

## Unterlagen zum Spielbetrieb U12

### Spielgruppeneinteilung

#### Gruppe Ost

LB Jena	LB	A
USV Jena	USV	B
TuS Jena	TuS	C
BV Gera	BVG	D

#### Gruppe West

BiG Gotha	BiG	E
SV TU Ilmenau	ILM	F
TVJ Apolda	APD	G
ESV Lok Erfurt	LOK	H

So	04.11.2007	<b>Eröffnungstag*</b> <b>2 Tests, 1. &amp; 2. Spieltag</b>	
		LB	USV
		TuS	BVG
		BiG	ILM
		APD	LOK
		USV	TuS
		BVG	LB
		ILM	APD
		LOK	BiG
Sa	10.11.2007	<b>3. Spieltag</b>	
		LB	TuS
		BVG	USV
		BiG	APD
		LOK	ILM
So	02.12.2007	<b>4. Spieltag</b>	
		USV	LB
		BVG	TuS
		F	BiG
		LOK	APD
So	09.12.2007	<b>2 Tests, 5. Spieltag &amp; 6. Spieltag</b>	
		TuS	USV
		LB	BVG
		APD	ILM
		BiG	LOK
		TuS	LB
		USV	BVG
		APD	BiG
		ILM	LOK
So	13.01.2008	<b>Tagescamp*</b>	
So	20.01.2008	<b>7. Spieltag</b>	
		1. Ost	2. West
		2. Ost	1. West
		3. Ost	4. West
		4. Ost	3. West

So	17.02.2008	<b>8. Spieltag</b>	
		1. West	1. Ost
		2. West	2. Ost
		3. West	3. Ost
		4. West	4. Ost
Sa	23.02.2008	<b>9. Spieltag</b>	
		1. West	2. West
		3. West	4. West
		1. Ost	2. Ost
		3. Ost	4. Ost
Sa	08.03.2008	<b>10. Spieltag</b>	
		1. West	2. Ost
		2. West	1. Ost
		3. West	4. Ost
		4. West	3. Ost
<b>Sa</b>	<b>05.04.2008</b>	<b>2 Tests 11. &amp; 12. Spieltag*</b>	
		1. Ost	1. West
		2. Ost	2. West
		3. Ost	3. West
		4. Ost	4. West
		2. West	1. West
		4. West	3. West
		2. Ost	1. Ost
		4. Ost	3. Ost
So	13.04.2008	<b>Tagescamp*</b>	
So	27.04.2008	<b>Finalturnier*</b>	

**\* Für den Eröffnungstag geben wir den Austragungsort in Kürze bekannt. Wahrscheinlich wird dieser in Bad Sulza stattfinden.**

**Für die Tagescamps und Doppelspieltage bitten wir die teilnehmenden Mannschaften, sich als Ausrichter zu bewerben. Wir benötigen für diese Termine jeweils eine Dreifeldhalle für einen Zeitraum von 6 Stunden. Bitte bewirbt Euch über die Geschäftsstelle für die Austragung dieser Termine.**

## Regelung Spielbetrieb & Spielregeln für U10 und U12 Saison 2007/08

1. Es wird 4-4 gespielt.
2. In der U12 wird mit **Spielball Größe 6**, in der U10 mit Größe 5 gespielt.
3. Die Spielzeit beträgt **4 x 10 min effektiv, an Doppelspieltagen 2 x 15 min effektiv**.
  - Die Spieluhr wird während der letzten zwei Minuten des 4. Viertels/ 2. HZ. bei Feldkörben **nicht gestoppt**. Jedes Team hat in der 1. Halbzeit zwei Auszeiten, in der 2. Halbzeit drei Auszeiten (insgesamt 5).
  - Spielerwechsel/Einsatzregelung

### Regelung für Punktspiele (nicht Finalturnier):

Spielerwechsel können immer erfolgen -> wie gewöhnlich. Damit gibt es keine verbindlichen Wechselvorgaben.

### Regelung Finalturnier

In den Vierteln gibt es jeweils nach 5 Minuten (beim nächsten toten Ball) eine Wechsellpause, d.h. es stehen 8 Perioden á 5 Minuten zur Verfügung. Jeder Spieler muss mindestens 2 Achtel gespielt haben. Die Einsätze werden mit Kreuzen in den Kästchen für Spielereinsatz auf dem Spielberichtsbogen protokolliert. Dabei steht jeder Strich für eine Periode (heißt: jeder Spieler muss nach dem Spiel mindestens ein Kreuz in der Einsatzspalte haben).

