



Version 11.08.2026

## Ausschreibung Bezirksjugendmeisterschaften Saison 2026/2027

(neue Passagen sind **fett-rot** hervorgehoben)

### ALLGEMEINES

1. Der Bezirk IV (Alb/Bodensee) des Basketballverbandes Baden-Württemberg (BBW) veranstaltet im Spieljahr 2026/2027 Meisterschaften der männlichen Jugend in den Altersklassen U20, U18, U16, U14 und U12 sowie in der weiblichen Jugend in den Altersklassen U18, U16, U14 und U12. Gemischte Mannschaften sind in allen Altersklassen grundsätzlich erlaubt, Teilnahme im männlichen Bereich. Die Teilnahme außer Konkurrenz ist unter festgelegten Bedingungen möglich (siehe ganz unten).
2. Für die Durchführung der Spiele gelten die FIBA-Regeln, die DBB Spiel- und Jugendspielordnung sowie die BBW Spiel- und Jugendordnung. In den U12- und U10-Bezirksligen gelten die Bestimmungen der DBB-Mini-Regeln sowie die „Miniregeln Bezirk IV 2026/27“ (Anlagen).
3. Spielbälle sind alle vom DBB zugelassenen Bälle. Die männliche Jugend U18 bis U16 spielt mit der Ballgröße 7, die U14 mit der Ballgröße 6 und die U12/U10 mit der Ballgröße 5. Für den weiblichen Bereich U18 bis U14 sind die Ballgröße 6 und bei U12 weiblich der Mini-Spielball (Ballgröße 5) vorgeschrieben.

### INSTANZEN

Spielleitung: **Thomas van Geffen**, Vorstandsmitglied für Jugend  
Staffelleitung: Geschäftsstelle Bezirk IV  
Ulrich Tangl, Wellingstraße 6/1, 73230 Kirchheim  
Tel: 0 70 21/73 49 18 / Fax: 0 70 21/73 49 19; [ulrich@tangl.de](mailto:ulrich@tangl.de)  
Berufungsinstanz: Uli Schäfer; [ul\\_schaefer@t-online.de](mailto:ul_schaefer@t-online.de)

### DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

#### 1. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften, die nicht in einer Jugendoberliga des BBW spielen. Einsatzberechtigt sind nur Spieler, die nicht für die Spiele der Vorrunde zur BBW-Meisterschaft (inkl. der JOL) gemeldet sind. Spielerinnen und Spieler mit Behinderung können einen formlosen, begründeten Antrag beim Bezirks-Jugendwart stellen, in einer jüngeren Altersklasse eingesetzt zu werden. Der Jugendwart entscheidet nach Aktenlage über den Antrag.

#### 2. Verteidigung

Für die Spiele der U16 und U14 ist die Mann-Mann-Verteidigung vorgeschrieben. Die Schiedsrichter sind angehalten, die Einhaltung dieser Regel zu gewährleisten. Bei deutlichen Vergehen sind die Schiedsrichter befugt, wie folgt vorzugehen:

1. Ermahnung an den Trainer
2. Technisches Foul gegen den Trainer („C-Foul“)

#### 3. Spielbetrieb

Wird der Spielbetrieb in Turnierform ausgetragen, ist der das Turnier veranstaltende Verein Ausrichter i.S.d. DBB-Spielordnung und während der ganzen Veranstaltung für alle Aufgaben nach § 33 DBB-SO zuständig. Für die Ansetzung der Spiele gilt Folgendes:

1. Turniere sollen am Wochenende stattfinden. Der früheste Spieltermin am Samstag und Sonntag ist **9.00 Uhr**. Der späteste Spieltermin am Samstag und Sonntag ist **19.00 Uhr**. Ausnahmen müssen vom Jugendwart oder vom Staffelleiter genehmigt werden und erfordern das Einverständnis des Spielpartners.
2. Einzelspiele können auch wochentags durchgeführt werden. Ohne Einverständnis des Spielpartners ist dies möglich, wenn die einfache Entfernung weniger als 60 Kilometer beträgt und der Spielbeginn zwischen 17.30 und 19.00 Uhr liegt. Mit Einverständnis des Spielpartners sind auch abweichende Regelungen möglich.
3. In den Jugend-Ligen dürfen keine Spiele über den letzten ausgeschriebenen Spieltag der jeweiligen Liga hinaus verlegt werden. Ausnahmen können für die regulären Bezirksliga-Runden und die Platzierungsrunden auf Antrag genehmigt werden.

