

**DATUM & ORT:**

Das „#SHUTUPANDPLAY 2017“ findet ab Freitag, dem 14. Juli bis Sonntag 16. Juli 2017 in Alt-Stralau 1, 10245 Berlin, statt.

Die Turnierzeit ist Freitag 16:00 Uhr bis 22:00 Uhr, Samstag 11:00 Uhr bis 22:00 Uhr, Sonntag 11:00 Uhr bis 20:00 Uhr.

KATEGORIEN: All-Star (Ü18 männlich)

**KONTAKT:**

www.shutupandplay.eu | Mail: info@shutupandplay.eu | Telefon: +49 89 324 781 60

**ANMELDE- UND CHECK-IN PROZESS:**

1. Anmeldung zum Turnier erfolgt über [www.shutupandplay.eu](http://www.shutupandplay.eu)
2. Jeder Spieler benötigt zwingend! ein bestätigtes Spielerprofil auf [www.3x3planet.com](http://www.3x3planet.com) für die Teilnahme am Turnier!
3. Nach der Anmeldung bitte die Startgebühr in Höhe von € 60,00 pro Team bis 09. Juli 2017 entweder auf folgendes Konto überweisen:

Empfänger: KICKZ Never Not Ballin' GmbH  
Bank: Commerzbank  
IBAN: DE39 7008 0000 0599 9881 00  
BIC: DRESDEFF700

Als Verwendungszweck bitte zwingend den Teamnamen angeben und gemeinsam bezahlen – keine Einzelüberweisungen!  
Auch Barzahlung im KICKZ-Store Berlin ist möglich (Nürnberger Str. 16, 10789 Berlin).

4. Der Teamkapitän wird nach erfolgreicher Anmeldung eine E-Mail als Bestätigung erhalten.
5. Check-In zum Turnier:
  - 13. Juli 2017  
18:00 Uhr bis 20:00 Uhr KICKZ Berlin Basketball Store (Nürnberger Str. 16, 10789 Berlin)
  - 14. Juli 2017  
14:30 bis 15:30 Uhr auf dem SUAP-Gelände am Zelt der Turnierleitung
  - 15. Juli 2017  
9:30 bis 10:30 Uhr auf dem SUAP-Gelände am Zelt der Turnierleitung
  - 16. Juli 2017  
9:30 bis 10:30 Uhr auf dem SUAP-Gelände am Zelt der Turnierleitung
6. Der Check-In ist Pflicht für alle Teams (eine Person des Teams reicht zum Check-In!)
7. Zum Check-In bitte mitbringen:
  - Eigenen Lichtbildausweis
  - Teamname
  - Trikotgrößen aller Mitspieler
  - Unterschriebener Haftungsausschluss aller Mitspieler



Das Event #SHUTUPANDPLAY 2017 findet statt: **BERLIN 14. bis 16.07.2017 | Alt-Stralau 1, 10245 Berlin**

Als Veranstalter („der Veranstalter“) des Events gelten die KICKZ Never Not Ballin' GmbH, Landwehrstr. 60, 80336 München; adidas AG, Adi-Dassler-Straße 1, 91074 Herzogenaurach und die Agentur expema – event management & consulting, Kipsdorfer Weg 18, 04207 Leipzig.

#### **HAFTUNGSAUSSCHLUSS**

Der Veranstalter haftet bei Schäden, gleich aus welchem Rechtsgrund und welcher Art, nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit, auch seiner gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen. Bei einfach fahrlässig verursachten Sach- und Vermögensschäden haftet der Veranstalter, seine gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen nur bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht, jedoch der Höhe nach beschränkt auf die bei Vertragsschluss vorhersehbaren und vertragstypischen Schäden; wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung den Vertrag prägt und auf die der Spieler vertrauen darf. Wegen der Verletzung des Lebens, Körpers oder der Gesundheit gelten die vorgenannten Haftungsbeschränkungen nicht. Der Spieler stellt den Veranstalter, seine gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen von sämtlichen Ansprüchen Dritter frei, sollten diese durch schuldhaftes Verhalten des Spielers entstehen.