*Aus den Erfahrungen der letzten Jahre sehen wir uns gezwungen, zumindest für das Finalturnier wieder Wechselregeln festzulegen. Wir verweisen an dieser Stelle nochmals darauf, dass in den Altersklassen U10/U12 vor allem die Begeisterung der Kinder für das Spiel im Vordergrund steht und die Spieler/innen an den Wettkampf herangeführt werden sollen. Das heißt auch, dass alle Spieler/innen immer ein gewisses Maß an Spielzeit haben sollen und das wir Ergebnisse im Bereich 20-60+ vermeiden möchten. Die bessere Mannschaft soll natürlich gewinnen, aber die Spiele sollen auch knapp und spannend für alle Beteiligten sein, um den Reiz des Wettkampfes zu erhalten. Ein Spiel, bei dem eine Mannschaft zwischenzeitlich mit 40 Punkten führt, hat in dieser Hinsicht wenig Reiz.*

*Die Trainer/innen stehen in der Verantwortung, diese Grundsätze mit ihrem Coaching mit zu erfüllen. Wir geben für die kommende Saison zu bedenken, dass im Finalturnier die Vorgaben gelten und es sich auszahlen könnte, wenn die Trainer/innen während der Saison so coachen und trainieren, dass sich alle Spieler der Mannschaft bis zum Ende der Saison durch Spielpraxis verbessern und somit die Siegchancen im Finalturnier vergrößert werden.*

4. Unentschiedene Spiele werden „normal“ durch Verlängerung entschieden.
5. Es **dürfen** pro Spiel und Team bis zu **12 Spieler** eingesetzt werden, es **sollen** mindestens **8 Spieler** antreten.
6. Der Schiedsrichter checkt den Ball bei Einwüfen von der Seite (außer bei Foul) nicht mehr. Die zum Einwurf berechnigte Mannschaft darf sofort weiterspielen. Die Schiedsrichter reagieren nur bei der unberechtigt einwerfenden Mannschaft mit einer Unterbrechung.
7. Es soll **ohne jegliche Partnerhilfen** (direkte und indirekte Blocks) gespielt werden.
8. Sprungball wird wie „normal“ geregelt (**Possession- Arrow**)
9. Es gibt **keine Mannschaftsfoul- Regel**.
10. Freiwurfsstrafen können sein: zwei FW bei Foul im Wurf ohne Korberfolg oder ein Bonusfreiwurf bei Foul mit Korberfolg.
11. Freiwürfe erfolgen von der gedachten Linie am **Freiwurfbereich nächst dem Korb**. Das Übertreten der Kreismarkierung ist eine Regelübertretung.
12. Es gibt keine Drei-Punkte- Zone, **alle erzielten Feldkörbe zählen 2 Punkte**.
13. Die 3- Sekunden- Regel gilt, kommt aber nur dann zur Anwendung, wenn sich ein großer Spieler durch Stehen nah am Korb einen Vorteil verschafft.
14. Die Rückspielregel, sowie die 5-Sek-, 8-Sek- und 24-Sek- Regel kommen nicht zur Anwendung.
15. Die Ganzfeld- Mann- Mann- Verteidigung ist verbindlich vorgeschrieben. Bei großer Überlegenheit eines Teams (**vor Beginn des vierten Viertels mehr als 30 Punkte Vorsprung**) wird das Spiel abgebrochen und geht mit dem aktuellen Ergebnis in die Wertung ein (Ergebnis und Abbruch wird durch den SR auf dem Spielbericht vermerkt). Für die restliche Spielzeit wird mit gemischten Mannschaften weitergespielt.
16. An jedem Spieltag der U12 (nicht Finalturnier) wird vor den Spielen eine Übung aus dem Übungskatalog Vielseitigkeitswettkampf (VWK) abgenommen. Für den VWK wird eine extra Wertung (Mannschaft/Einzel) über die Saison stattfinden (siehe Anhang).
17. Für das Finalturnier der U12 werden die Mannschaften anhand der Ergebnisse der Vorrunde und des VWK gesetzt (**siehe auch folgende Tabelle**). Die Mannschaft, die in der Addition der

Platzierungen die kleinste Summe hat, wird an Platz 1 gesetzt. Bei gleicher Summe entscheidet die besser Platzierung im Basketball.