4. Die Nichtteilnahme an weiterführenden Meisterschaften, trotz sportlicher Qualifikation, wird als Rückzug einer Mannschaft aus dem laufenden Spielbetrieb gemäß dem Bezirks-Strafenkatalog gewertet.
- 4. Spielzeit, Foulanzahl**  
 Die Spielzeit beträgt bei Turnieren 4 x 7 Minuten, die Viertelpausen 1 Minute und die Halbzeit 5 Minuten. Nach dem 4. persönlichen Foul erfolgt der Ausschluss, vom 4. Mannschaftsfoul an pro Viertel werden Freiwürfe verhängt.  
 Verlängerung(en): 5 Minuten.  
 Bei Einzelspielen analoge Anwendung der Ausschreibung im Seniorenbereich (FIBA-Regeln).  
 Es dürfen insgesamt maximal 12 Spieler/innen pro Spiel eingesetzt werden.
- 5. DBB-Teilnehmerausweise**  
 Nach DBB/BBW-Jugendspielordnung müssen alle Spieler und Spielerinnen aller Altersklassen Teilnehmerausweise besitzen. Die Spieler haben dem Schiedsrichter ihre Identität durch Vorlage des Teilnehmerausweises, Personalausweises oder Führerscheins nachzuweisen. Anerkannt werden auch amtlich beglaubigte Kopien dieser Dokumente sowie elektronische Kopien. Andere Dokumente, mit denen sich die Identität des Spielers feststellen lässt (ein Foto ist dabei zur Identifizierung zwingend erforderlich), sind ebenfalls zugelassen. Ein Spieler, dessen Identität nicht festgestellt werden kann, wird behandelt wie ein Spieler ohne Teilnahmeberechtigung.  
 Kann ein Spieler sich nicht mit einem solchen Dokument ausweisen, so gilt er dennoch als spielberechtigt, wenn er einem der beiden am Spiel beteiligten Schiedsrichter persönlich bekannt ist. Der betreffende Schiedsrichter muss dies auf dem **elektronischen Spielberichtsbogen (DSS)** vermerken.
- 6. Schiedsrichter**  
 Es werden keine neutralen SR angesetzt. Sämtliche SR sind vom Heimverein/Ausrichter zu stellen. Mindestens ein Schiedsrichter muss eine gültige Lizenz besitzen. Jede an einem Spiel beteiligte Mannschaft hat das Recht, für ihr Spiel einen Schiedsrichter, der eine gültige Lizenz haben muss, zu stellen. Dieser SR-Einsatz muss spätestens 48 Stunden vor dem Spiel bei der Staffelleitung und den beteiligten Vereinen angemeldet werden. Ausnahme: Am Spiel/Turnier beteiligte Trainer/Coaches bzw. Spieler dürfen in keinem Fall als SR eingesetzt werden. Auf Antrag beim Schiedsrichter-Einteiler werden durch die Bezirks-Schiedsrichtereinsatzstelle neutrale SR angesetzt; die Kosten trägt die beantragende Mannschaft.
- 7. Ligeneinteilung**  
 Jede Altersklasse wird in Ligen bzw. Gruppen eingeteilt (wurde Mitte Juli verschickt), in denen eine Runde mit Hin- und Rückspielen ausgetragen wird.
- 8. Bezirksmeisterschaft**  
 Die Bezirksmeister werden wie folgt ermittelt (siehe auch Anhang 2).  
Männliche Jugend:
- **U 20:** Sieger der Play-offs (best-of-three) im Anschluss an die reguläre Runde der Landesliga:  
**Erste Runde (Viertelfinale):**  
 1: Erster Gruppe A – Vierter Gruppe B  
 2: Erster Gruppe B – Vierter Gruppe A  
 3: Zweiter Gruppe A – Dritter Gruppe B  
 4: Zweiter Gruppe B – Dritter Gruppe A  
**Zweite Runde (Halbfinale):**  
 5: Sieger 1 – Sieger 3  
 6: Sieger 2 – Sieger 4  
 7: Verlierer 1 – Verlierer 3  
 8: Verlierer 2 – Verlierer 4  
**Dritte Runde (Finale):**  
 Sieger 5 – Sieger 6 (um die Bezirksmeisterschaft)  
 Verlierer 5 – Verlierer 6 (um Platz 3)  
 Sieger 7 – Sieger 8 (um Platz 5; nur Hin- und Rückspiel)  
 Verlierer 7 – Verlierer 8 (um Platz 7; nur Hin- und Rückspiel)
  - **U 18:** Sieger der Play-offs (best-of-three) im Anschluss an die reguläre Runde der Landesliga:  
**Halbfinale:**  
 1: Erster – Vierter  
 2: Zweiter – Dritter  
**Finale:**  
 Sieger 1 – Sieger 2 (um die Bezirksmeisterschaft)  
 Verlierer – Verlierer (um Platz 3)

