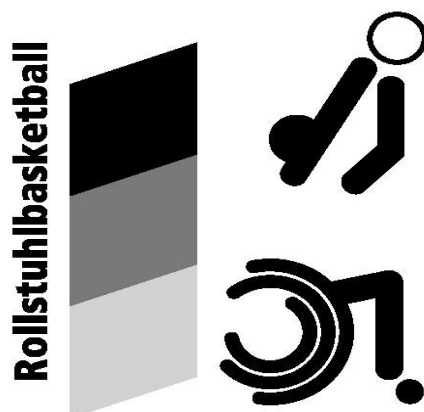


# Fachbereich Rollstuhlbasketball



# HANDBUCH

Stand: 18. Juni 2011

## Inhaltsverzeichnis

### A Anschriften (Der Anschriftenteil ist online nicht verfügbar)

<b>Struktur DBS / DRS / Fachbereich RBB</b>	A - 1
DBS / DRS (Vorsitzender / Geschäftsstelle)	A - 1
Vorstand des Fachbereichsausschusses (FA)	A - 2
Kommission 1 (Spielbetrieb) + Erw. Kommission 1 (Spielleiter aller Ligen)	A - 3 - A - 4
Kommission 2 (Lehr- und Trainerkommission)	A - 5
Kommission 3 (Schiedsrichter und Regeln + erweiterte Kommission 3)	A - 6
Kommission 4 (Kinder- und Jugendsport)	A - 7
Kommission 5 (Klassifizierung)	A - 7
Kommission 6 (Internationale Angelegenheiten)	A - 8
Kommission 7 (Breitensport)	A - 8
Kommission 8 (Förderprogramm für den Leistungssport)	A - 9 - A - 10
Kommission 9 (Öffentlichkeitsarbeit und Internet)	A - 8
Deutscher Basketball Bund e.V. / DBB	A - 11
Intern. Wheelchair Basketball Federation / IWBF + Euro - Zone IWBF	A - 12
Bundesligaschiedsrichter	A - 13 - A - 14
Schiedsrichter Region Nord / Region Ost / Region West	A - 15 - A - 17
Schiedsrichter Region Mitte und Region Süd	A - 18 - A - 20
<b>Ligasystem des Fachbereichs RBB</b>	A - 21
Betreuer der Mannschaften der Bundesligen	A - 22 - A - 23
Betreuer der Mannschaften der Ligen unterhalb der BL	A - 24 - A - 32
Klassifizierer	A - 33

<b>B Teil I : Rollstuhlbasketballregeln 2010</b>	B - 1 - B - 80
<b>B Teil II : Anhang zu den Regeln: Technische Ausrüstung (2010)</b>	B - 81 - B - 96
<b>B<sub>2</sub> Mini – Regeln: Jugend - Sichtung - Rollstuhlbasketball</b>	B <sub>2</sub> - 1
<b>B<sub>3</sub> Hinweise für Kampfgerichte (2010 / SRK)</b>	B <sub>3</sub> - 1 - B <sub>3</sub> - 6