Teams	Endplatzierung VVK	Platzierung Basketball	Addition VVK + Basketball	Setzliste Finalturnier
A	3	1	4	2
B	1	2	3	1
C	6	3	9	4
D	2	4	6	3
E	4	5	9	5
F	8	6	14	7
G	7	7	14	8
H	5	8	13	6

18. Das Finalturnier U12 wird wie folgt gespielt:

Viertelfinals	Halbfinals	Finale
Spiel 1: 1-8 Spiel 2: 2-7 Spiel 3: 3-6 Spiel 4: 4-5	HF 1: Sieger Spiel 1 – Sieger Spiel 4 HF 2: Sieger Spiel 2 – Sieger Spiel 3	F: Sieger HF 1 – Sieger HF 2

#### Ziele der entsprechenden Regelungen:

1. Erhöhung des Spieltempos, der Umschaltfähigkeit; generell des schnelleren Reagierens.
2. Durch 4- 4 erhöht sich die Ballkontaktfrequenz, dadurch höhere Anzahl von Aktionen und erhöhte athletischere Anforderungen. Letztlich bessere Anwendung und Schulung der Grundfertigkeiten.
3. Weitere Förderung der 1-1 Fertigkeiten mit und ohne Ball. Höhere Beteiligungs- & Erfolgsquote.

#### Zusammenarbeit Trainer- Schiedsrichter- Kampfgericht:

1. Trainer und Schiedsrichter sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass ein U10/U12-Spiel so durchgeführt wird, **dass für beide Mannschaften ein befriedigendes Ergebnis zustande kommt**. Die Spielregeln sind so anzuwenden, dass ein gesundes Mittel aus Spielfluss und Spielkontrolle gegeben ist.
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.
3. Ein kurzes Gespräch vor dem Spiel von beiden Trainern mit den Schiedsrichtern erleichtert die Spieldurchführung. Die Trainer kennen den Leistungsstand ihres Teams am Besten. Wenn sich beide Trainer über Verfahrensweisen einig sind, sollen die Schiedsrichter solche Absprachen befolgen („Was soll wie konsequent abgepfiffen werden?“).

4. Die SR-PFIFFE müssen laut und deutlich sein, damit alle Spieler die Spielunterbrechung sofort bemerken und um dann zum entscheidenden Schiedsrichter schauen zu können.
5. Zusätzlich zum Erkennen und Abpfeifen der Regelübertretungen müssen die SR auch die Art der Regelübertretung deutlich ansagen (z.B. Schrittfehler von „Vereinsname“ Nr. 8 oder Ausball) sowie die Trikotfarbe oder den Name der einwerfenden Mannschaft (z.B. „Einwurf rot“). Ohne diese Hilfe können die meisten U10/U12-Spieler die Entscheidung nicht verstehen, da die üblichen SR- Zeichen für sie noch nicht verständlich sind. Der „helfende und erklärende Schiedsrichter“ in einem U10/U12spiel fördert wesentlich den Lernzuwachs der jungen Spieler und Spielerinnen.
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 die Spieler/innen davon aus, dass sie alles richtig gemacht haben. 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 Doppeldribbling(siehe hierzu auch 3., Trainer- Schiedsrichter- Gespräch vor dem Spiel).
7. Speziell in Halteball-Situationen sollen die SR unbedingt drei Sekunden warten, bevor sie das Spiel unterbrechen, damit die Spieler lernen dürfen, sich im Kampf um den Ball durchzusetzen.
8. Die Schiedsrichtergestellung erfolgt analog der Regelung im Jugendbereich U14/U16 (Heimschiedsrichter).

### **Vielseitigkeitswettbewerb im Rahmen des Spielbetriebes U12**

Im Rahmen des Spielbetriebes U12 findet ein Vielseitigkeitswettbewerb statt. Hierfür wird vor den Spielen (Zeitaufwand max. 15 Minuten pro Team) eine vorher vom Verband festgelegte Übung abgenommen. Die jeweilige Übung wird von der TBV- Geschäftsstelle den Ausrichtern kurz vor dem Spieltag bekannt gegeben. Das Datenblatt (siehe Anhang) mit den Werten des VWK ist wenn möglich **digital (siehe Vorlage TBV- Online) nach dem Spiel an den Landestrainer** zu senden (webadmin@tbv-online.de) oder **jeweils vom Ausrichter mit den Spielberichtsbögen gemeinsam an die GS zu senden.**

Über den Verlauf der Saison gibt es eine Mannschaftsrangliste mit Tabellenpunkten, die sich von Spieltag zu Spieltag steigern (siehe unten). Aus diesen Tabellenpunkten errechnet sich immer die aktuelle Tabelle im VWK.

