

Der Einsatz älterer Spieler/innen ist nur mit Ausnahmegenehmigung des BBV zulässig (beim Spiel vorzulegen). Der Nachweis erfolgt durch die Eintragung des/r Spieler/in auf dem eMMB des Teams durch die Spielleitung. Der Einsatz jünger Spieler/innen ist unzulässig.

Jeder U12 -/Mini-Spieler muss einen DBB-TA besitzen und darf nur auf maximal zwei eMMB wie folgt aufgeführt sein:

eMMB

Männlich Jg. 2001/2002/2003/2004/2005/2006:

auf max. zwei eMMB gemäß der Liste oben (ein Einsatz in U 14 ist ausgeschlossen)

Männlich Jg. 2000:

auf max. zwei eMMB (U12 und/oder U14)

Mini- und U12-Spieler ohne TA können in maximal einer Mannschaft (außer U12 OL) bis zu zwei Probespiele absolvieren.

Probespiele

U12 OL: Jeder Spieler benötigt einen TA.

U12 LL/BZ, Mini: Es gilt die Probespielregelung.

Spielbericht: Eintrag „1.“ bzw. „2.“ in PS - Spalte.
 Weitere Vermerke sind nicht nötig.

B. SCHIEDSRICHTER-BEZAHLUNG

In EURO	<= Mini U 11	U12 LL	U12 OL
Basis-Lizenz	11,00	11,00	13,00
DBB-Schiedsrichter-Lizenz	12,50	12,50	15,00

* Änderungen gegenüber Saison 2009/10 sind gelb markiert

C. SPIELREGELN MINI (U11 und jünger)

<i>Regeln</i>	Es gelten die offiziellen Basketball-Regeln mit den in der BBV-Ausschreibung für den U12/Mini-Spielbetrieb festgelegten Änderungen.
<i>Ballgröße</i>	In der U11 - U9 wird mit dem Mini-Basketball (Gr. 5) gespielt. U8 wird mit einem Ball Größe 3 gespielt.
<i>4 - 4</i>	Im Mini-Bereich wird in allen Ligen 4 - 4 gespielt.
<i>Anzeigetafel*</i>	In Mini-Spielen wird ohne Anzeigetafel gespielt.
<i>Spielzeit</i>	<p>Die Spielzeit beträgt 10 x 4 min. Die Spieluhr wird bei jedem SR-Pfiff gestoppt und wieder in Gang gesetzt, sobald nach Einwurf ein Feldspieler den Ball berührt.</p> <p>Das Spiel wird nach jedem Zehntel mit Einwurf Mittellinie gem. Pfeilregelung fortgesetzt. Zehntelpause 2 min.</p> <p>Jedes Team hat 5 Auszeiten (1 min.).</p> <p>Nach dem fünften Zehntel werden die Seiten gewechselt.</p>
<i>Spielereinsatz</i>	<p>Es dürfen pro Spiel und Team bis zu 12 Spieler eingesetzt werden, es müssen mindestens 7 Spieler antreten.</p> <p>Jeder Spieler muss drei Zehntel (12 min) und darf höchstens sechs Zehntel (24 min) Feldspieler sein. Die Einsatzzeiten werden auf dem Mini-Spielberichtsbogen notiert.</p>
<i>Spielerwechsel</i>	Spielerwechsel können nur in den Pausen zwischen den Zehnteln durchgeführt werden.
<i>Einwurf</i>	Der SR checkt den Ball bei Einwüfen nach Ausball nicht. Die zum Einwurf berechnigte Mannschaft darf sofort weiterspielen. Die SR unterbrechen das Spiel nur, falls das falsche Team den Einwurf ausführen will. Nach Foul, Schrittfehler, Doppeldribbling, Sprungball etc. wird der Ball vom SR übergeben.
<i>Sprungball/ Einwurfpfeil</i>	Nur zu Spielbeginn wird ein Sprungball ausgeführt. Der Einwurfpfeil wird in die Spielrichtung der nicht-sprungball-gewinnenden Mannschaft gedreht. Bei Sprungballentscheidungen und bei Einwurf Mittellinie zu Beginn eines Zehntels erhalten die Teams abwechselnd Einwurf.
<i>Blöcke</i>	Verbot jeglicher Raumhilfen („Blöcke/Sperrern“, Hand-Offs, Doppeln).
<i>Defence</i>	Die Ganzfeld-Mann-Mann-Verteidigung ist verbindlich vorgeschrieben. Bei großer Überlegenheit eines Teams darf dieses auf Halbfeld-MMV umstellen.

Es gibt keine Mannschaftsfoul-Regel.

Teamfouls

Freiwurfstrafen können sein: zwei Freiwürfe bei Foul im Wurf ohne Korberfolg oder ein Bonuswurf bei Foul mit Korberfolg.

Freiwürfe

Freiwürfe erfolgen von der gedachten Linie am Freiwurfbereich nächst dem Korb. Bei Mini-U11-Spielen ist das Übertreten der Kreismarkierung eine Regelübertretung, bei Mini-U10- und Mini-Mädchen-Spielen nicht.

Es gibt keine 3-Punkte-Zone.
Alle erzielten Feldkörbe zählen zwei Punkte.