<b>C<sub>1</sub></b>	<b>Regelinterpretationen (IWBf / 2011)</b>	C <sub>1</sub> -1 - C <sub>1</sub> -88
<b>C<sub>2</sub></b>	Hinweise zum unsportlichen, technischen und disqualifizierenden Foul (SRK)	C <sub>2</sub> -1 - C <sub>2</sub> -4
<b>C<sub>3</sub></b>	Vorteil – Nachteil / Verantwortung bei Kontakten (2010 / SRK)	C <sub>3</sub> -1 -C <sub>3</sub> -24
<b>D</b>	<b>Rollstuhlbasketball – Schiedsrichtertechnik der IWBf</b>	D - 1 - D - 10
<b>E</b>	<b>Lehr- und Trainerordnung des FB RBB</b>	E - 1 - E - 12
<b>F</b>	<b>Regularien für das Schiedsrichterwesen</b>	
	Schiedsrichterordnung (SRO)	F - 1 - F - 4
	Schiedsrichterprüfungsordnung (SRPO)	F - 5 - F - 7
	Richtlinien für den Technischen Kommissar (TK)	F - 8 - F - 9
	Erwerb der internationalen Schiedsrichterlizenz	F -10 - F -11
	Prüfungsbogen zur Erlangung der (internationalen) Lizenz	F - 12
<b>G</b>	<b>Rollstuhlpraxis in der Aus- und Fortbildung von RBB – Schiedsrichtern</b>	
	Vorwort	G - 1
	Technik des Rollstuhlfahrens	G - 1 - G -4
	Besonderheiten im 1 gegen 1 mit und ohne Ball	G - 4 - G -7
	Besonderheiten in spielbezogenen Situationen	G - 7 - G -12
<b>H</b>	<b>Spielerklassifizierung im Rollstuhlbasketball</b>	
	Klassifizierungsordnung des Fachbereichs Rollstuhlbasketball	H - 1 - H - 3
	Die funktionale Spielerklassifizierung	H - 4
	Hinweise zum Strapping	H - 4
	Einteilung der Spieler nach ihren funktionalen Möglichkeiten	H - 5 - H - 9
	Vorschriften für Minimale Behinderung	H -10 -H -11
<b>I</b>	<b>Spielordnung für Rollstuhlbasketball</b>	I - 1 - I - 28
<b>J</b>	<b>Leitfaden für Spielleiter</b>	J - 1 - J - 8
<b>K</b>	<b>Fachbereichsordnung Rollstuhlbasketball</b>	K - 1 - K - 4
<b>L</b>	<b>Gesamtausschreibung Rollstuhlbasketball</b>	L - 1 - L - 34

**Ende des Inhaltsverzeichnis**

# **Offizielle ROLLSTUHLBASKETBALLREGELN 2010**



**I W B F**  
**Internationaler**  
**Rollstuhlbasketballverband**  
(gegründet: 1973)

beschlossen vom

IWBF Executive Council  
Birmingham, 13. Juli 2010

gültig ab 1. Oktober 2010

Bearbeitet von Werner Otto, SRK des FA RBB

## INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF)

© Copyright: IWBF

Herausgeber: IWBF  
Version: #2 vom 01.11.2010  
Alle Rechte vorbehalten.

### Postal Address & Office Location:

International Wheelchair Basketball Federation

181 Watson Street #108

Winnipeg, MB, Canada, R2P 2P8

Phone: 1-204-632-6475

Fax: 1-204-415-6515

E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com

Website: <http://www.iwbf.org>

### IWBF Technische Kommission

#### Präsident

Norbert Kucera, Germany

#### Sekretär

Don Steponchev, Canada

Jorge Bestilleiro, Argentina

Ricardo Moreno, Spain

Greg Love, Australia

Walter Pfaller, Austria

#### Ex-officio Mitglied

Mrs. Maureen Orchard,  
President & Secretary General IWBF

## Inhaltsverzeichnis

### REGEL I DAS SPIEL

Art. 1	Definitionen	B-5
--------	--------------	-----

### REGEL II SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

Art. 2	Spielfeld	B-5
Art. 3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	B-10

### REGEL III MANNSCHAFTEN

Art. 4	Mannschaften	B-13
Art. 5	Verletzung von Spielern	B-15
Art. 6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	B-16
Art. 7	Pflichten und Rechte der Trainer	B-16

### REGEL IV SPIELVORSCHRIFTEN

Art. 8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	B-18
Art. 9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	B-18
Art. 10	Status des Balles	B-19
Art. 11	Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters	B-20
Art. 12	Hochball und alternierender Ballbesitz	B-20
Art. 13	Wie der Ball gespielt wird	B-22
Art. 14	Ballkontrolle	B-23
Art. 15	Spieler in der Korbwurfaktion	B-23
Art. 16	Korberfolg und seine Wertung	B-24
Art. 17	Einwurf	B-25
Art. 18	Auszeit	B-27
Art. 19	Spielerwechsel	B-28
Art. 20	Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)	B-31
Art. 21	Verlust der Spielberechtigung (weniger als 2 Spieler)	B-31