- **U 16:** Sieger der Landesliga
- **U 14:** Sieger der Play-offs (best-of-three) im Anschluss an die reguläre Runde der Landesliga:  
**Halbfinale:**  
1: Erster – Vierter  
2: Zweiter – Dritter  
**Finale:**  
Sieger 1 – Sieger 2 (um die Bezirksmeisterschaft)  
Verlierer – Verlierer (um Platz 3)  
Platzierung:  
**Halbfinale:**  
1: Erster – Vierter  
2: Zweiter – Dritter  
**Finale:**  
Sieger 1 – Sieger 2 (um Platz 5)  
Verlierer – Verlierer (um Platz 7)
- **U 12:** Die jeweils beiden Ersten der sechs Bezirksligen spielen zwei Endrunden (Aufteilung durch die Staffelleitung nach geographischen Kriterien). Die jeweils beiden Ersten dieser Endrunden ermitteln bei einem Final Four den Bezirksmeister.

#### Weibliche Jugend:

- **U 18:** Sieger der Play-offs (best-of-three) im Anschluss an die reguläre Runde der Landesliga:  
**Halbfinale:**  
1: Erster – Vierter  
2: Zweiter – Dritter  
**Finale:**  
Sieger 1 – Sieger 2 (um die Bezirksmeisterschaft)  
Verlierer – Verlierer (um Platz 3)
- **U16:** Sieger der Landesliga
- **U 14:** - Sieger der Play-offs (best-of-three) im Anschluss an die reguläre Runde der Landesliga:  
**Erste Runde (Viertelfinale):**  
1: Erster Ost – Vierter West  
2: Erster West – Vierter Ost  
3: Zweiter Ost – Dritter West  
4: Zweiter West – Dritter Ost  
Fünfter Ost – Fünfter West (um Platz 9)  
**Zweite Runde (Halbfinale):**  
5: Sieger 1 – Sieger 3  
6: Sieger 2 – Sieger 4  
7: Verlierer 1 – Verlierer 3  
8: Verlierer 2 – Verlierer 4  
**Dritte Runde (Finale):**  
Sieger 5 – Sieger 6 (um die Bezirksmeisterschaft)  
Verlierer 5 – Verlierer 6 (um Platz 3)  
Sieger 7 – Sieger 8 (um Platz 5; nur Hin- und Rückspiel)  
Verlierer 7 – Verlierer 8 (um Platz 7; nur Hin- und Rückspiel)
- **U 12:** **Sieger der Endrunde der jeweils drei Ersten der beiden Landesligen**

Das Vorstandsmitglied für Jugend ist berechtigt, den Bezirksmeister oder die Teilnehmer für die Endrunde bereits nach der Vorrunde zu bestimmen. Bei allen Fortsetzungsrounds ist die Teilnahme an den Endrunden/Play-offs Pflicht.

## 9. Bezirksliga-Meisterschaft

In den Bezirksligen werden ebenfalls Meister ermittelt:

#### Männliche Jugend:

- **U 18:** Die jeweils beiden Ersten der **vier** Bezirksligen spielen zwei Endrunden (Aufteilung durch die Staffelleitung nach geographischen Kriterien). Die jeweils beiden Ersten dieser Endrunden ermitteln bei einem Final Four den Bezirksligameister.
- **U 16:** Die jeweils beiden Ersten der sechs Bezirksligen spielen zwei Endrunden (Aufteilung durch die Staffelleitung nach geographischen Kriterien). Die jeweils beiden Ersten dieser Endrunden ermitteln bei einem Final Four den Bezirksligameister.

- **U 14:** Die jeweils beiden Ersten der sechs Bezirksligen spielen zwei Endrunden (Aufteilung nach geographischen Kriterien). Die jeweils beiden Ersten dieser Endrunden ermitteln bei einem Final Four den Bezirksliga-Meister

#### 10. Qualifikation Jugend-Oberliga/-regionalliga

Die Berechtigung **zur Meldung für die** Jugend-Oberliga/-Regionalliga 2027/2028 erhalten grundsätzlich alle Vereine.

