

Anmeldung zur BARMER Basketball – Challenge 2018 am 30.06.2018 auf der BaSpo 2018

Unser Teamname lautet: _____

Deine Anmeldung muss vor dem Anmeldeschluss eingegangen sein, da die Teilnahme begrenzt ist. Die Anmeldungen werden nach der Reihenfolge der Eingänge bearbeitet. Der Anmeldeschluss ist der 25.06.2018.

Teilnahmegebühr: Wir haben insgesamt:

Anzahl der Spieler (min. 3, max. 4) _____

Pro Spieler eine Teilnahmegebühr von 20 EUR _____

Gesamtsumme pro Team

(inkl. Wendetrikot und Tageskarte für die BaSpo 2018) _____

Haftungsbeschränkungs- und Gestattungsvereinbarung: Die BaSpo GmbH haften nicht für Schäden, die der Spieler bei der Teilnahme an diesem Turnier erleidet, es sei denn, solche Schäden sind durch die Veranstalter und/oder deren Erfüllungsgehilfen vorsätzlich oder grob fahrlässig verursacht worden. Im Falle der Verletzung von den Veranstaltern gegenüber dem Spieler obliegenden wesentlichen Pflichten haften die Veranstalter auch für leicht fahrlässig verursachte Schäden. Die Haftung für leichte Fahrlässigkeit erstreckt sich jedoch nicht auf mittelbare Schäden. Der Spieler versichert beste gesundheitliche Verfassung und über keinerlei Gebrechen zu verfügen, die einer Teilnahme an der Veranstaltung entgegenstehen. Mit einer etwaigen medizinischen Notbehandlung im Rahmen der Veranstaltung ist der Spieler einverstanden. Der Spieler stellt die Veranstalter und die Sponsoren der Veranstaltung frei von jeglichen Forderungen im Zusammenhang mit seiner Teilnahme an der Veranstaltung. Der Spieler gewährt den Veranstaltern sowie den mit den Veranstaltern zusammenarbeitenden Partnergesellschaften/Sponsoren das Recht, sämtliche während der Veranstaltungen vom Spieler erstellten Bild und/oder Tonsequenzen für Foto, Print, Radio, TV, und Internet für jede Art der Veröffentlichung, wie Promotions, Werbung, Handelsaktionen und vergleichbare kommerzielle Zwecke, räumlich und zeitlich unbeschränkt, bearbeitet und unbearbeitet sowie an Dritte übertragbar zu verwenden und zwar ohne gesonderte Vergütung, Rückvergütung oder einen Aufschlag irgendeiner Art. Gleiches gilt hinsichtlich der persönlichen Daten des Spielers. Der Spieler ist sich bewusst, dass für alle Spiele das offizielle BaSpo 2018 Trikot getragen werden muss. Die Nichteinhaltung dieser Regel kann die Disqualifikation des Spielers ergeben. Sollten einzelne Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Unwirksame Bestimmungen sind durch wirksame Regelungen zu ersetzen, die dem Sinn und Zweck der als unwirksam erkannten Bestimmungen möglichst nahe kommen.

Kapitän männlich weiblich

Vorname _____

Nachnahme _____

Geburtsdatum _____ Größe _____cm

Trikot-Größe M L XL XXL

Adresse _____

Stadt _____ PLZ _____

Telefon _____

Email _____

Wir behandeln Ihre personenbezogenen Daten vertraulich und entsprechend der gesetzlichen Datenschutzvorschriften. Ich bin hiermit und mit den o.g. Haftungsbeschränkungs- und Gestattungsvereinbarung einverstanden.

Unterschrift Spieler/in _____ Unterschrift des/der gesetzlichen Vertreter(s) _____

(wenn Spieler/in unter 18 Jahre)

Spieler 2 männlich weiblich

Vorname _____

Nachnahme _____

Geburtsdatum _____ Größe _____cm

Trikot-Größe M L XL XXL

Adresse _____

Stadt _____ PLZ _____

Telefon _____

Email _____

Wir behandeln Ihre personenbezogenen Daten vertraulich und entsprechend der gesetzlichen Datenschutzvorschriften. Ich bin hiermit und mit den o.g. Haftungsbeschränkungs- und Gestattungsvereinbarung einverstanden.