### REGEL V REGELÜBERTRETUNGEN

Art. 22	Regelübertretungen	B-32
Art. 23	Spieler im Aus und Ball im Aus	B-32
Art. 24	Dribbling	B-32
Art. 25	Schubfehler (3 Schübe)	B-33
Art. 26	Drei Sekunden	B-33
Art. 27	Nah bewachter Spieler	B-34
Art. 28	Acht Sekunden	B-34
Art. 29	Vierundzwanzig Sekunden	B-35
Art. 30	Rückspiel	B-36
Art. 31	Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden	B-37

### REGEL VI FOULS

Art. 32	Fouls	B-39
Art. 33	Kontakte: Allgemeine Grundsätze	B-39
Art. 34	Persönliches Foul	B-44
Art. 35	Doppelfoul	B-45
Art. 36	Unsportliches Foul	B-46
Art. 37	Disqualifizierendes Foul	B-47
Art. 38	Technisches Foul	B-48
Art. 39	Gewalttätige Auseinandersetzung	B-50

**REGEL VII ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN**

Art. 40	Fünf Fouls, begangen von einem Spieler	B-52
Art. 41	Mannschaftsfouls / Strafen	B-52
Art. 42	Sonderfälle	B-52
Art. 43	Freiwürfe	B-53
Art. 44	Korrigierbare Fehler	B-56

**REGEL VIII SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER, KOMMISSAR  
PFLICHTEN UND RECHTE**

Art. 45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	B-58
Art. 46	1. Schiedsrichter: Pflichten und Rechte	B-58
Art. 47	Schiedsrichter: Pflichten und Rechte	B-59
Art. 48	Anschreiber, Anschreiberassistent und Klassifizierer: Pflichten	B-60
Art. 49	Zeitnehmer: Pflichten	B-62
Art. 50	Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer: Pflichten	B-63

**Regel IX PUNKTESYSTEM FÜR DIE SPIELERKLASSIFIZIERUNG**

Art. 51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	B-64
---------	---	------

A	Schiedsrichterhandzeichen	B-65
B	Anschreibebogen	B-70
C	Verfahren im Falle eines Protests	B-76
D	"Ranking" der Mannschaften	B-77
E	Fernsehauszeiten	B-80

**Verzeichnis der Abbildungen**

1	Spielfeld	B-6
2	Begrenzte Zone	B-7
3	Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich	B-8
4	Anschreibertisch und Plätze für Auswechselspieler	B-9
5	Der Rollstuhl und seine Abmessungen	B-12
6	Der Rollstuhlzylinder	B-39
7	Positionen der Spieler während der Freiwürfe	B-55
8	Schiedsrichter – Handzeichen	B-65
9	Anschreibebogen	B-70
10	Kopf des Anschreibebogens	B-71
11	Mannschaften auf dem Anschreibebogen	B-72
12	Laufendes Ergebnis	B-74
13	Abschluss des Anschreibebogens	B-75
14	Unteres Ende des Anschreibebogens	B-76

**Ende der Regeln und Spielvorschriften**

Die Rollstuhlbasketballregeln der IWBF wurden auf Grund langjähriger Erfahrung im RBB - Bereich entwickelt. Sie basieren auf den Regeln des Internationalen Basketball-Verbandes (FIBA).

In den folgenden offiziellen Rollstuhlbasketballregeln gelten alle Aussagen über Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. sowohl für Männer als auch für Frauen. Die in diesen Regeln gewählte männliche Form dient nur der Vereinfachung.

