



23. Rollstuhlbasketball

Förderschwerpunkt motorische Entwicklung

Allgemeine Bestimmungen

23.1 Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – auf der Grundlage des 3x3-Regelwerkes des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS).

Diese stehen als Download im Internet unter <https://www.rollstuhlbasketball.de/breitensport-3x3/> zur Verfügung.

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (Offizieller Spielball) in der Größe 6.

23.2 Startberechtigt sind die besten Schulmannschaften der Länder mit dem Förderschwerpunkt „Körperliche und motorische Entwicklung“. Grundsätzlich ist ein Team pro Bundesland startberechtigt. Das Teilnahmefeld kann abhängig vom Meldestand auf bis zu 16 Teams aufgefüllt werden. Es dürfen auch Schüler/innen mitspielen, die nicht ständig auf die Benutzung eines Rollstuhls angewiesen sind. Schüler/innen ohne jegliche Behinderung sind nicht startberechtigt.

Schüler/innen mit einer Körperbehinderung, die an Regelschulen beschult werden, können in die Schulmannschaften integriert werden. Auch die Meldung einer Mannschaft mit Schüler/innen nur aus Regelschulen ist möglich, sofern alle Schüler/innen eine nachgewiesene Körperbehinderung haben. Zu einer Schulmannschaft können auch Schüler/innen mit dem Förderschwerpunkt „körperliche und motorische“ Entwicklung gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.

Wenn in den Ländern eine Qualifikation für das Bundesfinale stattgefunden hat, müssen sie jedoch für diesen Verbund auf allen Ausscheidungsebenen an den Start gegangen sein.

Spielberechtigt sind Schüler/innen der Jahrgänge 2009 und jünger. Schüler/innen ab dem Jahrgang 2011 bekommen im Rahmen der Klassifizierung einen Jugendbonus von 0,5 Punkten.

23.3 Eine Mannschaft besteht aus 3 Spieler/innen plus maximal 3 Auswechselspieler/innen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Es kann beliebig ein- und ausgewechselt werden.

23.4 Jede Mannschaft muss mit 2 verschiedenfarbigen, einheitlichen nummerierten Trikots antreten.

23.5 Das Spielfeld entspricht einem normalen 3x3 Basketballfeld oder einem Basketballhalbfeld. Es werden die offiziellen Korbanlagen benutzt.

23.6 Der Turniermodus und die Spielzeit werden vor Turnierbeginn mitgeteilt. Es werden entsprechend der Meldung Vorrundengruppen ausgelost. Dafür kann nach den Ergebnissen der vergangenen Schuljahre eine Setzliste für die Auslosung erstellt werden. Diese Setzliste ist vor der Auslosung zu veröffentlichen.

Es kann entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften in Vorrunden gespielt werden.

Beispiele:

bei 16 Mannschaften 4 Gruppen mit 4 Teams

bei 15 Mannschaften 3 Gruppen mit 5 Teams

bei 12 Mannschaften 4 Gruppen mit 3 Teams

bei 10 Mannschaften 2 Gruppen mit 5 Teams

Im Anschluss an die Vorrundenspiele folgen ggf. Zwischenrundenspiele sowie die Platzierungs- und Finalsspiele in Abhängigkeit von der Anzahl der teilnehmenden Teams.

In den Vorrundenspielen ist ein Unentschieden als Endergebnis zugelassen und wird mit 1:1 Punkten gewertet. In den Ausscheidungsspielen wird eine Verlängerung gespielt. Das Team, das hier zuerst zwei Punkte erzielt, gewinnt.

Für die Platzierungen in den Gruppen gelten folgende Kriterien:

- a) Gesamtpunkte;
- b) Ergebnis aus Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften;
- c) Korbverhältnis.

23.7 Anstatt von Freiwürfen kann der/die Spieler/in auch die Option „Einwurf Endlinie“ gegenüber vom Korb wählen.

23.8 Wenn der Ball sich auf dem Schoß eines/r Spieler/in befindet, darf dieser grundsätzlich gespielt werden. Dies ist allerdings nicht möglich, wenn der/die Spieler/in den Ball mit einer Hand bedeckt oder berührt. In diesem Fall wird diese Aktion durch die Schiedsrichter*innen mit einem Foul bestraft.

23.9 Die Zeitregeln, 3 Sekunden, 8 Sekunden und 24 Sekunden, werden wie folgt verändert: In der Zone auf 5 Sekunden und der Korbwurf muss nach spätestens 15 Sekunden erfolgen.

23.10 Spieler/innenwechsel sind nur hinter der Endlinie gegenüber vom Korb in Form des „Abklatschens“ möglich. Es wird mit durchlaufender oder

gestoppter Zeit gespielt. Sobald mit gestoppter Zeit gespielt wird, sind die Spielerwechsel ausschließlich bei Unterbrechungen möglich. Durchlaufende und gestoppte Zeiten können in einem Spiel vorkommen, z. B. letzte 2 Spielminuten, Freiwürfe oder ähnliches.

Anstelle frei wählbarer Auszeiten gibt es eine „zentrale“ Auszeit zur Mitte der Spielzeit..

23.11 Seit 2018 kommt eine Klassifizierung der Spieler/innen entsprechend der Regeln des DRS Fachbereich Rollstuhlbasketball für den Wettbewerb in der Sportart Rollstuhlbasketball zur Anwendung. Die detaillierten Regelungen sind in der Anlage zu finden. Weiterhin wird an die teilnehmenden Mannschaften der dringende Appell gerichtet, möglichst viele „echte“ Rollstuhlfahrer/innen einzusetzen.