3-Punkte-Zone

Die 3-Sekunden-Regel gilt, kommt aber nur zur Anwendung, wenn sich ein großer Spieler durch Stehen nah am Korb einen Vorteil verschafft.

*Zeitregeln/
Rückspiel*

Die Rückspielregel sowie die 5-, 8- und 24-Sekunden-Regeln kommen nicht zur Anwendung.

Unentschiedene Spiele werden nicht verlängert.

Unentschieden

D. SPIELREGELN U12

Es gelten die offiziellen Basketball-Regeln mit folgenden Ausnahmen:

Ausnahmen U12

In allen Ligen:

- Kein Checken des Balles durch den SR bei Einwurf nach Ausball.
- Verbot jeglicher Raumhilfen („Blöcke/Sperren“, Hand-Offs, Doppeln). Diese Fehler werden durch 1 Punkt und Einwurf Mittellinie und zusätzlich durch 1 Foul bei den Mannschaftsfouls geahndet. Dieses Foul wird auf dem Anschreibebogen mit einem Kreis um Kreuz oder Minute markiert.
- Verkürzte Freiwurfdistanz (1m vor, blaue Volleyballlinie). Übertreten ist ein Regelverstoß.
- Ein Feldkorb zählt 3 Punkte, wenn er ausserhalb der Zone erzielt wurde.
- Gespielt wird in der U12 mit einem Mini-Basketball (Gr. 5).

Ballgröße

Unterhalb der Oberliga:

Es erfolgt keine 24-Sekunden-Zeitnahme.

E. ANSCHREIBEN

Anschreibebogen

Für Mini-Spiele ist der BBV-Mini-Spielberichtsbogen zu verwenden, für U12-Spiele der DBB-Spielberichtsbogen.

F. HINWEISE für TRAINER, BETREUER und SCHIEDSRICHTER

<i>Prinzipien</i>	<p>1. Trainer und Schiedsrichter sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass ein Mini-Spiel so durchgeführt wird, dass für beide Mannschaften ein befriedigendes Ergebnis zustande kommt.</p> <p>Die Spielregeln sind so anzuwenden, dass ein gesundes Mittel aus Spielfluss und Spielkontrolle gegeben ist.</p>
<i>Vorbildfunktion</i>	<p>2. Alle Beteiligten (Trainer, Schiedsrichter, Eltern) müssen sich ihrer Vorbildrolle bewusst sein und sich entsprechend verhalten. Die Trainer müssen die Eltern darauf beschränken, ihre Mannschaft anzufeuern, „zusätzliche Coaches“ schaden dem Spiel ihrer Kinder. Schiedsrichter und Trainer müssen sich wechselseitig respektieren. Dazu gehört seitens der Trainer die Akzeptanz der Entscheidungen, seitens der Schiedsrichter das Beachten von in den Spielpausen sachlich vorgebrachter Kritik.</p>
<i>Vorgespräch Trainer – SR</i>	<p>3. Ein kurzes Gespräch vor dem Spiel von beiden Trainern mit den Schiedsrichtern erleichtert die Spieldurchführung. Jeder Trainer kennt den Leistungsstand seines Teams am besten. Wenn sich beide Trainer über die Verfahrensweise einig sind („Was soll wie konsequent abgepfiffen werden?“), sollen die Schiedsrichter solche Absprachen befolgen.</p>
<i>Deutliche Pfiffe</i>	<p>4. Die Pfiffe müssen laut und deutlich sein, damit alle Spieler die Spielunterbrechung sofort bemerken und nach dem Pfiff zum entscheidenden Schiedsrichter schauen können.</p>
<i>Der „helfende & erklärende SR“</i>	<p>5. Zusätzlich zum Erkennen und Abpfeifen der Regelübertretungen müssen die Schiedsrichter die Art der Regelübertretung deutlich ansagen, z.B. „Schrittfehler von [Vereinsname] Nr. 8“, „Ausball schwarz“ sowie die Trikotfarbe oder den Namen der einwerfenden Mannschaft („Einwurf rot“). Ohne diese Hilfen können die meisten Minis die Entscheidungen nicht verstehen, da die üblichen Schiedsrichter-Zeichen für sie noch nicht verständlich sind.</p> <p>Der „helfende und erklärende Schiedsrichter“ in einem Mini-Spiel fördert wesentlich den Lernzuwachs der jungen Spieler/innen.</p>
<i>Fouls & Schrittfehler</i>	<p>6. Es ist falsch, wenn Schiedsrichter grundsätzlich weniger abpfeifen als in anderen Spielen. Jüngere Spieler lernen sehr schnell und sind bemüht, Fehler nicht zu wiederholen. Regelverstöße müssen geahndet werden, sonst gehen Minis davon aus, dass sie alles richtig gemacht haben.</p> <p>Der Schwerpunkt der Entscheidungen muss auf dem Ahnden von persönlichen Fouls liegen. Sehr wichtig ist aber auch der Bereich „Fortbewegung mit dem Ball“, also Schrittfehler und Doppel-dribbling (siehe 3. Vorgespräch von Trainer und SR).</p>