---

## REGEL I DAS SPIEL

---

### Art. 1. Definitionen

#### 1.1 Rollstuhlbasketballspiel

Rollstuhlbasketball wird von zwei (2) Mannschaften mit je fünf (5) Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, Korberfolge zu erzielen. Das Spiel wird von Schiedsrichtern, Kampfrichtern, einem Kommissar – falls anwesend - und einem Klassifizierer geleitet.

#### 1.2 Gegnerischer Korb / eigener Korb

Der Korb, den eine Mannschaft angreift, ist der gegnerische Korb; der Korb, den sie verteidigt, ist der eigene Korb.

#### 1.3 Gewinner des Spiels

Die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die größere Punktzahl erzielt hat, ist Gewinner des Spiels.

---

## REGEL II SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

---

### Art. 2 Spielfeld

#### 2.1 Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck mit ebener, harter Oberfläche, frei von Hindernissen (Abbildung 1) mit einer Länge von achtundzwanzig (28) m und einer Breite von fünfzehn (15) m, gemessen vom Innenrand der Begrenzungslinie.

Die nationalen Verbände haben die Befugnis, für ihre Wettkämpfe bestehende Spielfelder mit folgenden Abmessungen zu genehmigen: mindestens sechsundzwanzig (26) m lang und vierzehn (14) m breit.

#### 2.2 Das **Rückfeld** einer Mannschaft besteht aus dem eigenen Korb mit den Innenseiten des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem eigenen Korb, den Seitenlinien und der Mittellinie begrenzt ist.

#### 2.3 Das **Vorfeld** einer Mannschaft besteht aus dem gegnerischen Korb mit den Innenseiten des Spielbretts und dem Teil des Spielfelds, der von der Endlinie hinter dem gegnerischen Korb, den Seitenlinien und der dem gegnerischen Korb näherliegenden Kante der Mittellinie begrenzt wird.





Der Mittelkreis ist in der Mitte des Spielfelds eingezeichnet. Sein Radius beträgt 1,80 m, gemessen vom Außenrand der Kreislinie. Wenn die Fläche des Mittelkreises farbig ausgelegt ist, muss sie dieselbe Farbe haben wie die begrenzten Zonen.

Die Freiwurf-Halbkreise werden auf dem Spielfeld mit einem Radius von 1,80 m – gemessen vom Außenrand der Kreislinie – um den Mittelpunkt der Freiwurflinien eingezeichnet (Abbildung 2).

### 2.4.3 Freiwurflinien, begrenzte Zonen und Freiwurf - Reboundplätze

Eine Freiwurflinie wird parallel zu jeder Endlinie gezeichnet. Sie liegt mit ihrem entfernteren Rand 5,80 m vom Innenrand der Endlinie entfernt und ist 3,60 m lang. Ihr Mittelpunkt liegt auf einer Geraden, welche die gedachten Mittelpunkte der beiden Endlinien verbindet.