Unterschrift Spieler/in _____ Unterschrift des/der gesetzlichen Vertreter(s) _____

(wenn Spieler/in unter 18 Jahre)

Spieler 3 männlich weiblich

Vorname _____

Nachnahme _____

Geburtsdatum _____ Größe _____cm

Trikot-Größe M L XL XXL

Adresse _____

Stadt _____ PLZ _____

Telefon _____

Email _____

Wir behandeln Ihre personenbezogenen Daten vertraulich und entsprechend der gesetzlichen Datenschutzvorschriften. Ich bin hiermit und mit den o.g. Haftungsbeschränkungs- und Gestattungsvereinbarung einverstanden.

Unterschrift Spieler/in _____ Unterschrift des/der gesetzlichen Vertreter(s) _____

(wenn Spieler/in unter 18 Jahre)

Spieler 4 männlich weiblich

Vorname _____

Nachnahme _____

Geburtsdatum _____ Größe _____cm

Trikot-Größe M L XL XXL

Adresse _____

Stadt _____ PLZ _____

Telefon _____

Email _____

Wir behandeln Ihre personenbezogenen Daten vertraulich und entsprechend der gesetzlichen Datenschutzvorschriften. Ich bin hiermit und mit den o.g. Haftungsbeschränkungs- und Gestattungsvereinbarung einverstanden.

Unterschrift Spieler/in _____ Unterschrift des/der gesetzlichen Vertreter(s) _____

(wenn Spieler/in unter 18 Jahre)

Wir freuen uns auf ein fantastisches Turnier mit Euch!

Sendet Eure Anmeldung bitte per Email an:

mk@baspo.de

oder postalisch an:

BaSpo GmbH

Krützpoort 1

47804 Krefeld

oder per Fax an:

02151 – 327 11 92

Habt ihr Rückfragen? Bitte meldet euch bei:

Martin Kordic

mk@baspo.de

Regeln und Teilnahmebedingungen

- Alle Spiele werden von einem offiziellen Schiedsrichter geleitet. Ihr müsst keine Fouls ansagen.
- Jedes Team hat minimal 3 und maximal 4 Spieler auf dem offiziellen Anmeldeformular.
- Das minimale Alter der Teilnehmer beträgt 16 Jahre – das maximale Alter beträgt 23 Jahre
- Alle Spieler müssen das offizielle Trikot während der Spiele tragen.

- Regeln:
 - Mannschaften
 - Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern (drei Spielern auf dem Feld, ein Auswechselspieler)
 - Schiedsrichter und Kampfrichter
 - Das Spiel wird von einem Schiedsrichter und einem Kampfrichter (Zeitnehmer und Anschreiber) begleitet.
 - Spielbeginn
 - Beide Mannschaften wärmen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf.
 - Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann wählen zwischen Ballbesitz entweder zu Spielbeginn oder zu Beginn einer möglichen Verlängerung.
 - Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld sein.
 - Korbwertung
 - Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkte-Linie zählt einen Punkt. Ein Korbwurf außerhalb der Zwei-Punkte-Linie zählt zwei Punkte. Ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt.
 - Spielzeit und Sieger
 - Die Spielzeit beträgt zehn Minuten. Die Spieluhr wird gestoppt bei einem toten Ball und bei Freiwürfen. Die Spieluhr wird gestartet, sobald der Wechsel des Balls erfolgt ist, d. h. sobald er in den Händen der angreifenden Mannschaft ist.
 - Die Mannschaft, die zuerst 21 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel, auch wenn dies vor Ablauf der Spielzeit geschieht. Dies gilt nur in der regulären Spielzeit, nicht während einer Verlängerung.
 - Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer Minute eine Verlängerung gespielt. Die Mannschaft, die in der Verlängerung zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
 - Eine Mannschaft verliert ein Spiel kampflös, wenn sie zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei Spielern spielbereit auf dem Spielfeld steht
 - Eine Mannschaft verliert ein Spiel durch Verlust der Spielberechtigung, wenn sie das Spielfeld vor dem Spielende verlässt oder wenn alle Spieler der Mannschaft durch Verletzung bzw. Disqualifikation ausgeschieden sind.
 - Fouls und Freiwürfe
 - Eine Mannschaft erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Klarstellung: Spieler werden nicht vom Spiel ausgeschlossen, wenn sie eine bestimmte Anzahl persönlicher Fouls begangen haben, Ausschluss erfolgt jedoch beim zweiten unsportlichen Foul.
 - Für ein Foul an einem Werfer innerhalb der Zwei-Punkte-Linie gibt es einen Freiwurf; für ein Foul an einem Werfer außerhalb der Zwei-Punkte-Linie gibt es zwei Freiwürfe.
 - Für ein Foul während der Korbwurfbewegung gibt es einen zusätzlichen Freiwurf, wenn der Korbwurf erfolgreich war.
 - Nach dem Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze werden das siebte, achte und neunte Mannschaftsfoul mit zwei Freiwürfen bestraft. Das zehnte und jedes weitere Mannschaftsfoul wird ebenso wie jedes unsportliche Foul immer mit zwei Freiwürfen und Ballbesitz bestraft.

