

Anleitung für Turnierausrichter



Inhalt

Vorwort	2
Ausrüstung	2
Aufbau	2
Vorschlag für den Aufbau in einer regulären Großsporthalle für vier 3x3-Felder	3
Vorschlag für den Aufbau in einer regulären Großsporthalle für fünf 3x3-Felder	4
Arbeiten mit dem 3x3-Online-Eventmaker	5
Einstieg.....	5
Üben	5
Ein Turnier leiten	6
Ergebnisse eintragen	6
Hallenaushänge auf Papier.....	7
Ausdrucken des Spielplans aus den Berichten	7
Ausdrucken der Gruppenplatzierungen.....	9
Ein paar Gedanken zu den Spielplänen und ihren Grenzen	11

Vorwort

Zunächst einmal geht ein großes Dankeschön an alle Vereine, die ein Turnier der 3x3-Liga ausrichten möchten. Nur so ist es möglich, diesen Spielbetrieb auf die Beine zu stellen. Schon nach dem ersten Durchgang im Sommer 2025 hatte man den Eindruck, dass wir damit etwas Besonderes in Deutschland schaffen. Lasst uns das Projekt gemeinsam ausfeilen und vorantreiben.

Diese kleine Anleitung soll helfen, die Turniere möglichst entspannt durchführen zu können. Sie soll dir auch die Gelegenheit geben, den Ablauf in Ruhe zu durchdenken und die wichtigsten Punkte immer wieder nachlesen zu können. Melde dich bitte bei der Staffelleitung, wenn du Fragen hast. Wir gehen das gerne mit dir Schritt für Schritt durch. Du wirst sehen, dass vieles selbsterklärend ist, und man in den Ablauf gut hineinkommt.

Dir wurde die Datei „**Ausrichtermaterialien.zip**“ mitgeschickt. Sie enthält alle möglichen Materialien, damit du nichts selbst neu erstellen oder suchen musst. Dabei sind auch Schiedsrichterabrechnungen, Spielregeln in der offiziellen Version und in Kurzzusammenfassungen, die du im Turnier auslegen kannst, und der offizielle Spielberichtsbogen sowie eine einfache Version u.v.m. Verwende, was du für euer Turnier für sinnvoll hältst.

Ausrüstung

Die Zeit wird zentral von der Hallenspieluhr gemessen. Die letzte Minute wird gestoppt. Dazu sollen die Teilnehmer*innen ihre eigenen Handys verwenden. Die Finale sollen komplett gestoppt werden, wozu eine mobile Spieluhr in der Halle günstig wäre.

Im idealen Fall steht für jedes Feld eine 12-Sekunden-Wurfuhr zur Verfügung. Die meisten Wurfuhr können umprogrammiert werden. Sollte dies nicht möglich sein, ist auch die Voreinstellung von 14 Sekunden erlaubt. Wenn nicht genügend Wurfuhr zur Verfügung stehen, ist die 12-Sekunden-Zeitnahme über eine App auf Tablets oder Handys möglich (Vorschläge dafür befinden sich in der Datei „Ausrichtermaterial.zip“). Vorstellbar ist auch, dass sich die Vereine gegenseitig mit 12-Sekunden-Uhren unterstützen, indem sie mitgebracht werden.

Als Ergebnisanzeigen sind Klapptafeln sinnvoll. Auch hier könnte man auf die gegenseitige Unterstützung setzen.

Die gegenseitige Unterstützung wird von der Staffelleitung moderiert.