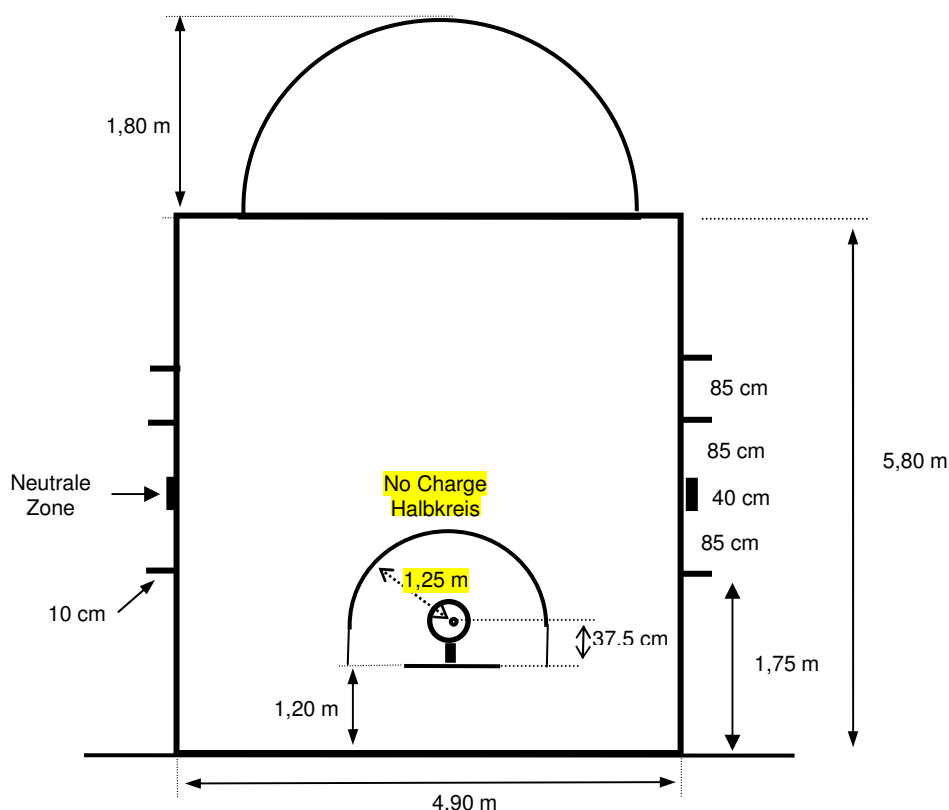
Begrenzte Zonen sind auf dem Spielfeld markierte rechteckige Flächen, begrenzt durch die Endlinien, die Freiwurflinien und durch Linien, die - vom äußeren Rand gemessen - vom Mittelpunkt der Endlinien 2,45 m entfernt beginnen und an den verlängerten Endpunkten der Freiwurflinien enden. Diese Linien - mit Ausnahme der Endlinien - sind Teil der begrenzten Zonen.

Die Innenflächen der begrenzten Zonen müssen farbig gestaltet sein.

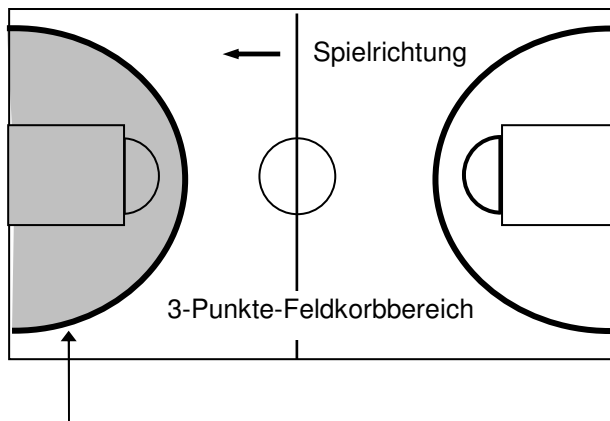
Die Freiwurf - Reboundplätze zu beiden Seiten der begrenzten Zonen, die für die Aufstellung der Spieler während der Freiwürfe vorgesehen sind, werden wie in Abbildung 2 markiert.

### Abbildung 2: Vorschriftsmäßiger Freiwurfraum

(alle Linien sind 5 cm breit)



**Abbildung 3: Dreipunktefeldkorbbereich**  
 2-P.-Bereich (grau) / 3-P.-Bereich (weiß)



Die Drei-Punkte-Linie gehört nicht zum Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich.

#### 2.4.4 Dreipunktefeldkorbbereich (Abbildung 1 und Abbildung 3)

Der Dreipunktefeldkorbbereich einer Mannschaft besteht aus der gesamten Fläche des Spielfeldes, ausgenommen der Teilbereich in der Nähe des gegnerischen Korbes, der einschließlich der Linien begrenzt ist durch

- ♦ zwei (2) parallele Linien, die an der Endlinie beginnen, senkrecht zur Endlinie stehen und deren äußerer Rand 90 cm vom inneren Rand der Seitenlinien entfernt ist
- ♦ einen Kreisbogen mit einem Radius von 6,75 m, gemessen von dem Punkt auf dem Spielfeld, der sich senkrecht unter dem Mittelpunkt des gegnerischen Korbes befindet, bis zum äußeren Rand des Kreisbogens. Dieser Punkt ist genau 1,575 m von der Innenkante des Mittelpunktes der Endlinie entfernt. Der Kreisbogen geht in die beiden parallelen Linien über.

