

T U R N I E R R E G E L

Spielhallen:	Max-Schmeling-Nebenhallen A, B & C, alle Spiel werden über ein Hauptfeld gespielt.
Spielmodus	Vorrunde: 4 Gruppen à 4 Teams, jeder gegen jeden. Platzierungsspiele: Die Gruppenzweiten und -dritten spielen Achtelfinale überkreuz um den Einzug ins Viertelfinale, dort dann gegen die Gruppenersten. → Danach Pl. 1. – 4., 5. – 8. & 9. – 12. im KO – System. Die Gruppenvierten spielen die Plätze 13. – 16. in einer „jeder-gegen-jeden-Runde“ aus. Spiele 6 -7 Spiele pro Team
Spielzeit & Auszeiten:	<u>Vorrunde:</u> 2 x 15 Minuten durchlaufend (nur bei Auszeiten und in der letzten Spielminute der zweiten Halbzeit wird die Zeit angehalten) <u>Überkreuz und Platzierungsspiele:</u> 2 x 18 Minuten durchlaufend (nur bei Auszeiten und in der letzten beiden Spielminuten der zweiten Halbzeit wird die Zeit angehalten) Auszeiten: Eine in der ersten & zwei in der zweiten Halbzeit von je 30 Sekunden. Halbzeitpause: 2 Minuten, nur zum Seitenwechsel; keine „Kabinenpause“.
Unentschiedene Spiele:	Unentschiedene Spiele werden einmal um 2 Minuten verlängert. Konnte der Sieger durch die Verlängerung nicht ermittelt werden, so wird so lange weitergespielt, bis ein Team zwei Punkte Vorsprung erreicht.
Fouls:	Ausscheiden bei 4 persönlichen Fouls. Teamfoulstrafe (1 Punkt und Einwurf Angreifer) ab dem 7. Mannschaftsfoul.
Bestrafung von Fouls:	<u>Foul im Wurf</u> - mit Korberfolg: Korb zählt drei Punkte („and-one“); - ohne Korberfolg: keine Freiwürfe, 1 Korbpunkt und Ballbesitz Angreifer an der Endlinie. <u>Teamfoulstrafe</u> - Keine Freiwürfe, 1 Korbpunkt und Ballbesitz Angreifer <u>Technische & unsportliche Fouls</u> - Keine Freiwürfe, zwei Punkte & Einwurf für die gefoulte Mannschaft.
Bälle:	Gespielt wird mit Bällen Größe 7; jedes Team ist gehalten, sich eigene Bälle mitzubringen (Aufwärmen und Spiel).
Trikotfarben:	Grundsätzlich spielt das zuerst angesetzte Team in hellen Trikots, das andere Team in dunklen. Sind die Trikotfarben beider Teams gleich / sehr ähnlich, so hat das Team zu wechseln, dass die Hell- / Dunkel-Regel nicht beachtet hat.
Spielbeginnzeiten:	Der Spielplan ist eng gesetzt und muss unbedingt eingehalten werden. Es besteht kein Anrecht auf warm up Zeiten. Bitte rechtzeitig die Mannschaften für das nächste Spiel eintragen. Nutzt doch die vorgefertigten Einklebezettel um das Einschreiben für euch während des Turniers zu vereinfachen. (→ Während das vorhergehende Spiel noch läuft bitte alles erledigen – nicht danach!) Bitte immer Nachname und Nummer eintragen, damit die Scouter und BBV Spielleitung sich die Informationen holen und kontrollieren können!
24“-Regel:	Es gibt keine 24“ Uhr, die Regel wird gemeinsam durch die Schiedsrichter und den TK kontrolliert.
Warm up:	Wie o.a. besteht kein Anrecht auf ein warm up auf dem Hauptfeld, jedoch können alle Teams sich am Rand in den großen Hallen warmlaufen. Die Seitenkörbe der Hallen werden jedoch gesperrt sein!
M-M-TKs	Die vom BBV eingesetzten Sichter fungieren gleichzeitig als Kommissare für die Überwachung der Mann – Mann – Verteidigung. Sollte zum Zeitpunkt eines Verstoßes gerade kein Sichter an eurem Spielfeld sein, so meldet euch beim für die Halle zuständige/n Landestrainer/in, um einen TK kurzfristig zugewiesen zu bekommen, der dann ab dem Zeitpunkt des Eintreffens sofort voll handlungsberechtigt ist. Es gelten hier die Regeln des DBB für MM-TKs.
Sportliche Fairness:	Erhält ein Trainer oder ein Spieler ein Disqualifizierendes Foul, so wird er <u>grundsätzlich</u> vom gesamten weiteren Turnier ausgeschlossen.
Kampfgericht:	Die Kampfgerichte (zwei Personen) werden durch die Teams gestellt; Grundsätzlich stellt immer jede angesetzte Mannschaft für euer laufendes Spiel auf dem jeweiligen Spielfeld je einen Kampfrichter! Die Kampfgerichte werden vom BBV für das gesamte Turnier ausgestattet mit Material.
Schiedsgericht:	Andreas Martin oder Robert Bauer und zwei von einem Landestrainer zu benennende Personen (deren Vereine nicht am Verfahren beteiligt sind)
Protestverfahren:	Ein Protest muss unmittelbar nach Entstehen des Protestgrundes beim 1. SR angemeldet werden. Das Spiel wird unterbrochen. Der Protestführer hat dem 1. SR die Protestgebühr von €50,- zu übergeben. Erfolgt keine Zahlung, so gilt der Protest als zurückgenommen und das Spiel wird fortgesetzt. Erfolgt eine Zahlung, so informiert der 1. SR einen Landestrainer, der darauf hin ein Schiedsgericht einsetzt. Dieses entscheidet sofort und endgültig über den Protest. Das Spiel ist danach wieder aufzunehmen und so fortzusetzen, wie es das Schiedsgericht entschieden hat. Die Protestgebühr wird nur zurückgegeben, wenn dem Protest stattgegeben wurde.