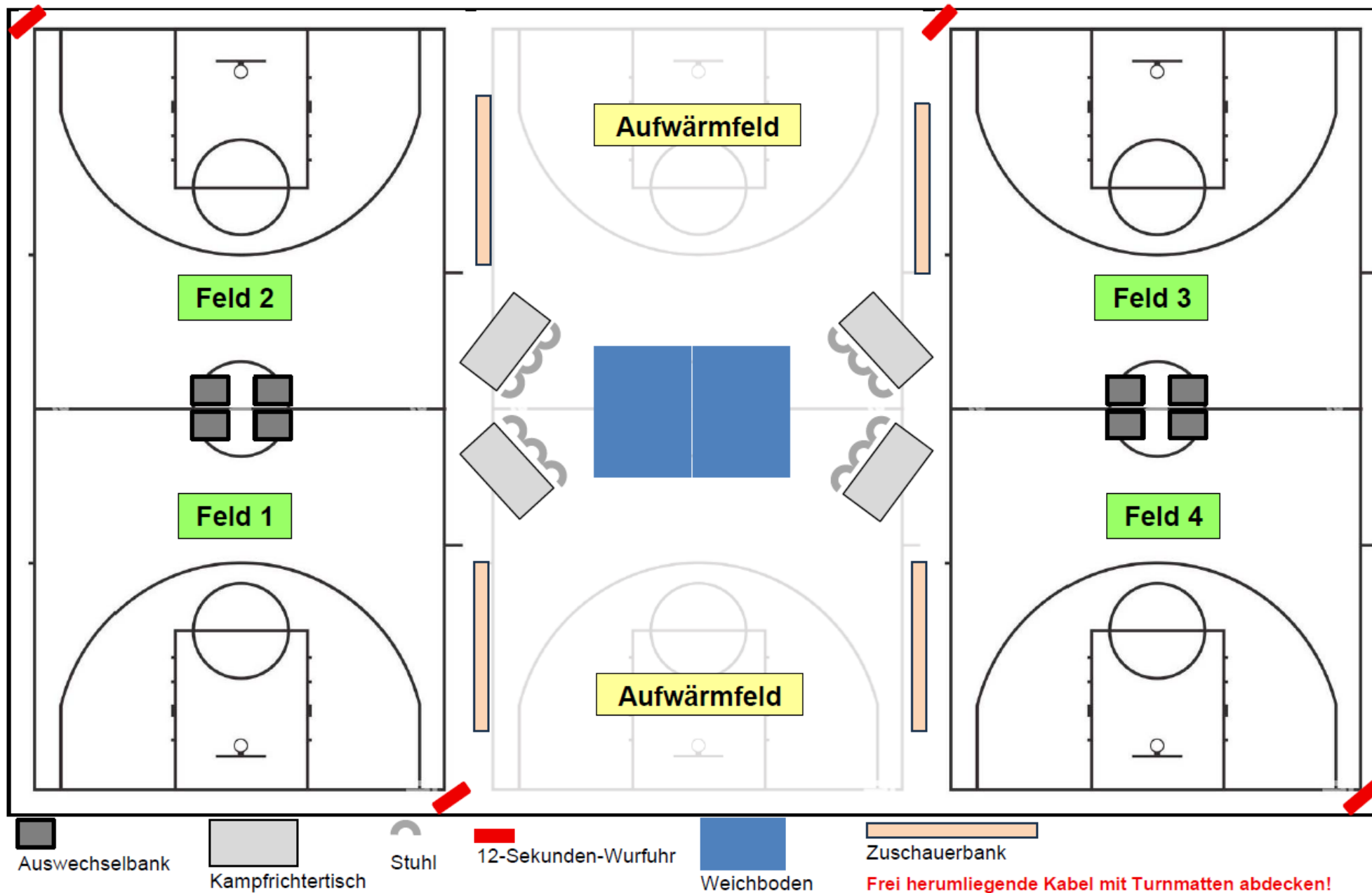
Schließlich muss der Veranstalter kopierte Spielberichtsbögen und Stifte bereit haben. Die Vorlage dafür befindet sich auch in der Datei „Ausrichtermaterial.zip“.