#### 11. Sollstärke und Spielberechtigung Landesligen männlich

Die Sollstärke der Landesligen beträgt grundsätzlich zehn Teams, die Mindestzahl fünf Teams.

Spielberechtigt in den Landesligen 2026/2027 sind alle Teams, die gemeldet haben.

In der U18-Landesliga sind pro Spiel und Mannschaft maximal zwei Spieler mit einer NBBL-Lizenz spielberechtigt. Spieler mit JBBL-Lizenz sind in der U18-Landesliga uneingeschränkt einsetzbar.

In der U16-Landesliga sind pro Spiel und Mannschaft maximal zwei Spieler mit einer JBBL-Lizenz spielberechtigt.

#### 12. Spielberechtigung Bezirksligen männlich

In den Bezirksligen sind keine Spieler mit NBBL- oder JBBL-Lizenz spielberechtigt

#### 13. Spielberichtsbögen

##### **Digitaler Spielbericht (DSS) von NBN23**

- In allen Wettbewerben kommt der Digitale Spielbericht (DSS) als App InGame der Firma NBN23 zum Einsatz. Zur Sicherheit ist der offizielle Papier-Spielberichtsbogen (SBB) des DBB bereitzuhalten und bei Problemen zu verwenden. Der 1. Schiedsrichter entscheidet darüber, ob statt des DSS der SBB verwendet wird und hat dies auf der Rückseite des Spielberichts zu begründen.
- Die Spieldaten sind rechtzeitig vor Spielbeginn – spätestens 30 Minuten vor dem Spiel – in der InGame App herunterzuladen, damit die Daten möglichst tagesaktuell zur Verfügung stehen.
- Das Tablet oder Smartphone, mit dem der DSS betrieben wird, sollte über WLAN oder Mobilfunk mit dem Internet verbunden sein. Sollte dies in einer Spielhalle aus technischen Gründen (z.B. wegen Empfangsproblemen) nicht möglich sein, so ist das Spiel vor Ort abzuschließen und die Spieldaten bis 23:59 Uhr am Spieltag zu übertragen.
- Eine gesonderte Ergebnismeldung in TeamSL ist mit DSS nicht mehr notwendig, da diese bereits durch die Übertragung des abgeschlossenen Spiels in der InGame-App erfolgt.
- Sofern DSS nicht eingesetzt werden kann, ist die Heimmannschaft verpflichtet, den SBB in elektronischer Form (PDF oder JPG) per E-Mail an die Staffelleitung zu senden und die Spieler, Viertel-, Halbzeit- und Endergebnisse in das Online-Verwaltungsprogramm TeamSL einzutragen. Der elektronische Versand des SBB und die Eingabe des Spielergebnisses oder eines Spielausfalls müssen bis 23.59 Uhr am Spieltag erfolgen.
- Besondere Regelungen für Turniere: Beim mittleren Spiel (bei 4er-Turnieren den beiden mittleren Spielen) muss der in der Paarung vorne stehende Verein dafür sorgen, dass in der Halle DSS eingesetzt werden kann. Dazu muss er die Spieldaten am Tag vor dem Spiel eingeben und seine Zugangsdaten dem Ausrichter (Heimverein beim Turnier) zur Verfügung stellen. Das kann vorab per E-Mail oder vor Ort geschehen. Alternativ kann ein Tablet/Handy mitgebracht werden. Versäumnisse, die dazu führen, dass der DSS nicht verwendet werden kann, werden nach Strafenkatalog 2m) geahndet.

Die Statistikdaten (Punkte, Freiwürfe, 3er und Fouls) aller Spiele sind durch die in der Paarung vorne stehende Mannschaft bis spätestens 48 Stunden nach Spielende im Spielbetriebsportal des DBB (TeamSL) einzugeben.

#### 14. Rollierender Stichtag (RST)

Die Bestimmungen des BBW werden übernommen (Anlage)

#### 15. Spielverlegungen/Absagen

Spiel-/Turnierverlegungen können nur schriftlich erfolgen.

