



BBW Basketballverband Baden-Württemberg e.V.

U12 7H-Pokal 2026 männlich – Durchführungsbestimmungen

Ergänzung zu den Durchführungsbestimmungen der BBW Meisterschaften der Altersklassen, U12 und U14:

Der Basketballverband Baden-Württemberg e.V. weist alle teilnehmenden Vereine daraufhin, dass auf Beschluss des BBW-Jugendausschusses vom 18.02.2015 in Karlsruhe, vor Spielbeginn eine Begrüßung zwischen den beteiligten Mannschaften stattzufinden hat.

An dieser Begrüßung haben ALLE Spielerinnen und Spieler, SOWIE die beteiligten Trainer teilzunehmen.

In welcher Form man den Spielpartner vor Spielbeginn begrüßt, bleibt den Mannschaften selbst überlassen (z.B. gemeinsamer Schlachtruf, Shake Hands, etc.).

Ziel ist es, einen respektvollen Umgang der Athleten und der weiteren Beteiligten untereinander und einen sportlich fairen Wettbewerb zu schaffen.

Die anwesenden BBW-Kommissare werden die Einhaltung dieser Vorgabe beobachten und unterstützen.

Karlsruhe, 18.02.2015

Gez. BBW- Jugendausschuss



U12 7H-Pokal 2026 männlich – Durchführungsbestimmungen

Der Meisterschaftswettkampf besteht aus 4 Teilen:

- a) Basketballturnier (jeder gegen jeden)
- b) 3x3 Turnier, jedes Team nimmt mit 3 Teams teil
- c) Basketballspezifischer Test
- d) Athletiktest

Zeitplan 7H-Pokal U12 m 2026

Freitag

Anreise bis 16.00 Uhr
Meeting Coaches 17.00 Uhr

Abendessen ab 17.30 Uhr

Athletiktest / Basketballtest 19.00 Uhr

Samstag

Frühstück ab 7.30 Uhr
3x3 09.00 Uhr
Basketballtest / Athletiktest 11.00 Uhr

Mittagessen 13.00 Uhr

Spiel 1 15.00 Uhr
Spiel 2 16.00 Uhr
Spiel 3 17.00 Uhr

Abendessen 18.00 Uhr

Spiel 4 19.30 Uhr

Sonntag

Spiel 5 08.45 Uhr
Spiel 6 10.15 Uhr

Mittagessen ca. 12.30 Uhr

Siegerehrung nach Spiel 6 VOR dem Mittagessen, anschließend Mittagessen und ABREISE



Grundsätzliche Regelungen

- a) Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus 12 Spielern, die an allen Wettbewerben teilnehmen
 - bei bis zu 12 Spielern: Jeder anwesende Spieler muss in jedem Spiel sowie in allen Zusatzwettbewerben eingesetzt werden
 - bei mehr als 12 Spielern: Jeder anwesende Spieler muss in allen Zusatzwettbewerben sowie in mindestens 2 Spielen eingesetzt werden
- b) Jede Mannschaft bringt vier (4) eigene Bälle der Größe 5 zum Pokal mit
- c) Bei den Wertungen werden **immer** die Ergebnisse von min. 12 Spielern einbezogen. Weist eine Mannschaft weniger als 12 Spieler auf, erhält sie festgelegte Zusatzresultate
- d) Die Mindestanzahl eines Teams sind 10 teilnehmende Spieler
- e) Zugelassen sind auch gemischte Mannschaften.
Diese nehmen am Wettbewerb der U 12 männlich teil
- f) Nutzung von Spielern des rotierenden Stichtags: Pro Team dürfen sich zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei (2) Spieler des rotierenden Stichtags gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden
- g) Jede Mannschaft ist von jeweils 2 Personen zu betreuen. Diese geben die ausgefüllten Mannschaftsmeldebögen **vor** Beginn des ersten Wettkampfes beim Kommissar ab
- h) Am Ende erfolgt eine Siegerehrung durch die anwesenden Vertreter des BBW
- i) Alle Teilnehmer erhalten Urkunden und Medaillen, der BBW-Meister erhält zusätzlich einen Pokal
- h) Schiedsrichter werden durch den BBW gestellt
- i) Wir alle sind Gast an der Sportschule. Entsprechend kümmern sich alle Teams um ihren eigenen Müll, zusätzlich wird die Halle von allen Teams gemeinsam **VOR** der Siegerehrung aufgeräumt