#### **RECHTSFOLGEN BEI AUSFALL DER VERANSTALTUNG**

Der Veranstalter ist in Fällen höherer Gewalt berechtigt oder aufgrund behördlicher Anordnung oder aus Sicherheitsgründen verpflichtet, Änderungen in der Durchführung der Veranstaltung vorzunehmen oder diese ganz abzusagen. Es besteht in solchen Fällen keine Schadensersatzpflicht des Veranstalters gegenüber dem Spieler. Der Veranstalter haftet nicht für nicht verwahrte Gegenstände und Garderobe.

#### **NUTZUNG VON DATEN UND TON-, BILD- UND VIDEOAUFNAHMEN DER SPIELER**

(1) Der Veranstalter ist zur Erfassung und/oder Verarbeitung, insbesondere Speicherung von Informationen, die sich auf die Spieler beziehen, einschließlich ihrer personenbezogenen Daten berechtigt, wenn dies zur Durchführung der Veranstaltung erforderlich ist. Personenbezogene Daten dürfen weiterhin zeitlich und räumlich unbeschränkt zu Werbe- und/oder Promotionzwecke für die aktuelle Veranstaltung #shutupandplay2017 oder zukünftige Folgeveranstaltungen der #shutupandplay genutzt werden. Der Spieler ist jederzeit berechtigt seiner Einwilligung in die Erhebung, Nutzung und Speicherung von personenbezogenen Daten zu widersprechen. Ein Widerspruch kann gegenüber dem Veranstalter KICKZ Never Not Ballin' GmbH per E-Mail an [info@kickz.com](mailto:info@kickz.com) erfolgen.

(2) Der Spieler erklärt hiermit sein Einverständnis zur Erstellung von Ton-, Video- und Bildaufnahmen seiner Person während der Veranstaltung #shutupandplay2017. Die Ton-, Video- und Bildaufnahmen können unentgeltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkt, im Rahmen von Promotion- und Werbeaktionen, die die aktuelle Veranstaltung #shutupandplay2017 oder zukünftige Folgeveranstaltungen der #shutupandplay betreffen, durch den Veranstalter genutzt werden.

Bitte sorgfältig lesen, ausdrucken und zum Check-In von allen Mitspielern unterschrieben vorlegen.

Mit seiner Unterschrift erklärt der Spieler sich mit den Teilnahmebedingungen des Basketball-Events „#SHUTUPANDPLAY 2017“ einverstanden.

---

**TEAMNAME**

**NAME DES SPIELERS IN DRUCKBUCHSTABEN**

---

**UNTERSCHRIFT DES SPIELERS**



## Spielregeln

Für alle hier nicht speziell geregelten Spielsituationen gelten die offiziellen FIBA Basketballregeln.

### Art. 1: Spielfeld und Ball

Es wird auf einem Basketballhalbfeld mit einem Korb gespielt. Die Größe eines regulären 3on3-Spielfelds beträgt 15x11m (Breite x Länge). Das Spielfeld muss eine Zone mit regulärer Größe, sowie eine Freiwurflinie (5,80m), eine Distanzlinie (6,75m) und einen „No-Charge-Halbkreis“ unter dem Korb haben. Die Maße des Spielfeldes können den gegebenen Platzverhältnissen angepasst werden.

### Art. 2: Mannschaften

- 2.1 Jedes Team besteht aus bis zu vier (4) Spielern, (drei (3) Feldspielern und einem (1) Auswechselspieler)
- 2.2 Nur vorab registrierte Spieler sind zur Teilnahme berechtigt. Ein Spieler kann nur bis zum Anpfiff des ersten Spiels getauscht werden. Ein Teilnehmer kann für die Dauer des Turniers in maximal einem (1) Team registriert sein. Weder eine ERGÄNZUNG (vierter Spieler) noch ein SPIELERWECHSEL sind nach dem Anpfiff des ersten Spiels erlaubt. Dies gilt auch für begründete Fälle, wie die Verletzung eines Spielers bei Teams mit nur drei registrierten Spielern.
- 2.3 Alle Teilnehmer müssen während aller Spiele die zur Verfügung gestellten Trikots (ggf. weiteres) tragen. Ein Spieler ohne Trikot (ggf. weiteres) ist nicht zur Teilnahme berechtigt.