#### 2.4.5 Mannschaftsbankbereiche (Abbildung 1)

Die Mannschaftsbankbereiche werden außerhalb des Spielfeldes auf der Seite des Anschreibertisches und der Mannschaftsbänke folgendermaßen eingezeichnet:

Jeder Bereich wird von einer mindestens zwei (2) m langen Linie, die die Endlinie verlängert und von einer mindestens zwei (2) m langen Linie, die fünf (5) m von der Mittellinie senkrecht zur Seitenlinie eingezeichnet wird, begrenzt.

Im Mannschaftsbankbereich müssen sieben (7) Plätze für die Trainer, Co-Trainer und für die Mannschaftsbegleiter vorhanden sein. Die Spieler und Ersatzspieler benutzen im Bankbereich ihre Rollstühle. Alle anderen Personen müssen sich mindestens zwei (2) m hinter der Mannschaftsbank befinden.

#### 2.4.6 Einwurflinien

Zwei Linien von 15 cm Länge werden außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie gegenüber dem Anschreibertisch eingezeichnet, und zwar mit dem äußeren Rand der Linie 8,325 m von der Innenkante der nächstgelegenen Endlinie entfernt.

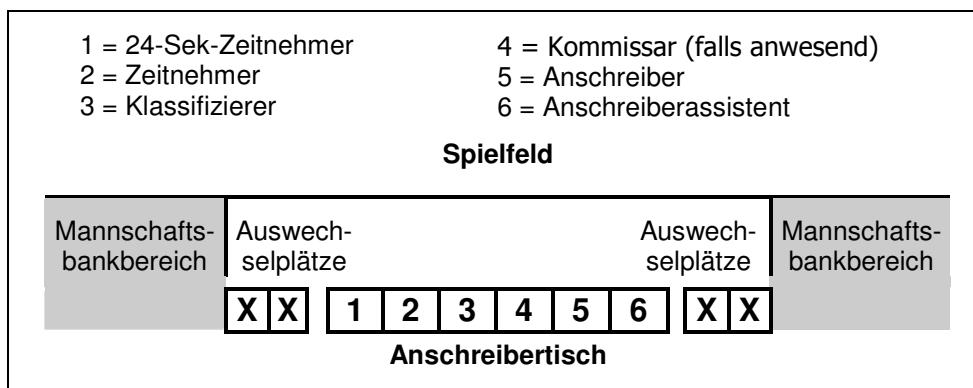
#### 2.4.7 No-charge semi-circle areas (für RBB nicht relevant)

**2.5 Position des Anschreibertischs und der Plätze für Auswechselspieler (Abb. 4)**

Der Anschreibertisch und die Stühle der Kampfrichter müssen auf einem Podest stehen.

Der Hallensprecher und / oder die Statistiker (falls anwesend) können seitlich und / oder hinter dem Anschreibertisch sitzen.