Am Ende erfolgt eine Ehrung für den Thüringer Meister im VWK. Die Durchführung der Übungen ist jeweils von der Heimmannschaft zu ermöglichen und durch die anwesenden Trainer gemeinsam abzusichern und selbständig durchzuführen.

Die Wettkampfformen zur Entwicklung der allgemein-vielseitigen und spezifischen Ausbildung sind unterteilt in die Bereiche:

### **Koordination – Schnelligkeit – Kraft – Passen – Dribbeln – Werfen**

Zu diesen Bereichen gibt es zwölf Übungen, die in zwei Wettkampfsammlungen unterteilt sind. Die Übungen werden den Mannschaften für die Dauer einer Saison vorgegeben und können somit in die Trainingsarbeit im Heimatverein eingebaut werden. Zur Durchführung der Vielseitigkeitswettkämpfe werden zusätzlich lediglich folgende Materialien benötigt: Stoppuhr, Maßband, Hütchen (oder kleine Kästen).

Die Mannschaften treten mit maximal 12 Spielern an. Zur Errechnung des Mannschaftsergebnisses des Vielseitigkeitswettkampfes werden die 10 besten Einzelwerte der Mannschaft addiert. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 10 Spielern an, dann wird ihr

für die fehlenden Spieler das jeweils insgesamt schwächste, gewertete Einzelergebnis des Turniertages angerechnet.

Anhand der Mannschaftsergebnisse des Vielseitigkeitswettbewerbes wird eine Rangliste der Mannschaften des jeweiligen Spieltages erstellt. Anhand dieser Rangliste erhält jede Mannschaft die Punkte, die für das jeweilige Turnier vergeben werden (siehe Anhang).

## Wettkampfsammlung I

### Koordination – Übung 1

1. Der Spieler steht mit Ball an der Abwurflinie zwischen zwei kleinen Kästen.
2. Der Spieler passt den Ball mit beiden Händen (Brustpass).
3. Dann läuft der Spieler dem Ball um einen der beiden Kästen hinterher und fängt diesen wieder auf, bevor er zum zweiten Mal den Boden berührt hat.
4. Der Spieler stoppt mit dem Ball regelgerecht im Ein- oder Zweikontaktstopp ab.

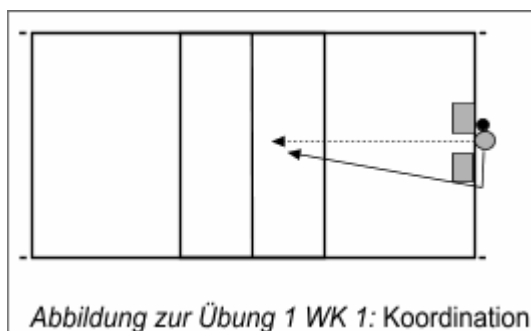


Abbildung zur Übung 1 WK 1: Koordination

**Jeder Spieler hat zwei Versuche, sind beide Versuche ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt. Es geht der bessere der beiden Versuche in die Wertung ein.**

Es wird die erzielte Weite gemessen (in 10 cm-Schritten). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

### Schnelligkeit – Übung 2

1. Der Spieler startet auf Signal am Hütchen A von der Volleyballgrundlinie
2. Dann umläuft der Spieler das Hütchen B an der zweiten Volleyballdrittellinie
3. Dann sprintet der Spieler zurück und um das Hütchen C an der ersten Volleyballmittellinie.
4. Dann sprintet der Spieler zur gegenüberliegenden Volleyballgrundlinie um Hütchen D
5. Dann sprintet der Spieler zurück zur zweiten Volleyballdrittellinie um das Hütchen E
6. Dann sprintet der Spieler durch das Ziel an der Volleyballmittellinie

