

## **Spieleformat**

Jede Kategorie wird in einer Liga-Form gespielt. Abhängig von der Anzahl der Teams gibt es entweder 1 oder 2 Ligen pro Kategorie. Für die Punktwertung verwenden wir die 1&2-Regel: 1 Punkt für jeden Korb innerhalb der 3-Punkte-Linie und 2 Punkte für jeden Korb außerhalb der 3-Punkte-Linie.

### **Punktesystem für das Spielergebnis**

- 3 Punkte pro Sieg
- 1 Punkt bei einem Unentschieden
- 0 Punkte bei einer Niederlage

Die besten Teams der Liga werden in die K.o.-Runden vorrücken. Das Team mit den meisten Punkten im letzten Spiel wird zum Champion gekrönt.

### **Ballgrößen**

- Mini Hoopers und WNBA spielen mit Größe 6 Bällen.
- Rising Stars und Masters League verwenden Größe 7 Bälle.

## **Mini Hoopers**

Schere-Stein-Papier entscheidet, welches Team zu Beginn des Spiels den Ballbesitz hat. Es wird zwei Ligen geben: Liga A und Liga B. Das Siegerteam jeder Gruppe kommt ins Finale.

1. platziertes Team in Liga A gegen 1. platziertes Team in Liga B

- 10 Minuten pro Spiel
- 10 Punkte gewinnen oder welches Team die meisten Punkte nach 10 Minuten hat.

## **Rising Stars**

Schere-Stein-Papier entscheidet, welches Team zu Beginn des Spiels den Ballbesitz hat. Es wird eine Liga geben: Liga A. Jedes Team spielt zweimal gegeneinander. Die besten zwei Teams kommen ins Finale.

- 10 Minuten pro Spiel
- 12 Punkte gewinnen oder welches Team die meisten Punkte nach 10 Minuten hat.

## **WNBA**

Schere-Stein-Papier entscheidet, welches Team zu Beginn des Spiels den Ballbesitz hat. Es wird eine Liga geben: Liga A. Jedes Team spielt zweimal gegeneinander. Die besten zwei Teams kommen ins Finale. Das Team mit den meisten Punkten am Ende des Finals wird zum Sieger gekrönt.

- 10 Minuten pro Spiel
- 12 Punkte gewinnen oder welches Team die meisten Punkte nach 12 Minuten hat.

## **Masters League**

Schere-Stein-Papier entscheidet, welches Team zu Beginn des Spiels den Ballbesitz hat. Es wird zwei Ligen geben: Liga A und Liga B. Das Siegerteam jeder Gruppe kommt ins Finale.

1. platziertes Team in Liga A gegen 1. platziertes Team in Liga B

- 10 Minuten pro Spiel
- 12 Punkte gewinnen oder welches Team die meisten Punkte nach 10 Minuten hat.

## **Skills-Challenge**

Die ersten 10 Spieler, die sich am Tag anmelden, können teilnehmen. Ein Anmeldeformular wird um 9 Uhr in der Lobby ausgelegt.

Jeder Spieler hat einen Versuch im Fähigkeiten-Wettbewerb. Der Spieler mit der schnellsten Zeit wird zum Sieger gekrönt. Bei einem Unentschieden wiederholen die Spieler den Wettbewerb.

## **2- und 3-Punkte-Wettbewerbe**

Die ersten 8 Spieler, die sich am Tag anmelden, können teilnehmen. Nur Mini Hoopers, Rising Stars und WNBA Spieler sind berechtigt, am 2-Punkte-Wettbewerb teilzunehmen. Am 3-Punkte-Wettbewerb können alle teilnehmen.

Jeder Teilnehmer des Shooting-Contest hat eine Runde Würfe zur Verfügung. Das bedeutet 5 Positionen (2 Ecken, 2 Flügel und die Spitze), 3 Würfe pro Position, insgesamt 15 Würfe. Der Spieler mit den meisten getroffenen Körben oder der schnellsten Zeit wird zum Sieger gekrönt.

## **Regeln**

1. Normale Basketballregeln wie Schritte, Double Dribble, Kickball werden angewendet.
2. Schere-Stein-Papier wird verwendet, um den ersten Ballbesitz jedes Spiels zu bestimmen.
3. Jeder Ballbesitz beginnt mit einem Check-Ball. Nach dem Check kann der offensive Spieler sofort passen oder dribbeln.
4. Nach einem Korb übernimmt das gegnerische Team den Ballbesitz an der Spitze der 3-Punkte-Linie über dem Foulbereich.
5. Aus ist, wenn der Ball eine der Wände der Halle berührt oder eine von dem Turnier festgelegte Linie überschreitet. Der Ball wird dem verteidigenden Team an der Spitze der 3-Punkte-Linie zugesprochen.
6. Alle gehaltenen Bälle werden hinter der 3-Punkte-Linie ins Spiel gebracht, wobei der Ballbesitz an das verteidigende Team geht.
7. Nach einem Defensiv-Rebound muss ein Spieler den Ball durch Dribbeln oder Passen über die 3-Punkte-Linie (Zone für die Mini Hooper Liga) zurückbringen, bevor ein Korbversuch

unternommen werden kann. Einmal über die Linie, muss der Ball nicht weitergegeben werden, bevor geworfen wird. (Steals oder Airballs zählen nicht als Defensiv-Rebounds und Teams können direkt punkten). Ein Wurf wird als Airball betrachtet, wenn der Ball weder den Korb, den Ring noch das Brett berührt.

8. Fouls werden vom Schiedsrichter angezeigt. Ein Foul führt dazu, dass der Ball an das offensive Team zurückgegeben wird. Sobald ein Team 6 Punkte erreicht hat, ist es in der Bonusregel. Dies bedeutet, dass jedes gegen das offensive Team begangene Foul nach Erreichen des Bonus zu einem Freiwurf und Rückgabe des Balls an das offensive Team führt.
9. Die Drei-Sekunden-Regel gilt für alle offensiven Spieler (außer in der Mini Hoopers Liga).
10. Auswechslungen sind nur nach einem Korb oder bei einem Aus möglich. Teams mit 5 Spielern können 4 von 5 Spielern in einem Spiel einsetzen. Der 5. Spieler muss ein komplettes Spiel aussetzen.
11. Wenn der Schiedsrichter irgendein unsportliches Verhalten eines Spielers feststellt, wird der Spieler von diesem Spiel disqualifiziert.
12. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig.
13. Gibt es Bedenken hinsichtlich des Alters der Teilnehmer in jüngeren Kategorien, darf die Turnierleitung einen Identitätsnachweis verlangen.