### Art. 3: Die Offiziellen

- 3.1 Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Das Kampfgericht besteht aus mind. zwei (2) Personen (Anschreiber und Zeitnehmer). Die Turnierleitung kann auch einen zweiten oder dritten Schiedsrichter einsetzen.
- 3.2 Alle Unklarheiten müssen auf dem Feld gelöst werden, Entscheidungen der offiziellen Schiedsrichter sind final. Supervisor sind keine Schiedsrichter und können keine Entscheidung über das Spiel treffen.

### Art. 4: Der Spielbeginn

- 4.1 Beide Teams wärmen sich vor dem Spiel gemeinsam auf.
- 4.2 Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann den Ballbesitz entweder zum Spielbeginn oder zum Beginn einer möglichen Verlängerung wählen.
- 4.3 Bei Spielbeginn müssen drei Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sein.

### Art. 5: Das Punktesystem

Jeder Wurf auf oder innerhalb der Distanzlinie zählt einen (1) Punkt. Hat der Spieler beim Wurf beide Füße hinter der Distanzlinie zählt dieser zwei (2) Punkte. Jeder Freiwurf zählt einen (1) Punkt.

### Art. 6: Die Spielzeit und der Gewinner des Spiels

- 6.1 Die reguläre Spielzeit beträgt 12 Minuten. Die Uhr wird ausschließlich bei Auszeiten und in den letzten 60 Sekunden gestoppt.
- 6.2 Erreicht ein Team innerhalb der regulären Spielzeit 16 oder mehr Punkte, so gewinnt es das Spiel. Das gilt nicht in der Verlängerung.
- 6.3 Ist das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von einer (1) Minute eine Verlängerung gespielt. Das Team, das zuerst zwei (2) Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
- 6.4 Der Kapitän der Siegermannschaft hat das offizielle Spielprotokoll nach Spielende umgehend zur Turnierleitung zu bringen.
- 6.5 Ein Team verliert ein Spiel durch Aufgabe (0:16), wenn es zum angesetzten Spielbeginn nicht mit drei (3) Spielern auf dem Feld spielbereit ist.

### Art. 7: Fouls & Freiwürfe

- 7.1 Eine Mannschaft erreicht mit dem siebten (7) Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Nach Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze werden Verteidigerfouls abseits der Wurfaktion mit einem (1) Freiwurf geahndet.
- 7.2 Erreicht eine Mannschaft das zehnte (10) Mannschaftsfoul werden alle Verteidigerfouls mit zwei (2) Freiwürfen geahndet.
- 7.3 Der Anschreiber vermerkt alle Fouls auf dem Spielbericht. Alle Fouls werden als Teamfouls gewertet. Keine persönlichen Fouls werden notiert.
- 7.4 Fouls in einer Wurfaktion auf oder innerhalb der Distanzlinie werden mit einem (1) Freiwurf geahndet.
- 7.5 Fouls in einer Wurfaktion hinter der Distanzlinie werden mit zwei (2) Freiwürfen geahndet.
- 7.6 Fouls an einem erfolgreichen Wurf werden mit einem (1) zusätzlichen Freiwurf geahndet.
- 7.7 Jeder Teilnehmer involviert in einen Kampf wird mit sofortiger Wirkung vom Turnier ausgeschlossen. Zwei (2) technische Fouls gegen einen Spieler haben den Ausschluss vom Spiel zur Folge.  
Über weitere Maßnahmen entscheidet die Turnierleitung.

### Art. 8: Zeitspiel

Absichtliche Verzögerung oder das Spielen ohne einen aktiven Versuch einen Korb zu erzielen sind Regelübertretungen. Die Schiedsrichter können mit der erhobenen Hand die letzten fünf (5) Sekunden der Wurfuhr runterzählen und ahnden bei nicht-erfolgreichem Wurfversuch eine Regelübertretung.

