



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - 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



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

Der Wettkampf besteht aus 4 Teilen:

- 5 gegen 5 Basketballturnier (jeder gegen jeden)
- 3x3 Turnier, jedes Team nimmt mit 3 Teams teil
- Basketballspezifischer Test
- Athletiktest

Grundsätzliches:

- Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielerinnen, die an allen Wettbewerben teilnehmen.
- Bei den Wertungen werden **immer** die Ergebnisse von 12 Spielerinnen einbezogen. Weist eine Mannschaft weniger als 12 Spielerinnen auf, erhält sie pro fehlender Teilnehmerin für jede Aufgabe die Anzahl / Zeit / Treffer / Punkte der schlechtesten Teilnehmerin aller Teams angerechnet.
- Jede Mannschaft ist von jeweils 2 Personen zu betreuen. Diese geben die ausgefüllten Mannschaftsmeldebögen **vor** Beginn des ersten Wettkampfes beim Kommissar ab.
- Am Ende erfolgt eine Siegerehrung durch den anwesenden Vertreter des BBW.
- Alle Teilnehmerinnen erhalten Urkunden und Medaillen.
- Bei der BBW-Endrunde stellt der BBW die Schiedsrichter.

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 2-fach und dem Athletiktest 3-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	=	2 x 2	=	4 Punkte
Athletiktest	1. Platz	=	3 x 4	=	12 Punkte

Summe der Wertungspunkte: 46 Punkte

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



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

Zeitplan ER U 14 2026

Sportschule

Freitag

Anreise bis		17.00 Uhr
Abendessen	ab	17.30 Uhr
Athletiktest		19.00 Uhr

Samstag

3x3 / Basketballtest		09.00 Uhr
3x3 / Basketballtest		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



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

a) Basketballturnier

- **Spielplan:**

BBW-Endrunde

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

- **Regeln:**

Spielzeit:	4 x 6 Minuten in den Spielen 1 bis 4. Am Sonntag (Spiele 5 und 6) sind es 4 x 8 Minuten Spielzeit
Verlängerung:	ELAM-Ending: Die Punktzahl bei Verlängerung 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:	1 Minute Spielabschnittspause, 5 Minuten Halbzeitpause
Auszeiten:	Eine Auszeit pro Halbzeit. Keine Auszeit in der Verlängerung.
Spieler-Anzahl:	Mindestanzahl eines Teams: 7
Fouls:	Ausschluss beim 4. persönlichen Foul
Team-Fouls:	Freiwürfe ab dem 7. Teamfoul pro Halbzeit
Spielball:	offizieller Basketball (Größe 6)
Wechselregel:	10 – 12 Spielerinnen: 5 oder 6 Spielerinnen müssen im 1. Viertel spielen. Die restlichen (ebenfalls 5 oder 6) Spielerinnen müssen im 2. Viertel spielen. Diese zwei Spielgruppen werden vor Spielbeginn dem Kommissar benannt. Im 3. und 4. Viertel darf frei gewechselt werden. 7 – 9 Spielerinnen: Jede Spielerin muss in jedem Spiel mindestens ein komplettes Viertel eingesetzt werden (die Zeit kann nicht über mehrere Viertel verteilt werden). Jede Spielerin muss in jedem Spiel mindestens ein komplettes Viertel pausieren (die Zeit kann nicht über mehrere Viertel verteilt werden). Der Spielereinsatz wird durch den Kommissar kontrolliert. Ein Verstoß wird mit einem technischen Foul gegen die Bank bestraft und der Spielereinsatz muss sofort korrigiert werden. Ein wiederholter Verstoß führt zu Spielabbruch und das Spiel geht verloren.
Zeitregeln:	Alle Zeitregeln werden angewendet (3, 5, 8, 14/24)
Verteidigung:	Die Mann-Mann-Verteidigung ist gemäß den aktuellen MMV-Kriterien des DBB verbindlich vorgeschrieben und wird vom Kommissar überwacht.



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

b) 3x3 Turnier

Jede Mannschaft stellt am Abend des Anreisetages dem anwesenden BBW-Kommissar eine Einteilung seiner Spielerinnen in drei 3x3 – Teams zur Verfügung, sowie einen Betreuer für die Körbe. Stehen weniger als 9 Spielerinnen zur Verfügung, so wird eines dieser Teams ohne Punkte letzter.

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	Gruppe B	Gruppe C
Bezirk 1 – A	Bezirk 1 – B	Bezirk 1 – C
Bezirk 2 – A	Bezirk 2 – B	Bezirk 2 – C
Bezirk 3 – A	Bezirk 3 – B	Bezirk 3 – C
Bezirk 4 – A	Bezirk 4 – B	Bezirk 4 – 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	Platz 4-6	Platz 7-9	Platz 10-12
Bezirk X aus A	Bezirk X aus A	Bezirk X aus A	Bezirk X aus A
Bezirk Y aus B	Bezirk Y aus B	Bezirk Y aus B	Bezirk Y aus B
Bezirk Z aus C	Bezirk Z aus C	Bezirk Z aus C	Bezirk Z aus C

Regeln

Spielzeit:	6 Minuten pro Spiel
Zählweise	Würfe aus dem Zweipunktbereich und Freiwürfe zählen 1 Punkt, Dreier zählen 2 Punkte
Verlängerung:	der nächste Korb entscheidet
Pause-Zeiten:	4 Minuten Pause zwischen den Spielen (bei Verlängerung weniger)
Fouls:	werden von den zugeteilten Betreuern / Trainern angesagt. 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 lange dauert, z.B. 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.