Dabei gilt:

A Bis 7 Tage (mehr als 168 Stunden) vor dem Spiel:

- Verlegungsgebühr 25 € bei Verlegung auf einen anderen Tag mit Einverständnis des Spielpartners
- Verlegungsgebühr 50 € bei Verlegung auf einen anderen Tag ohne Einverständnis des Spielpartners (Staffelleiter-Entscheidung)
- Keine Verlegungsgebühr bei Änderung der Uhrzeit oder Halle (geht ohne Einverständnis des Spielpartners)

B 3-7 Tage vor dem Spiel:

- a) Verlegungsgebühr 25 € bei Verlegung auf einen anderen Tag oder bei Änderung der Uhrzeit, jeweils mit Einverständnis des Spielpartners (ohne Einverständnis des Spielpartners keine Verlegung)
- b) Keine Verlegungsgebühr bei Änderung der Halle (geht ohne Einverständnis des Spielpartners)

C Weniger als 3 Tage (72 Stunden) vor dem Spiel:

- a) Keine Verlegung auf einen anderen Tag oder Änderung der Uhrzeit möglich
- b) Änderung der Halle mit Begründung möglich, keine Gebühr

In Fällen von höherer Gewalt ist die Spielverlegung unverzüglich bei der **Staffelleitung** unter Darlegung der Gründe zu beantragen. Beweismittel können nachgereicht werden.

**16. Zuschauerverhalten**

1. Der Ausrichter ist für das Verhalten der Zuschauer verantwortlich. Bei Verstößen gegen die folgenden Bestimmungen muss der Ausrichter sofort tätig werden und die Ordnung herstellen, die Identität der handelnden Personen feststellen und diese aus der Spielhalle verweisen bzw. bei Straftaten bis zum Eintreffen der Polizei festhalten.
2. Zuschauer dürfen keine Gegenstände auf das Spielfeld, die Mannschaftsbankbereiche, den Bereich des Kampfgerichts oder Teilnehmer des Spiels werfen.
3. Zuschauer dürfen das Spielfeld, die Mannschaftsbankbereiche oder den Bereich des Kampfgerichts nicht betreten.
4. Zuschauer dürfen in keiner Weise gegen Teilnehmer des Spiels tätlich werden.
5. Den Zuschauern sind sexistische, rassistische, extremistische oder antisemitische Parolen, Äußerungen oder Transparente sowie Aufforderungen zu Gewalt verboten.

**WEITERE BESTIMMUNGEN**

Bei Disqualifikationen kann der betroffene Verein bzw. Spieler innerhalb von drei Werktagen nach dem Spiel (**ausschließlich per E-Mail**) unaufgefordert und schriftlich bei der Staffelleitung Stellung zu diesem Vorfall nehmen. Trifft keine Stellungnahme ein, entscheidet die Staffelleitung nach Aktenlage.

**SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

1. Die Meldefristen des BBW-Jugendwartes sind zu beachten.
  2. Auf die gültige Rechts- und Strafenordnung sowie den Bezirks-Strafenkatalog wird hingewiesen.
  3. Der Bezirksjugendwart ist berechtigt, Änderungen, Nachträge bzw. Ergänzungen zu dieser Ausschreibung vorzunehmen.
- 

**Anhang 1:**

**Teilnahme außer Konkurrenz**

1. Nur in der untersten Spielklasse
2. SpielerIn hat keine Möglichkeit, in der eigenen Altersklasse zu spielen
3. Team behält alle Pflichten
4. Maximal drei SpielerInnen des älteren Jahrgangs pro Spiel
5. Nur mit SpielerInnen maximal aus einer Altersklasse höher (Bei U18: Keine SpielerInnen im Seniorenalter)
6. Team wird normal in der Liga geführt und am Ende der Runde auf den letzten Platz gesetzt

**Anhang 2:**

**Play-off-Regeln Jugend**

In den Jugend-Landesligen werden, wenn die Anzahl der Teams SIEBEN nicht erreicht, nach Abschluss der regulären Runde Play-offs gespielt. Den Modus bestimmt das Vorstandsmitglied für die Jugend

- System „best of three“: Wer zuerst zwei Siege hat, hat die Serie gewonnen
- Der besser Platzierte hat im ersten und eventuell dritten Spiel Heimrecht
- **Tritt eine Mannschaft in den Play-offs zu einem Spiel nicht an, verliert sie das Spielrecht in den Play-offs.**
- Bei den Spielen 1 und 2 kann diese Reihenfolge in beiderseitigem Einvernehmen getauscht werden
- Die Termine werden von der Staffelleitung festgelegt.