Aufbau

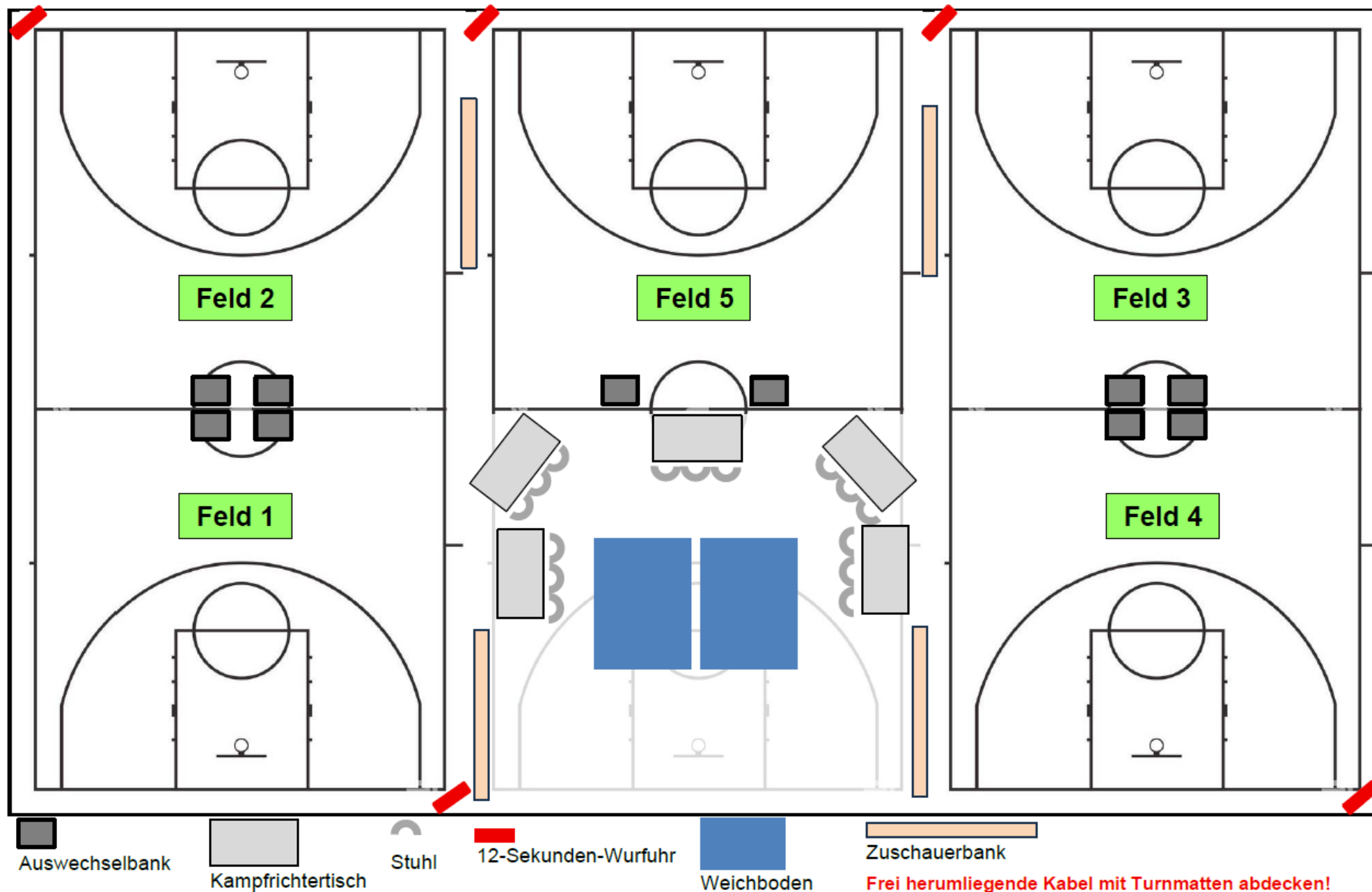
Auf den beiden folgenden Seiten sind zwei Vorschläge für den Turnieraufbau in einer regulären Großsporthalle. Diese sind als Idee und nicht als Verpflichtung zu verstehen. Insgesamt kann man jedoch sagen, dass sich dieser Aufbau bisher bewährt hat.