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 3x3 Turnier 4-fach, dem Basketballtest 3-fach und dem Athletiktest 2-fach.

Beispiel:

Die Mannschaft des 1. BC Musterhausen belegt im

BB Turnier	2. Platz	=	6 x 3	=	18 Punkte
3x3 Turnier	2. Platz	=	4 x 3	=	12 Punkte
Basketballtest	3. Platz	=	3 x 2	=	6 Punkte
Athletiktest	1. Platz	=	2 x 4	=	8 Punkte

Summe der Wertungspunkte: 44 Punkte

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



U12 7H-Pokal 2026 männlich – Durchführungsbestimmungen

a) Basketballturnier

Spielplan:

BBW-Endrunde

Spiel 1:	1. JOL	-	4. JOL
Spiel 2:	2. JOL	-	3. JOL
Spiel 3:	1. JOL	-	3. JOL
Spiel 4:	2. JOL	-	4. JOL
Spiel 5:	3. JOL	-	4. JOL
Spiel 6:	1. JOL	-	2. JOL

b) 3x3 Turnier

Jede Mannschaft stellt am Abend des Anreisetages dem anwesenden BBW-Kommissar eine Einteilung seiner Spieler in drei 3x3 – Teams zur Verfügung, sowie einen Betreuer für die Körbe.

Es werden drei Gruppen mit je 4 Teams gebildet (pro Mannschaft ist ein Team in jeder Gruppe).

In der ersten Phase spielen diese im Modus „jeder gegen jeden“ (also 3 Spiele pro Team) eine Platzierung ihrer Gruppe aus.

Gruppe A
1. JOL – A
2. JOL – A
3. JOL – A
4. JOL – A

Gruppe B
1. JOL – B
2. JOL – B
3. JOL – B
4. JOL – B

Gruppe C
1. JOL – C
2. JOL – C
3. JOL – C
4. JOL – C

Anschließend wird die Hauptrunde gebildet. Hier bilden die drei Gruppenersten eine Gruppe, die um Platz 1-3 spielen werden, die Gruppenzweiten eine weitere, die um Platz 4-6 spielen, die Gruppendritten spielen um Platz 7-9 und die Gruppenvierten spielen um Platz 10-12.

In dieser zweiten Phase wird wieder im Modus „jeder gegen jeden“ (also 2 Spiele pro Team) die Endplatzierung ausgespielt.

Platz 1-3
Team X aus A
Team Y aus B
Team Z aus C

Platz 4-6
Team X aus A
Team Y aus B
Team Z aus C

Platz 7-9
Team X aus A
Team Y aus B
Team Z aus C

Platz 10-12
Team X aus A
Team Y aus B
Team Z aus C



Regeln für das Basketballturnier

Grundsätzlich DBB-Miniregeln unter der Berücksichtigung des Passus „leistungsorientiert“
Des Weiteren werden auch wegen der Turnierform folgende Modifikationen festgelegt:

Spielfeld:	normale Größe
Korbhöhe:	2,60m
Spielzeit:	6 x 4 Minuten in den Spielen 1 bis 4. Am Sonntag (Spiele 5 und 6) sind es 8 x 4 Minuten Spielzeit
Verlängerung:	ELAM-Ending: Die Punktzahl bei Spielende plus 5 Punkte wird als Ziel-Score festgelegt. Die Spieluhr wird ausgeschaltet, andere Zeitregeln bleiben unverändert. Wer zuerst den Ziel-Score erreicht, gewinnt das Spiel
Pause-Zeiten:	Spielabschnittspause 1 Minute, 3 Minuten Halbzeitpause
Auszeiten:	Eine Auszeit pro Halbzeit, eine Auszeit in der Verlängerung
Spieler-Anzahl:	4-4 (Mindestanzahl eines Teams: 10)
Fouls:	Ausschluss beim 4. persönlichen Foul (beim 5. persönlichen Foul in Spielen 5&6)
Team-Fouls:	Freiwürfe ab dem 8. Teamfoul pro Halbzeit
Freiwurflinie:	analog der regulären Saison
Spielball:	offizieller Basketball (Größe 5)
Wechselregel:	Jeder Spieler muss in jedem Spiel mindestens zwei komplette Spielabschnitte (Sechstel / Achtel) eingesetzt werden (die Zeit kann nicht über mehrere Spielabschnitte verteilt werden). Spielerwechsel sind in der ersten Halbzeit nur in den Pausen möglich

Zusatz-Regelungen für Spieler des rollierenden Stichtags:

- maximal zwei (2) Spieler des rollierenden Stichtags des gleichen Vereins können beim Basketballturnier gleichzeitig auf dem Feld stehen
- ein Spieler des rollierenden Stichtags darf in maximal 50% der Spielabschnitte (drei Sechsteln / vier Achteln) eingesetzt werden

Spielereinsätze werden 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

Zeitregeln:	Alle Zeitregeln werden angewendet (3, 5, 8, 14/24)
Spielberichtsbogen:	Mini-Bogen mit Spielernummer



BBW Basketballverband Baden-Württemberg e.V.

U12 7H-Pokal 2026 männlich – Durchführungsbestimmungen

Regeln für das 3x3 Turnier

- Spielzeit:** 6 Minuten pro Spiel
- Zählweise** Würfe innerhalb der Zone und Freiwürfe zählen einen (1) Punkt, Würfe außerhalb der Zone zählen zwei (2) Punkte
- Verlängerung:** der nächste Korb entscheidet
- Pause-Zeiten:** 4 Minuten Pause zwischen den Spielen (bei Verlängerung weniger)
- Fouls:** werden von den Spielern selbst angesagt. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen übernehmen dies die zugeteilten Betreuer / Trainern
Fouls beim Korbversuch geben einen schnell ausgeführten Freiwurf, sonst Ballbesitz an der Dreierlinie
- Zeitregeln:** werden von den zugeteilten Betreuern / Trainern nach eigenem Ermessen kommuniziert (wenn es gefühlt zu lange dauert, laut von 5 runterzählen)

Endplatzierung: Platz 1 (und damit die Mannschaft, zu der das 3x3 Team auf Platz 1 gehört) bekommt 12 Punkte, Platz 2 erhält 11 Punkte und so weiter, Platz 12 erhält also 1 Punkt (Ausnahme: Ein 3x3 Team ist nicht angetreten, dann erhält es null Punkte).

Die Summe der Punkte der drei 3x3 Teams bedeutet das Endergebnis der Mannschaften.
Bei Punktgleichheit zwischen Mannschaften entscheidet die Platzierung des besten Teams über die Reihenfolge.