**Abbildung 4: Anschreibertisch und Plätze für Auswechselspieler**



### Art. 3 Technische Ausrüstung

Die folgende Technische Ausrüstung muss vorhanden sein:

- ◆ Korbanlagen bestehend aus
  - Spielbrettern
  - Körben, Ringen mit Belastungssicherungen und Netzen
  - Korbstützen einschließlich Polsterung
- ◆ Basketbälle
- ◆ Spieluhr
- ◆ Anzeigetafel
- ◆ Vierundzwanzig-Sekundenuhr
- ◆ Stoppuhr oder sichtbare Anzeige (nicht Spieluhr) für die Auszeiten
- ◆ zwei (2) unterschiedliche, laute Signale
- ◆ Spielberichtsblock
- ◆ Anzeiger für Spielerfouls
- ◆ Anzeiger für Mannschaftsfouls
- ◆ Richtungspfeil für den alternierenden Einwurf
- ◆ Spielfläche
- ◆ Spielfeld
- ◆ Gleichmäßige Beleuchtung

Eine genauere Beschreibung der Ausrüstung: s. Anhang: **RBB-Basketball - Ausrüstung**

#### 3.1 Rollstühle

3.1.1 Besondere Aufmerksamkeit muss dem **Rollstuhl** gewidmet werden, da er Teil des Spielers ist. Verstöße gegen die folgenden Regeln führen zum Ausschluss des Rollstuhls vom Spiel.

3.1.2 Eine **horizontale Schutzstange** vorne am Rollstuhl muss sich an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Die Schutzstange kann gerade oder gebogen sein, aber sie darf nicht spitz zulaufen.

Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Wenn sich keine horizontale Schutzstange vorne am Rollstuhl befindet, muss sich die Fußraste an der am weitesten nach vorne ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden.

Wenn sich eine horizontale Schutzstange am Rollstuhl befindet, darf die Fußraste hinter der Schutzstange jede beliebige Höhe haben, solange sie nicht den Boden berührt.

3.1.3 Die **Unterseite** der Fußrasten muss so beschaffen sein, dass der Hallenboden nicht beschädigt werden kann. Rollen unter den Fußrasten zum Schutz des Hallenbodens und kleine Überkipprollen hinten am Rollstuhl sind aus Sicherheitsgründen erlaubt.

#### 3.1.4 Kommentar:

Es ist erlaubt, eine oder zwei Überkipprollen ("Stützrad / "Stützräder"), die insgesamt nicht mehr als zwei kleine Räder aufweisen dürfen, entweder hinten am Rahmen oder an der Hinterachse des Rollstuhls anzubringen.

Sie darf / dürfen häufig oder sogar dauernd Kontakt mit dem Boden haben. Der Abstand zwischen den Stützrädern ist durch den Abstand der Innenseiten der großen Räder begrenzt.

Wenn der Spieler im Rollstuhl sitzt und dieser sich in der Vorwärtsbewegung befindet, darf der Abstand zwischen der Überkipprolle ("Stützrad") / **den Überkipprollen** („Stützrädern“) und dem Boden höchstens 2 cm betragen.

Die Überkipprolle/n darf / **dürfen** nicht nach hinten über die großen Räder hinausragen, d.h. über eine senkrechte Ebene hinaus, welche die beiden am weitesten nach hinten ragenden Punkte der großen Räder berührt.

Diese Linie muss beurteilt werden, wenn sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

**Anmerkung:** Im Sinne dieses Artikels ist eine Überkipprolle kein Rad.

- 3.1.5 Die **maximale** Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn ein Kissen verwendet wird) bzw. bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (wenn kein Kissen verwendet wird) darf

- für die 1,0 bis 3,0-Punkte-Spieler die Höhe von 63 cm,
- für die 3,5 bis 4,5-Punkte-Spieler die Höhe von 58 cm

nicht überschreiten.

Gemessen wird diese Höhe, wenn das Vorderrad / die vorderen Räder so ausgerichtet ist / sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet. Der Spieler darf bei der Messung nicht im Rollstuhl sitzen.

**Anmerkung** für den Ligabetrieb im FB RBB: Gemessen wird vor dem Spiel beim Lining-up.

**Jeder** Spieler kann vom SR aufgefordert werden, den Rollstuhl für die Messung zu verlassen.

- 3.1.6 Der Rollstuhl muss entweder drei oder vier **Räder** haben, und zwar zwei große Räder hinten und ein oder zwei kleine Räder vorn am Rollstuhl. Der maximale Durchmesser der großen Räder - einschließlich der Reifen - darf höchstens **69** cm betragen.