Wenn nur eine Halle mit zwei oder drei 3x3-Feldern zur Verfügung steht, baut man analog für zwei oder drei Felder auf.

Vorschlag für den Aufbau in einer regulären Großsporthalle für vier 3x3-Felder



Vorschlag für den Aufbau in einer regulären Großsporthalle für fünf 3x3-Felder





Aufbau Kampfgericht mit Blick von der Mittellinie zwischen zwei Spielfeldern. Weichböden im mittleren Drittel als „Entspannungsbereich“. Die Verlängerungskabeltrommel ist unter dem Kasten versteckt.



Bänke für die Ersatzspieler*innen für zwei Felder an der Mittellinie zwischen den beiden Spielfeldern.

Arbeiten mit dem 3x3-Online-Eventmaker

Einstieg

Die wichtigste Neuerung für die Ausrichter ist, dass die Verwaltung des Turnierplans und die Ergebniseintragen über das Standardwerkzeug für 3x3-Turniere, dem **3x3-Online-Eventmaker**, läuft. Mindestens eine Person sollte sich einigermaßen sicher damit auskennen. Hier werden dir die wichtigsten Grundlagen nähergebracht.

Am besten legst du zunächst ein Profil dafür an: <https://em.fiba3x3.com/User/User/Login>. Um sich im Eventmaker anmelden zu können, muss man ein 3x3-FIBA-Profil haben. Der Link dazu befindet sich aber an dieser Stelle.

Um einen ersten Überblick zu bekommen, empfiehlt sich das [3x3 Event Maker Tutorial](#) des Bayerischen Basketballverbands. Zusätzlich kann auch noch die [Anleitung des Hessischen Basketballverbands](#) hilfreich sein. Dafür gilt auch ein herzlicher Dank an beide Landesverbände!

Üben

Generiere dir ein Testturnier und probiere es aus. Achte darauf, dass es unter „Veröffentlichen“ nicht sichtbar ist, sonst wird die Übersicht aller Turnier auf dem [3x3-Planeten](#) für alle anderen schwierig.

Spiele ein wenig damit herum, teste die Funktionen, trage Ergebnisse ein und schau, wie sich alles verhält.

Für die 3x3-Sommerliga gilt: **Die eigentlichen Turniere werden ausschließlich von den Staffelleitern erstellt.** Gewünschte Anpassungen an das eigene Turnier werden direkt mit der Staffelleitung besprochen.

Ein Turnier leiten

Während des Turniers brauchst du einen Computer in der Halle. Zur Not geht es aber auch am Handy. Wenn du etwas ausdrucken möchtest, was durchaus sinnvoll sein kann, ist auch ein Drucker zu empfehlen. Zwingend nötig ist das aber nicht. Wichtiger hingegen ist es, eine Hallensprechanlage zu haben – wegen der Musik sowieso, aber auch, um die Spiele ansagen zu können. Der Eventmaker hat immer eine gewisse Verzögerung bis Eintragungen online sichtbar werden. Auf dem PC sieht man es sofort.

Ergebnisse eintragen

Alles, was du bei dem Turnier tun musst, ist die Ergebnisse einzutragen und zu speichern. Der neue Spielplan für die Endrunde generiert sich automatisch und wird online sichtbar – allerdings mit etwas Verzögerung.

Die neuen Paarungen kannst du auch ohne Verzögerung direkt in der Ergebniseingabemaske sehen und über die Hallensprechanlage bekanntgeben.

Gehe dazu auf „Ergebnisse / Tabellen“ ...



The screenshot shows the 'Ergebnisse / Tabellen' section of a tournament management interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: Teams, Spielpläne, Ergebnisse / Tabellen (selected), Veröffentlichen, Berichte, Widgets, and Zu erledigen. Below the navigation bar, there are three green buttons: 'Ändern' (with a pencil icon), 'Event-Scoring-Code einstellen', and 'Punkte'. A red arrow points from the 'Ergebnisse / Tabellen' tab to the 'Ändern' button. Below the buttons, there is a section titled 'Ergebnisse / Tabellen' with three sub-tabs: Ergebnisse (selected), Gruppenränge, and Finalränge. Under the 'Ergebnisse' tab, there is a table with the following data:

Datum	Zeit	Kategorie	Runde	Spiel	Platz
30 Dec	11:00 AM	Jungs	Gruppe 1 A	A/1 A/4	#01 Platz
30 Dec	11:00 AM	Jungs	Gruppe 1 B	B/1 B/4	#02 Platz

... und dann auf „Ändern“.