### Art. 9: Spielen des Balls

- 9.1 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder letzten Freiwurf: Ein Spieler des Teams, das nicht gepunktet hat, setzt das Spiel innerhalb des Feldes (nicht hinter der Grundlinie) direkt unter dem Korb fort, indem er den Ball hinter die Distanzlinie passt oder dribbelt. Das verteidigende Team darf den Ball innerhalb des „No-Charge-Kreises“ nicht spielen.
- 9.2 Nach einem erfolglosen Wurfversuch oder letzten Freiwurf: Hat das angreifende Team durch Rebound erneut Ballbesitz, so darf es den Angriff fortsetzen, ohne den Ball hinter die Distanzlinie zu bewegen. Gelangt das verteidigende Team beim Rebound in Ballbesitz, so muss es durch Pass oder Dribbling den Ball hinter die Distanzlinie bewegen, bevor es einen Wurfversuch unternimmt.
- 9.3 Nach jedem toten Ball wird das Spiel mit der Ballübergabe von einem Verteidiger an einen Angreifer hinter der Distanzlinie frontal vor dem Korb fortgesetzt.
- 9.4 Ein Spieler gilt als hinter der Distanzlinie, wenn keiner seiner Füße mehr auf oder innerhalb der Distanzlinie steht.
- 9.5 In Sprungballsituationen erhält die verteidigende Mannschaft den Ballbesitz.

### Art. 10: Spielerwechsel

Beide Teams dürfen bei jedem toten Ball vor dem „Check-Ball“ wechseln. Der Einwechselspieler kann ins Spiel kommen, nachdem sein Mannschaftskamerad vom Spielfeld getreten ist und ein physischer Kontakt („Abklatschen“) mit ihm stattgefunden hat. Auswechslungen können nur hinter der Endlinie gegenüber des Korbs stattfinden. Es ist kein Eingreifen durch den Schiedsrichter oder das Kampfgericht notwendig.

### Art. 11: Auszeiten

Jedem Team steht eine (1) Auszeit von 30 Sekunden zu. Jeder Feldspieler kann diese Auszeit bei einem toten Ball beantragen.

### Art. 12: Einspruchsverfahren

Nur der Teamkapitän hat das Recht mit der Event- oder Turnierleitung zu sprechen. Alle Einsprüche sind unmittelbar an die Turnierleitung zu richten.

### Art. 13: Tabellenplatz

Sowohl in der jeweiligen Gruppe, als auch im Gesamtklassement des Wettbewerbs gelten folgende Klassifizierungsregeln: Bei Punktgleichheit zwischen zwei (2) Teams zählt der direkte Vergleich. Bei Punktgleichheit zwischen drei (3) oder mehr Teams folgende Reihenfolge:

- Direkter Vergleich (Anzahl der Siege) zwischen drei (3) oder mehr Teams (nur Spiele untereinander werden gewertet)
- Korbdifferenz im direkten Vergleich zwischen den Tie-Breaker Teams (nur Spiele untereinander werden gewertet)
- Mehr erzielte Körbe im direkten Vergleich zwischen den Tie-Breaker Teams (nur Spiele untereinander werden gewertet) - Freiwurf-Shootout

### Art. 14: Allgemeines

- 14.1 Spieler müssen jederzeit ein Lichtbildausweis vorlegen können, so dass Organisatoren die Identität überprüfen können.
- 14.2 Alle Teams sind angehalten sich selbstständig über eventuelle Änderungen des Zeit- und Spielplans zu informieren.
- 14.3 Die Turnierleitung behält sich vor unter Umständen die Länge oder Anzahl der Spiele zu variieren.
- 14.4 Alle Verletzungen sind unmittelbar der Turnierleitung zu melden.
- 14.5 Unterhaltung und Fair-Play sind Grundpfeiler der Veranstaltung.