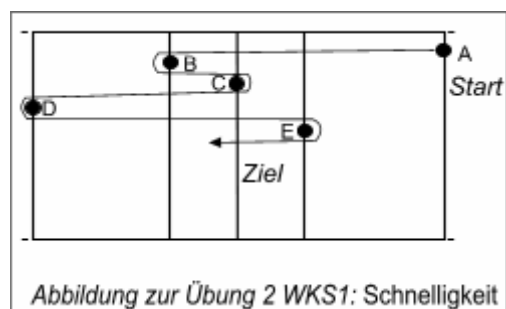


Abbildung zur Übung 2 WKS1: Schnelligkeit

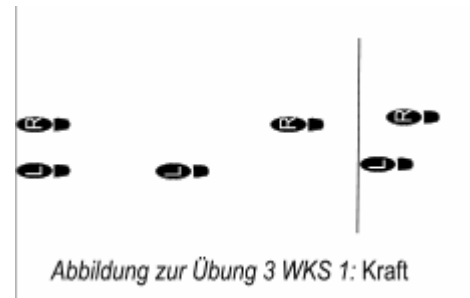
Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Zeit gemessen (in Zehntelsekunden). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

## Wettkampfsammlung I

### Kraft – Übung 3

1. Der Spieler steht an der Absprunglinie, linker Fuß vorgestellt.
2. Der Spieler springt mit dem linken Fuß ab und springt mit zwei weiteren Schrittkontakten (rechts/links) nach vorne.
3. Nach dem letzten Absprung vom linken Bein landet der Spieler im Ein- oder Zweikontaktstopp.
4. Danach führt der Spieler diese Bewegung gegengleich durch (er springt vom rechten Fuß ab, dann links/rechts zur Landung)

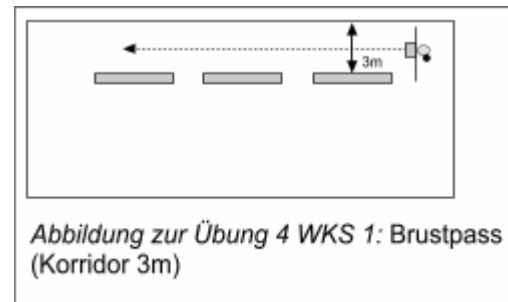


Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Weite gemessen (in 5 cm-Schritten). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

### Passen – Übung 4

1. Der Spieler steht mit Ball und mit beiden Füßen parallel an der Abwurflinie hinter einem Kasten
2. Der Spieler passt den Ball mit beiden Händen (Brustpass) so weit er kann in einem 3 m breiten Korridor (durch Langbänke gegen die Wand abzugrenzen)

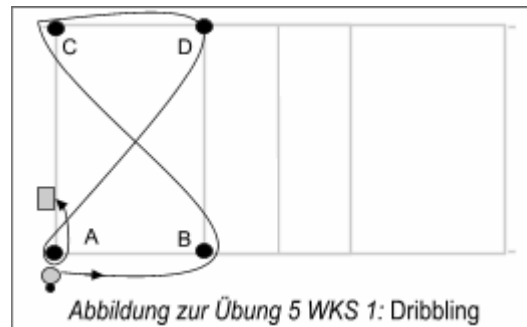


Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Weite gemessen (in 10cm-Schritten). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Dribbling – Übung 5**

1. Der Spieler dribbelt an der Volleyballgrundlinie auf der rechten Seite neben Hütchen A mit der rechten Hand auf der Stelle
2. Auf Signal umdribbelt der Spieler Hütchen B an der nächsten Volleyballdrittellinie und dribbelt mit der rechten Hand diagonal zu Hütchen C
3. Der Spieler umdribbelt Hütchen C mit der linken Hand und dann weiter mit der linken Hand zum Hütchen D
4. Der Spieler umdribbelt Hütchen D und dribbelt mit der linken Hand zurück zu Hütchen A
5. Der Spieler umdribbelt mit der rechten Hand Hütchen A
6. Der Spieler legt den Ball mit beiden Händen auf dem kleinen Kasten an der Volleyballgrundlinie (2m Abstand zur Volleyballseitenlinie) ab. Dabei muss der Ball einmal hinter der Volleyballseitenlinie den Boden berührt haben.