Beispiel Endplatzierung:

Platz 1	Wikinger B	12 Punkte
Platz 2	Königstiger A	11 Punkte
Platz 3	Wikinger C	10 Punkte
Platz 4	Flugviecher C	9 Punkte
Platz 5	Flugviecher A	8 Punkte
Platz 6	Königstiger B	7 Punkte
Platz 7	Krebstiere B	6 Punkte
Platz 8	Königstiger C	5 Punkte
Platz 9	Krebstiere A	4 Punkte
Platz 10	Krebstiere C	3 Punkte
Platz 11	Wikinger A	2 Punkte
Platz 12	Flugviecher B	1 Punkt

Beispiel Endergebnis Teams:

Rangliste	Erzielte Punkte	Gesamtpunkte
1. Wikinger	12 + 10 + 2	24
2. Königstiger	11 + 5 + 7	23
3. Flugviecher	9 + 8 + 1	18
4. Krebstiere	6 + 4 + 3	13



c) Basketballtest

Grundsätzlich erfolgt eine Wertung der Mannschaft, indem die Einzelresultate addiert werden und die daraus resultierende Summe durch die Teilnehmerzahl dividiert wird.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer für jede Aufgabe die Anzahl / Zeit / Treffer / Punkte des schlechtesten Teilnehmers aller Teams angerechnet.

Aufgaben:

1.) Umsetzen:	1 Minute; Anzahl zählen																																																
2.) Richtungswechsel mit Ball	Der/die Spieler/in muss die Stangen regelgerecht im Dribbling gemäß der Abbildung umlaufen. Der Teilnehmer hat zwei Versuche. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung. <i>Siehe Abbildung a) unter Athletiktest</i>																																																
3.) Wurf-Test:	außerhalb des Zonenrandes eine Minute werfen; eigener Rebound pro Treffer ein (1) Punkt Treffer werden addiert																																																
4.) Korbleger-Test:	5 rechts mit rechter Hand (rechte Hand andribbeln), 5 links mit linker Hand (linke Hand andribbeln) Nach dem Korbleger wird mit der gleichen Hand rausgedribbelt, der innere Fuß auf den Elbow gesetzt, anschließend findet der Handwechsel statt Treffer und Zeit werden bewertet s. Tabelle, daraus ergibt sich das Einzelresultat. <table border="1" data-bbox="954 1317 1380 1758"><thead><tr><th>Treffer</th><th>Punkte</th><th>Zeit in Sek.</th><th>Punkte</th></tr></thead><tbody><tr><td>10</td><td>10</td><td>< 39</td><td>10</td></tr><tr><td>9</td><td>9</td><td>< 41</td><td>9</td></tr><tr><td>8</td><td>8</td><td>< 43</td><td>8</td></tr><tr><td>7</td><td>7</td><td>< 45</td><td>7</td></tr><tr><td>6</td><td>6</td><td>< 47</td><td>6</td></tr><tr><td>5</td><td>5</td><td>< 50</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td><td>< 54</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>< 58</td><td>3</td></tr><tr><td>2</td><td>2</td><td>< 62</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>=< 66</td><td>1</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>> 66</td><td>0</td></tr></tbody></table>	Treffer	Punkte	Zeit in Sek.	Punkte	10	10	< 39	10	9	9	< 41	9	8	8	< 43	8	7	7	< 45	7	6	6	< 47	6	5	5	< 50	5	4	4	< 54	4	3	3	< 58	3	2	2	< 62	2	1	1	=< 66	1	0	0	> 66	0
Treffer	Punkte	Zeit in Sek.	Punkte																																														
10	10	< 39	10																																														
9	9	< 41	9																																														
8	8	< 43	8																																														
7	7	< 45	7																																														
6	6	< 47	6																																														
5	5	< 50	5																																														
4	4	< 54	4																																														
3	3	< 58	3																																														
2	2	< 62	2																																														
1	1	=< 66	1																																														
0	0	> 66	0																																														

Die Zeitnahme erfolgt in gestoppten Zehntelsekunden.

Für die Aufgaben 1.) bis 4.) erhält die jeweils erstplatzierte Mannschaft 4 Punkte, die viertplatzierte 1 Punkt. Haben zwei Mannschaften das gleiche Ergebnis, belegen sie den gleichen Platz. Die Summe der Punkte für die Aufgaben 1.) bis 4.) entscheidet über die Rangfolge der Teams. Bei Punktgleichheit belegen sie den gleichen Platz.