Ergebnisse ändern

Ergebnisse speichern

Abbrechen

Zeige alle Spiele

Zeige alle unfertigen Spiele

Zeige alle bekannten & unfertigen Spiele

Bitte wählen...

Bitte wählen...

Bitte wählen...

Kategorie	Runde	Datum	Platz	Heim	Gast	Punkte (H)	Punkte (A)	Forfeit	Statistiken
Ergebnisse speichern & Spiele aktualisieren									
U12 bis U16	Gruppe 1 A	21 Feb 14:00	Feld 1	Döner	Weißwurst	-	-	<input type="checkbox"/>	Ändern
U12 bis U16	Gruppe 1 B	21 Feb 14:00	Feld 2	Currywurst	Falafel	-	-	<input type="checkbox"/>	Ändern
U12 bis U16	Gruppe 1 A	21 Feb 14:00	Feld 1	Döner	Bratäpfel	-	-	<input type="checkbox"/>	Ändern

Du kommst auf diese Seite. Die Ergebnisse können mit Mausklicks unter „Punkte (H)“ und „Punkte (A)“ eingetragen werden. Wenn du auf „**Ergebnisse speichern**“ klickst, musst du die Seite danach wieder neu aufrufen. Wenn du auf „**Ergebnisse speichern & Spiele aktualisieren**“ klickst, kannst du direkt weiterschreiben.

Ansonsten könntest du unter dem Reiter „**Berichte**“ den Spielplan und die Endrundenklammern ausdrucken und aushängen. Probiere es einfach aus und entscheide dann selbst.

Hallenaushänge auf Papier

In der mitgeschickten Datei „**Ausrichtermaterialien.zip**“ findest du im Ordner „**Hallenaushänge**“ Vorlagen für Schilder (z. B. Wegweiser, QR-Codes usw.), die du verwenden oder auch ändern kannst – so, wie es für dein Turnier passt. Man muss sie nicht verwenden, kann aber.

Ausdrucken des Spielplans aus den Berichten

Es kann durchaus hilfreich sein, den Spielplan auch auf Papier auszuhängen. Man kann ihn ausdrucken. Gehe dazu auf den Reiter „**Berichte**“ und dort auf „**Spielplan**“.

Übersicht

Kategorien

Plätze

Teams

Spielpläne

Ergebnisse / Tabellen

Veröffentlichen

Berichte

Widgets

Zu erledigen

Eventberichte

Spielerbericht

Teambericht

Spielstatistiken

Player (Compact)

Spielplan

Platzierung

Endrunde

Schedule Matrix (excel report)

Spielprotokoll

Play-by-Play

Technical Meeting Checklist

Dort nimmst du die Einstellung vor. Günstig für den Druck ist bei der „**Ausrichtung**“ „**Quer**“ zu wählen. 20 Einträge pro Seite sind passend im Querformat. Die „**Gruppierung nach Datum**“ ist sinnvoll.

Dann muss man das Layout festlegen. „**Standard**“ klicken. „**Aktivität**“ zusätzlich auswählen und nach „**Runde**“ einordnen. Ebenso „**Ergebnisse**“ auswählen und ganz am Ende einfügen. „**Platz**“ direkt vor die Paarung „**Team 1**“ rücken.

Berichtskonfiguration

Sprache
Deutsch

Ausrichtung
Quer

Einträge pro Seite
20

Gruppieren nach
Datum

Sortieren nach
Bitte wählen...