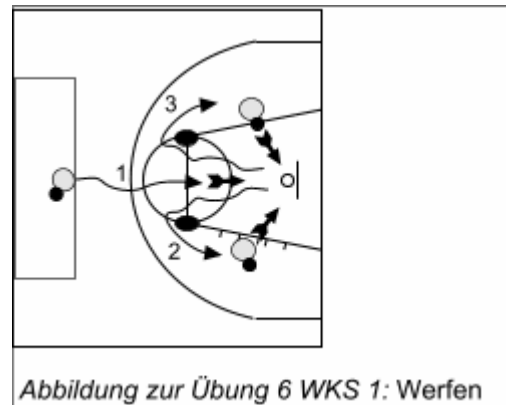


Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig (Ballverlust), dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Zeit gemessen (in Zehntelsekunden). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Werfen – Übung 6**

1. Der Spieler steht mit Ball an der Volleyballdrittellinie, an den Freiwurfecken stehen zwei Markierungen
2. Der Spieler dribbelt zur Freiwurflinie stoppt innerhalb des Sprungkreises ab und macht einen Sprungwurf
3. Der Spieler nimmt den eigenen Rebound, dribbelt mit der rechten Hand über die Freiwurflinie, um die Markierung auf die rechte Spielfeldseite und macht einen Sprungwurf außerhalb der Zone
4. Der Spieler nimmt den eigenen Rebound, dribbelt mit der linken Hand über die Freiwurflinie, um die Markierung auf die linke Spielfeldseite und macht einen Sprungwurf außerhalb der Zone
5. Danach dribbelt zurück zur Volleyballdrittellinie und startet den zweiten Durchgang

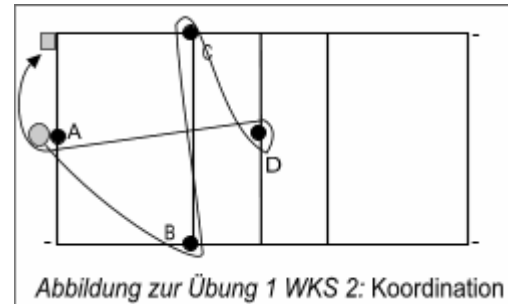


Jeder Spieler hat von jeder Position zwei Versuche, also insgesamt sechs Versuche, die er hintereinander wirft

Es werden die erzielten Treffer der Mannschaft aufaddiert. Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Koordination – Übung 1**

1. Der Spieler dribbelt mit zwei Bällen an der Volleyballgrundlinie hinter dem Hütchen A auf der Stelle und startet auf Signal.
2. Der Spieler umdribbelt die Hütchen B, C, D, die das Volleyballdrittel an den Eckpunkten begrenzen
3. Dann legt der Spieler die Bälle auf einen kleinen Kasten ab, der neben links neben dem Hütchen A steht. Dabei müssen die Bälle hinter der Volleyballgrundlinie einmal den Boden berührt haben.

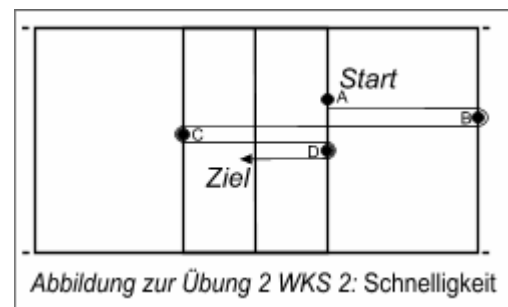


Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig (beide Bälle gleichzeitig verloren oder zweiter Ballverlust eines Balls), dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Wenn der Spieler einen Ball verliert, muss er den anderen Ball an der Stelle ablegen, an der der Ballverlust erfolgte. Nachdem er den verlorenen Ball geholt hat, steigt er an dieser Stelle mit beiden Bällen wieder ein. Es wird die erzielte Zeit gemessen (in Zehntelsekunden). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Schnelligkeit – Übung 2**

1. Der Spieler startet an der Volleyballdrittlinie am Hütchen A und sprintet um das Hütchen B an der Volleyballgrundlinie
2. Dann sprintet der Spieler um das Hütchen C an der zweiten Volleyballdrittlinie
3. Dann sprintet der Spieler um das Hütchen D an der ersten Volleyballdrittlinie
4. Dann sprintet der Spieler durch das Ziel an der Mittellinie



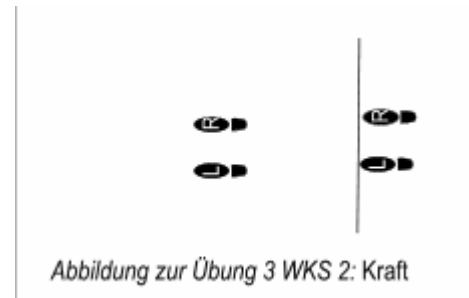
Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Zeit gemessen (in Zehntelsekunden). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