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

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



U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - Durchführungsbestimmungen

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 Teilnehmerinnen an, bekommt sie pro fehlender Teilnehmerin für jede Aufgabe die Anzahl / Zeit / Treffer / Punkte der schlechtesten Teilnehmerin 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 1 Punkt - Treffer werden addiert																																																
4.) Korbleger-Test:	5 rechts mit rechter Hand (rechte Hand andribbeln), 5 links mit linker Hand (linke Hand andribbeln) Handwechsel nach jedem Korbleger Treffer und Zeit werden bewertet s. Tabelle daraus ergibt sich das Einzelresultat: <table border="1" data-bbox="1002 1234 1426 1671"><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.

U14 weiblich BBW-Pokal 2026 - 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 Teilnehmerinnen an, bekommt sie pro fehlender Teilnehmerin für jede Aufgabe die Anzahl / Zeit / Treffer / Punkte der schlechtesten Teilnehmerin aller Teams angerechnet.

Pendelstaffel

Jede Teilnehmerin läuft 1 x von der Grundlinie zur Endlinie des Basketballspielfeldes dann erfolgt der Wechsel zur nächsten Teilnehmerin. Der Wechsel erfolgt durch Abschlagen um eine Malstange herum. Die gestoppte Zeit der Mannschaft geht in die Wertung ein.

Jump and Reach Test

Jede Teilnehmerin hat 2 Versuche. Es wird der Unterschied zwischen Reichhöhe im Stand (Teilnehmerin steht seitlich an der Wand um diese zu ermitteln) und ihrer Reichhöhe beim Sprung gemessen. Der Sprung erfolgt mit max. einem Stemmenschritt (ein festes Standbein muss erkennbar sein). Die Teilnehmerin 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

Die Spielerin muss die Stangen gemäß der Abbildung umlaufen. Der Start ist an der 3-Punktlinie.

Die Teilnehmerin hat zwei Versuche. Jede Teilnehmerin einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung.

Side Steps

Die Spielerin muss die Blöcke gemäß der Abbildung und Aufgabenbeschreibung überlaufen. Die Teilnehmerin hat zwei Versuche. Jede Teilnehmerin einer Mannschaft führt den ersten Versuch aus, dann erfolgt der zweite Durchgang, der bessere Versuch geht in die Wertung. Bei unkorrekter Durchführung zählt der Versuch als ungültig, Folge ist ein Streichresultat.

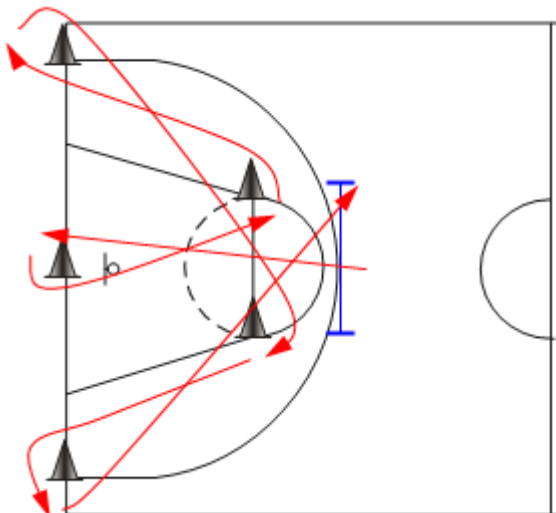


Abbildung a) Richtungswechsel ohne / mit Ball

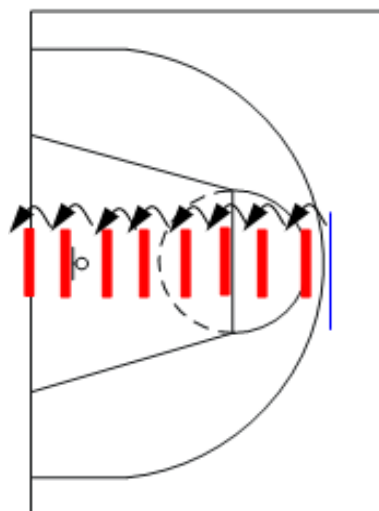


Abbildung b) Side Steps

8 Blöcke, 20 cm breit, 10 cm hoch, Abstand Blockmitte zu Blockmitte 1,1 m. Start in Seitwärtsstellung vor dem ersten Block.

Gesamte Strecke wird in Seitwärtsstellung mit Sidesteps (2 Kontakte zwischen den Blöcken), ohne dass sich die Beine kreuzen, hin und zurück absolviert. Hinter dem letzten Block (auf der Grundlinie) haben beide Füße Kontakt, bevor es direkt zurück geht.

Der Versuch wird nur gewertet, wenn die gesamte Strecke sauber in der Seitwärtsstellung gelaufen wurde.