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.



BBW

Basketballverband Baden-Württemberg e.V.

U12 7H-Pokal 2026 männlich – Durchführungsbestimmungen

d) Athletiktest

Grundsätzlich erfolgt eine Wertung der Mannschaft indem die Einzelresultate addiert werden und die daraus resultierende Summe durch die Teilnehmerzahl dividiert wird.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Teilnehmern an, bekommt sie pro fehlendem Teilnehmer für jede Aufgabe die Anzahl / Zeit / Treffer / Punkte des schlechtesten Teilnehmers aller Teams angerechnet.

Pendelstaffel

Jeder Teilnehmer läuft viermal (4x) von der Grundlinie entlang der Dreierlinie zurück zur Grundlinie, dort findet der Wechsel zum Mitspieler statt. Der Wechsel erfolgt durch Abschlagen eines Mitspielers, der Läufer schlägt außen ab, der neue Läufer startet innen. Die gestoppte Zeit der Mannschaft geht in die Wertung ein.

Jump and Reach Test

Jeder Teilnehmer hat 2 Versuche. Es wird der Unterschied zwischen Reichhöhe im Stand (Teilnehmer steht seitlich an der Wand um diese zu ermitteln) und seiner Reichhöhe beim Sprung gemessen. Der Sprung erfolgt mit max. einem Stemschritt (ein festes Standbein muss erkennbar sein). Der Teilnehmer führt die 2 Versuche unmittelbar hintereinander aus.

Messung erfolgt auf einen Zentimeter Genauigkeit, der bessere Versuch geht in die Wertung.

Seilspringen

1 Minute beidbeinige Seilsprünge; pro Durchzug 1 Punkt

Richtungswechsel ohne Ball

Der/die Spieler/in muss die Stangen gemäß der Abbildung umlaufen. Der Start ist an der 3-Punktlinie.

Der Teilnehmer hat zwei Versuche. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung.

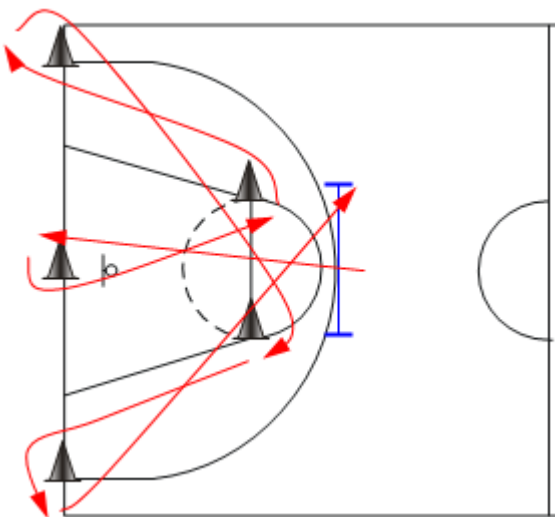


Abbildung a) Richtungswechsel ohne / mit Ball

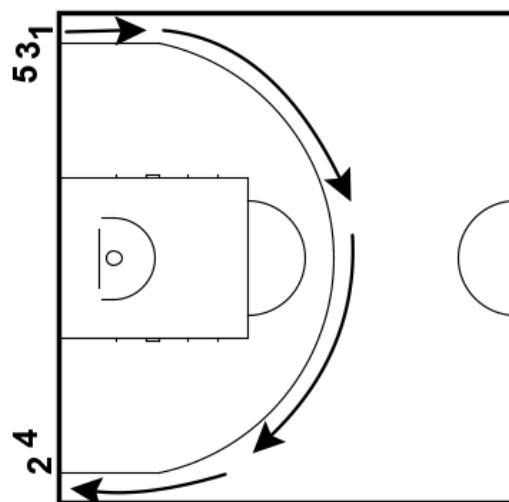


Abbildung b) Pendelstaffel entlang Dreierlinie