## Wettkampfsammlung II

### Kraft – Übung 3

1. Der Spieler steht mit beiden Füßen an der Absprunglinie und springt durch Abdruck von beiden Beinen so weit er kann nach vorne.
2. Es wird die erzielte Weite gemessen (Absatz)

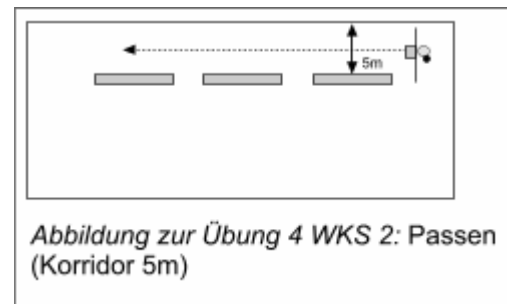


Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Weite gemessen (in 5cm-Schritten). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

### Passen – Übung 4

1. Der Spieler steht in Schrittstellung mit Ball hinter einem Kasten an der Abwurfline
2. Der Spieler passt den Ball mit der starken Hand so weit er kann in einen 5 m breiten Korridor (durch Langbänke gegen die Wand abzugrenzen)
3. Die Abwurfline darf nicht übertreten werden
4. Dann passt der Spieler den Ball mit der schwachen Hand.



Jeder Spieler hat je Hand nur einen Versuch, ist ein Versuch ungültig, dann wird die erzielte Weite mit einer Hand gemessen, sind beide Versuche ungültig, dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Weite für beide Versuche zusammen gemessen (in 50 cm-Schritten). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Dribbling – Übung 5**

1. Der Spieler dribbelt an der Volleyballdrittellinie auf der Stelle und startet auf Signal zum Hütchen A
2. Der Spieler umdribbelt die Hütchen A und B in Form einer Acht.
3. Der Spieler dribbelt spätestens am Hütchen mit der entsprechenden Außenhand
4. Der Spieler legt nach der zweiten „Acht“ den Ball auf dem Kasten ab, der an der Volleyballdrittellinie steht. Er muss den Ball nach dem Überqueren der Ziellinie noch einmal dribbeln, bevor er ihn ablegen darf.

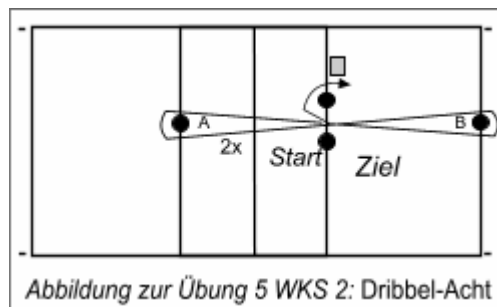


Abbildung zur Übung 5 WKS 2: Dribbel-Acht

Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist der Versuch ungültig (Ballverlust), dann wird er automatisch an das Ende der Rangliste gesetzt.

Es wird die erzielte Zeit gemessen (in Zehntelsekunden). Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Werfen – Übung 6**

1. An den Freiwurfecken stehen zwei Markierungen.
2. Der Spieler dribbelt im Stand an der Birne außerhalb der Zone
3. Der Spieler dribbelt auf Signal auf der rechten Spielfeldseite zum Korb und führt einen Korbleger mit der rechten Hand aus
4. Dann nimmt der Spieler seinen eigenen Rebound.
5. Dann dribbelt der Spieler über die Freiwurflinie mit der Außenhand um die Markierung auf die linke Spielfeldseite zum Korbleger mit der linken Hand usw...



Abbildung zur Übung 6 WKS 2: Werfen

Jeder Spieler hat von jeder Position drei Versuche, also insgesamt sechs Versuche, die er hintereinander wirft. Die Treffer werden gezählt. Als Fehlversuche gelten auch falscher Rhythmus und/oder falsche Hand.

Es werden die erzielten Treffer der Mannschaft aufaddiert. Danach wird das Mannschaftsergebnisse durch die Addition der Einzelwerte der besten 10 Spieler je Team errechnet.