- Jedes technische Foul wird mit einem Freiwurf plus Ballbesitz bestraft. Den Ballbesitz nach dem letzten Freiwurf einer Strafe für ein technisches oder unsportliches Foul erhält eine Mannschaft hinter der Dreipunktlinie.
- Wie der Ball gespielt wird
 - Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf setzt ein Spieler der anderen Mannschaft das Spiel fort, indem er den Ball von einer Stelle unterhalb des Korbs (nicht außerhalb des Spielfelds wie z. B. hinter der Endlinie) zu einer Stelle hinter der Zwei-Punkte-Linie dribbelt oder passt.
 - Die nun verteidigende Mannschaft muss den Ball in Ruhe lassen, solange der sich im No-Charge- Halbkreisbereich unter dem Korb befindet.
 - Nach einem nicht erfolgreichen Korbwurf oder letzten Freiwurf gilt:
 - Holt die angreifende Mannschaft den Rebound, darf sie weiterspielen, ohne dass der Ball hinter die Zwei-Punkte-Linie muss.
 - Holt die verteidigende Mannschaft den Rebound oder erlangt sie Ballkontrolle, muss sie den Ball durch Dribbeln oder Passen zuerst hinter die Zwei-Punkte-Linie spielen.
 - Nach einer Spielunterbrechung (toter Ball) erhält eine Mannschaft den Ball, indem sie den Ballbesitz hinter der Mitte der Zwei-Punkte-Linie vom Verteidiger erhält.
 - Ein Spieler befindet sich hinter der Zwei-Punkte-Linie, wenn er sich mit beiden Füßen weder innerhalb dieser Linie befindet noch die Linie berührt.
 - In einer Sprungballsituation erhält die verteidigende Mannschaft den Ball.
- Passive Spielweise
 - Passive Spielweise oder Hinhalte-Taktik (also ohne die Absicht, Punkte zu erzielen) ist eine Regelübertretung.
 - Die angreifende Mannschaft muss innerhalb zwölf Sekunden einen Korbwurf versuchen. Die Wurfuhr wird gestartet, sobald die angreifende Mannschaft den Ball in ihren Händen hat (nach einem Wechsel des Ballbesitzes gemäß Art. 8.3 hinter der Zwei-Punkte-Linie oder nach einem erfolgreichen Wurf unter dem Korb).
 - Es wird als Regelübertretung betrachtet, wenn ein Spieler innerhalb der Drei-Punkte-Linie länger als fünf Sekunden mit dem Rücken oder Seite zum Korb gerichtet dribbelt.
- Spielerwechsel
 - Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung (toter Ball) für beide Mannschaften möglich, bevor der Ballbesitz wechselt. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat und beide Spieler sich berührt haben. Spielerwechsel dürfen nur an der Endlinie gegenüber dem Korb vorgenommen werden und werden ohne Mitwirkung von Schiedsrichter oder Kampfrichter ausgeführt.
- Auszeiten
 - Jeder Mannschaft steht eine Auszeit von 30 Sekunden zu. Ein Spieler kann diese Auszeit nur bei einer Spielunterbrechung (toter Ball) beantragen. Nach einem erfolgreichen Korbwurf ist der Ball weiterhin im Spiel und es ist keine Auszeit möglich.
- Disqualifikation
 - Begeht ein Spieler zwei unsportliche Fouls, so wird er durch die Schiedsrichter für das Spiel disqualifiziert und ggf. durch den Ausrichter vom Turnier ausgeschlossen.
 - Darüber hinaus schließt der Ausrichter Spieler aus, die Gewalttaten begehen oder verbale bzw. körperliche Angriffe ausüben. Der Ausrichter kann das gesamte Team ausschließen, wenn es durch Tun oder Unterlassen am Fehlverhalten des Spielers mitgewirkt hat.