Filtern nach
Bitte Filter wählen

Alle auswählen

Alle abwählen

Standard

Scoring finalized (UTC)

Statistics finalized (UTC)

Referee #1

Referee #2

Zeit

Kategorie

Runde

Aktivität

Platz

Team 1

Team 2

Ergebnisse

Zeige Bericht

Abbrechen

Direkt drucken oder als PDF exportieren - als XLS muss man zu viel herumformatieren. Allerdings ist die Reihenfolge der Spielfelder in PDF nicht richtig. Der Spielplan sieht dann wie folgt aus.

Datum: 20 Dec 2025

Zeit	Platz	Kategorie	Runde	Aktivität	Team 1	Team 2	Ergebnisse
20 Dec 11:00 AM	Feld 1	U16-Jungs	Pool A	Game	Green Money	Kings	-
20 Dec 11:00 AM	Feld 2	U16-Jungs	Pool B	Game	Oiled Squad	Fast Break	-
20 Dec 11:00 AM	Feld 3	U16-Jungs	Pool C	Game	One Team	Lions	-
20 Dec 11:00 AM	Feld 4	U16-Jungs	Pool D	Game	Jungen mix 2	Elite 3	-
20 Dec 11:15 AM	Feld 2	U16-Mädchen	Pool A	Game	Tiger Girls	Fire Creek	-
20 Dec 11:15 AM	Feld 1	U16-Mädchen	Pool A	Game	Mädchen mix 1	Mädchen mix 4	-
20 Dec 11:15 AM	Feld 3	U16-Mädchen	Pool B	Game	Mädchen mix 2	USC Freiburg	-
20 Dec 11:15 AM	Feld 4	U16-Mädchen	Pool B	Game	Court Crushers	Mädchen mix 3	-
20 Dec 11:30 AM	Feld 2	U16-Jungs	Pool A	Game	Dreier mit Eier	Kings	-
20 Dec 11:30 AM	Feld 3	U16-Jungs	Pool B	Game	Splash Unit	Fast Break	-
20 Dec 11:30 AM	Feld 4	U16-Jungs	Pool C	Game	VfL Waiblingen	Lions	-
20 Dec 11:30 AM	Feld 1	U16-Jungs	Pool E	Game	Team Flyers	TSV Plattenhardt	-
20 Dec 11:45 AM	Feld 1	U16-Mädchen	Pool A	Game	Mädchen mix 4	Fire Creek	-
20 Dec 11:45 AM	Feld 2	U16-Mädchen	Pool A	Game	Mädchen mix 1	Tiger Girls	-
20 Dec 11:45 AM	Feld 4	U16-Mädchen	Pool B	Game	Mädchen mix 2	Court Crushers	-

Seite 1 von 4

Generiert 15/12/2025 14:30:51

Ausdrucken der Gruppenplatzierungen

Zum Ausdrucken der Gruppenplatzierungen gehst du wieder auf den Reiter „**Berichte**“, dort auf „**Platzierung**“ und dann auf „**Gruppen Platzierung**“. Dort nimmst du die Einstellungen vor. Wenn man die Ausrichtung „**Quer**“ wählt, kann man zwei Gruppen auf einer DIN A4-Seite drucken. Setze noch das Häkchen bei „**Inklusive Spiele?**“

Berichtskonfiguration

Sprache

Deutsch

Ausrichtung

Quer

Kategorie

U16-Jungs

Gruppe

Bitte wählen...

☒ Inklusive Spiele?

Zeige Bericht

Abbrechen

PDF dann ausdrucken mit

- Seite anpassen und Optionen: „**Mehrere**“
- Seiten pro Blatt: „**Benutzerdefi. 2x1**“
- Seitenanordnung: „**Horizontal**“

So hat man zwei Tabellen auf einem DIN A4-Blatt hochkant!