**Punktetabelle für die Tabellenpunkte anhand der Mannschaftsrangliste nach VWK**

Platz	ST 1	ST 2	ST 3	ST 4	ST 5	ST 6	ST 7	ST 8	ST 9	ST 10	ST 11	ST 12
1	8	10	13	17	22	28	35	43	52	62	73	85
2	7	8	10	13	17	22	28	35	43	53	63	74
3	6	7	9	12	16	21	27	34	42	51	61	72
4	5	6	7	9	12	16	21	27	34	42	51	61
5	4	5	6	8	11	15	20	26	33	41	50	60
6	3	4	5	7	10	14	19	25	32	40	49	59
7	2	3	3	4	6	9	13	18	24	31	39	48
8	1	2	2	3	5	8	12	17	23	30	38	47

## Datenblatt zur Erfassung der WK-Ergebnisse

-> auch digital abrufbar (siehe unten)

### Thüringer Basketball-Verband U12 Datenblatt VWK

<b>Datum:</b>	
<b>WK-Sammlung #:</b>	
<b>Spieltag #:</b>	
<b>Übung #:</b>	

Spieler - Nr.	Team	Wert	Team 2	Wert
	[bitte eintragen]		[bitte eintragen]	
	Spielernamen [bitte eintragen]		Spielernamen [Bitte eintragen]	
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

**Ansprechpartner:**

### ***Jugendausschuss Thüringer Basketballverband***

TBV Landestrainer Torsten Rothämel  
c/o Geschäftsstelle  
0177-6240989  
webadmin@tbv-online.de

Diese Unterlagen sind auch auf den Seiten des Thüringer Basketball-Verbandes im Internet zu finden (Rubrik Spielbetrieb).

## Ablauf Eröffnungstag

Hallo liebe Vereinsvertreter,

in der letzten "News" und auf unserer Homepage haben wir die Ausschreibung zur U12 Rookie-Liga veröffentlicht. Hierzu teilen wir Euch ergänzend mit:

- 1) der Eröffnungstag findet wie vorangekündigt in Bad Sulza statt, Sporthalle der Regelschule (<http://www.rsbasu.de/>).
- 2) wir schlagen vor, dass jede Mannschaft einen U12-fähigen SR mitbringt und die spielfreien Mannschaften pfeifen. Wir würden 5€ pro SR pro Spiel zahlen und diese SR Kosten von Verbandsseite aus übernehmen (ebenso wie die Hallenmiete). Anreise der SR könnte/sollte mit den Teams erfolgen.
- 3) die Kampfgerichte müssten bei den Spielen durch die spielfreien Mannschaften abgesichert werden (-> keine Kosten).
- 4) Wir beabsichtigen, im Rahmen dieses Spieltages, jedem Team einen Satz Trikots (Trikot hell/Trikot dunkel/ Wendehose) zu überreichen.
- 5) Wir werden die Veranstaltung personell mit LT & JA Mitgliedern absichern, im Rahme der Veranstaltung können wir uns sicher noch einmal über diverse Ansätze und Probleme im U12 Bereich austauschen.
- 6) Für einen Imbiss ist durch den Hallenwart gesorgt
- 7) Ablauf:

09.00-09.45	Feld 2	2 Tests	aus dem VWK	(LB, USV, TuS, BVG)
09.45-11.00	Feld 1	LB	USV	(SR&KG BiG/ILM)
	Feld 3	TuS	BVG	(SR&KG APD/LOK)
10.00	Feld 2	2 Tests	aus dem VWK	(BiG, ILM, APD; LOK)
11.00-12.15	Feld 1	BiG	ILM	(SR&KG TuS/BVG)
	Feld 3	APD	LOK	(SR&KG LB/USV)
12.15-13.30	Feld 1	USV	TuS	(SR&KG APD/BiG)
	Feld 3	BVG	LB	(SR&KG ILM/LOK)
13.30-14.45	Feld 1	ILM	APD	(SR&KG TuS/LB)
	Feld 3	LOK	BiG	(SR&KG USV/BVG)
15.00		Auswertung,	Abreise	

## Aktuelle Infos

Für Fragen, Anregungen und Kritik, sendet bitte eine Email an den Landestrainer.

- Der **Doppelspieltag Anfang April findet nicht am 6., sondern am 5.4.** statt, BiG stellt eine Halle (Danke Peter für die schnelle Rückinfo)!
- Bei den Einzelspielen bitten wir, die Heimmannschaften die Gastmannschaften einzuladen!
- Schiedsrichter sind wie sonst im Jugendspielbetrieb üblich abzusichern.