23.12 Wettbewerbe beim Bundesfinale

Altersklasse U18 Mixed

Jahrgänge 2009 und jünger

Schüler/innen, die am Standardprogramm von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics teilnehmen, müssen mindestens der Jahrgangsstufe 5 angehören. Die Jahrgangsstufen 1 bis 4 sind nicht startberechtigt.

23.13 Klassifizierung

Maximale Gesamtpunktzahl: 6,5 Punkte

Bonus Zusatz-Behinderungen: 0,5 Punkte *

Jugend-Bonus: 0,5 Punkte **

Mädchen-Bonus: 1,0 Punkte

1 Punkt

Test: Ball aufheben vorne vor der Fußraste nicht möglich

Der/Die Spieler/in verfügt über keine oder nur eingeschränkte Rumpfmuskulatur und ist immer rollstuhlpflichtig.

Aufrichten des Oberkörpers nicht oder nur mit Schwierigkeiten möglich.

Klassifizierung Rollstuhlbasketball 1 bis 2 Punkte

2 Punkte

Test: Ball aufheben vorne vor der Fußraste möglich

Test: Ball aufheben rechts und links neben dem Antriebsrad nicht möglich

Rumpfkontrolle nach vorne und in der Rotation vollständig. Der/Die Spieler/in ist grundsätzlich auf den Rollstuhl angewiesen, kann aber evtl. stehen und einige Schritte gehen.

Klassifizierung Rollstuhlbasketball 2,5 bis 3,5 Punkte

* Gemeint sind alle zusätzlichen Behinderungen, die den Aktionsradius (Volume of Action) des/der Spielers/ in einschränken, soweit sie nicht von den oben beschriebenen Tests berücksichtigt werden und eine sehr deutliche Benachteiligung ergeben: z.B. deutliche Behinderung an Arm/Armen oder Hand/Händen, die Rotation einschränkende Skoliose, Koordinationsstörungen, Gesichtsfeldeinschränkungen, Kleinwuchs, etc.

Auf 1-Punkte-Spieler/innen ist der „Bonus (-0,5) für Zusatz-Behinderung“ nicht anwendbar:

1,0 Punkt ist die niedrigste mögliche funktionale Klassifizierung, die nur durch Jugend- und/oder Mäd- chen-Bonus noch reduziert werden kann.

** Jugend-Bonus gilt für alle Spieler/innen, die im Austragungsjahr 14 Jahre oder jünger sind.

Beispiel Austragungsjahr 2025:

Startberechtigt Jg. 2009 und jünger -> Jugendbonus: Jg. 2011 und jünger

Für die Kommission / DRS Fachausschuss Rollstuhlbasketball im DBS
Frederic Jäntsches (Beauftragter für JTFP beim DRS-Rollstuhlbasketball)
Kontakt: frederic.jaentsch@gmail.com oder 0177-4722946

3 Punkte

Test: Ball aufheben vorne vor der Fußraste möglich

Test: Ball aufheben rechts oder links neben dem Antriebsrad möglich

„Fußgänger/in“. Nicht rollstuhlpflichtig.

Klassifizierung Rollstuhlbasketball 4 bis 4,5 Punkte

Anmerkungen für alle Tests:

Der Ball muss – auch seitlich – auf Höhe der Fußraste hochgehoben werden.

Lernbehinderungen und geistige Behinderungen werden bei der Klassifizierung nicht berücksichtigt.

Es handelt sich um eine rein funktionale Klassifizierung entsprechend dem Förderschwerpunkt „Körperliche und motorische Entwicklung“.



3x3-Kurzregeln

- Das Spiel wird auf einem 3×3-Spielfeld mit einem Korb (Höhe 3,05 Meter) ausgetragen.
- Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt einen Punkt, außerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt er zwei Punkte. Ein Freiwurf zählt ebenfalls einen Punkt.
- Wer zuerst 21 Punkte oder mehr hat, gewinnt – auch wenn die reguläre Spielzeit noch nicht zu Ende ist.
- Es gibt keine Spielerfouलगrenze, allerdings wird ein/e Spieler/in beim zweiten unsportlichen (unnötig harten) Foul vom Spiel ausgeschlossen.
- Ein Team erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfouलगrenze. Ab da gibt es für jedes weitere Foul zwei Freiwürfe für das gefoulte Team. Ab dem zehnten Mannschaftsfoul gibt es zwei Freiwürfe und Ballbesitz für das gefoulte Team.
- Für ein Foul im Wurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie gibt es einen Freiwurf, für ein Foul außerhalb zwei Freiwürfe.
- Ein technisches Foul (z.B. wegen Meckerns) wird mit Freiwurf und Ballbesitz für das gegnerische Team bestraft.
- Nach Korberfolg oder getroffenem letzten Freiwurf muss der Ball von der zuletzt verteidigenden Mannschaft direkt von unterhalb des Korbes hinter die Zwei-Punkt-Linie gepasst oder gedribbelt werden, um wieder angreifen zu dürfen (kein Einwurf). Das nun neu verteidigende Team darf den Ball angreifen, sobald er den No-Charge-Halbkreis verlassen hat.
- Bei einem Rebound darf die angreifende Mannschaft sofort weiterspielen. Die verteidigende Mannschaft darf erst wieder den Korb angreifen, nachdem sie den Ball ein mal hinter die Zwei-Punkt-Linie gebracht hat.
- Nach jedem ruhendem Ball (Start des Spiels, Ausball) wird das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt, indem die Ballkontrolle für eine Mannschaft durch einen Check-Ball etabliert wird. Dabei wird der Ball hinter dem Bogen des Zwei-Punkte-Bereichs zwischen einem Verteidiger und einem Angreifer gepasst, d. h. ausgetauscht