Drucker: HP9AE491 (HP OfficeJet Pro 8020 series) Eigenschaften Erweitert... [Hilfe](#)

Exemplare: 1 ☐ In Graustufen (schwarzweiß) drucken ☐ Farbe/Toner sparen ⓘ

Zu druckende Seiten

☒ Alle ☐ Aktuell ☐ Seiten 1 - 5

► Weitere Optionen

Seite anpassen und Optionen ⓘ

Größe Poster **Mehrere** Broschüre

Seiten pro Blatt: Benutzerdefi. 2 x 1

Seitenanordnung: Horizontal

☐ Seitenrand drucken

☐ Papier beidseitig bedrucken

Ausrichtung:

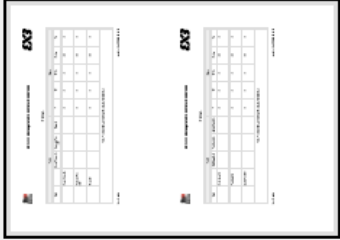
☐ Hochformat ☒ Querformat

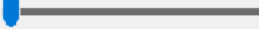
☒ Seiten automatisch auf jedem Blatt drehen

Kommentare und Formulare

Dokument und Markierungen

297,01 x 209,97 mm



<  >

Seite 1 von 3 (1)

Ein paar Gedanken zu den Spielplänen und ihren Grenzen

... die für die Ausrichter keine Rolle spielen, die aber helfen, den Turnierplan zu verstehen.

Grundsätzliches Ziel ist es, dass jede Mannschaft mindestens **vier Spiele pro Turnier** absolviert und die Turniere **nicht länger als sechs Stunden reine Spielzeit** dauern. Bevorzugt wird eine Dauer von etwa fünf Stunden. Je größer ein Turnier jedoch ist, desto eher nähert man sich der maximalen Zeitgrenze an.

Vier garantierte Spiele sind im vom 3x3-Online-Eventmaker generierten Spielplan nicht immer möglich. In diesen Fällen sind Zusatzspiele erforderlich, die jedoch nicht in die Endberechnung der Tabelle und der Siegquote eingehen.

Die Austragung von Turnieren auf vier Feldern mit zwei Kategorien, zum Beispiel U17m und W17w, wird bevorzugt. Bis zu einer Turniergröße von acht Mannschaften ist es möglich, auf zwei Feldern zu spielen, sofern nicht mehr Spielfelder zur Verfügung stehen. Für neun Mannschaften sind mindestens drei Spielfelder erforderlich, ab zehn Mannschaften werden vier Spielfelder benötigt. Mit 16 teilnehmenden Mannschaften kann man noch einen guten Plan für vier Felder erstellen. Ab 17 Teams sind eigentlich fünf Spielfelder erforderlich - zur Not könnte man dennoch mit 17 Teams auf vier Feldern gerade so einen Spielplan mit vier garantierten Spielen generieren, richtig gut ist das aber nicht. Bis zu maximal 22 Mannschaften ist es noch möglich, vier garantierte Spiele pro Team zu realisieren, wenn man auf fünf Feldern spielt, darüber hinaus ist dies nicht mehr umsetzbar. In diesem Fall helfen auch fünf Spielfelder nicht mehr weiter.

Fazit: Turniere sollten möglichst nicht zu groß angesetzt werden. Bis zu 16 teilnehmenden Teams kann ein qualitativ guter Turnierplan generiert werden. Wünschenswert wäre, dass ab 17 teilnehmenden Mannschaften zwei oder mehr Turniere parallel angeboten werden und die Liga jeweils neu auf diese Turniere aufgeteilt wird.

Zusammenfassung der maximalen Turniergröße in Relation zur Feldanzahl:

- 2 verfügbare Spielfelder → 8 Teams (= 16 für zwei Kategorien)
- 3 verfügbare Spielfelder → 9 Teams (= 18 für zwei Kategorien)
- 4 verfügbare Spielfelder → 16 Teams (= 32 für zwei Kategorien)
- 5 verfügbare Spielfelder → 22 Teams (= 44 für zwei Kategorien)

Man kann diese Turniergrößen überschreiten, dann sind aber in dem gewünschten Zeitrahmen keine vier Spieler pro Team mehr zu garantieren.