Hat ein Rollstuhl drei Räder, so muss das kleine Rad (oder Rolle) in der Mitte und innerhalb der horizontalen Stange des Rahmens vorn am Rollstuhl angebracht sein.

Das kleine Rad vorn am Rollstuhl kann durch ein zweites kleines Rad (oder Rolle) ergänzt werden.

Leuchtdioden oder Lichter, die blinken oder reflektieren, sind an den Rädern, am Rollstuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

- 3.1.7 An jedem großen Rad muss ein **Greifreifen** vorhanden sein.
- 3.1.8 Lenkhilfen, Bremsen oder Übersetzungen (z.B. zweiter Greifreifen) sind am Rollstuhl **nicht** erlaubt.

- 3.1.9 Reifen oder Überkipprollen (Stützräder), die (farbige) Markierungen auf dem Hallenboden hinterlassen, sind **nicht** erlaubt. Ausnahmen sind möglich, wenn demonstriert werden kann, dass die Markierungen auf dem Boden leicht entfernt werden können.
- 3.1.10 **Armlehnen** und andere Stützen für den Oberkörper, die am Rollstuhl angebracht sind, dürfen - in der natürlichen Sitzposition - nicht über die Linie der Beine bzw. des Rumpfes des Spielers hinausragen.
- 3.1.11 Die **Polsterung** der waagerechten Stange, die hinter der Rückenlehne des Rollstuhls angebracht ist, muss mindestens 1,5 cm dick sein.

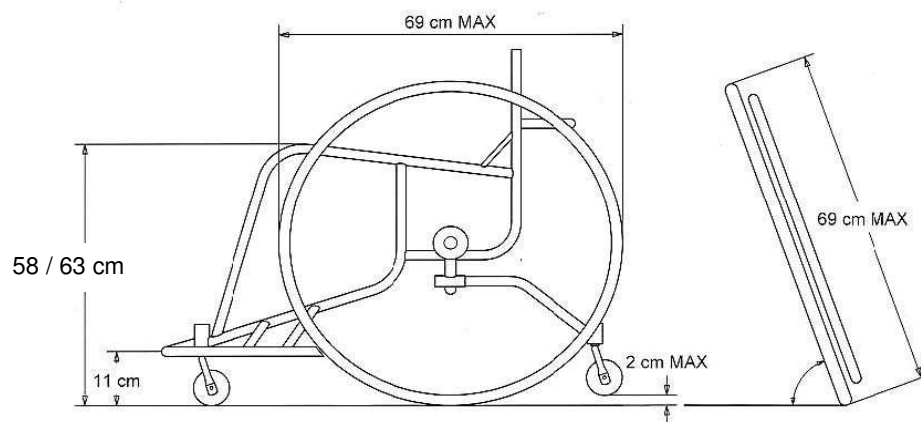
Sie muss hinreichend flexibel sein, so dass sie höchstens um ein Drittel ihrer ursprünglichen Dicke zusammengedrückt werden kann und dass sie einen Nachgiebigkeitsfaktor von mindestens 50 % besitzt. Das bedeutet, dass eine plötzlich auf die Polsterung einwirkende Kraft deren Originaldicke um maximal 50 % komprimieren kann.

Die Polsterung ist notwendig, um andere Spieler vor Verletzungen zu schützen.

**Anmerkung 1:** Während des Spiels kann es vorkommen, dass ein Spieler ein Problem mit seinem Rollstuhl bekommt, auf Grund dessen der Rollstuhl nicht mehr richtig "funktioniert" bzw. unsicher wird. Dann muss der Schiedsrichter das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt unterbrechen, um dem Team zu erlauben, den Rollstuhl zu reparieren. Wenn die Reparatur nicht in 50 Sekunden (oder weniger) seit der Spielunterbrechung abgeschlossen werden kann, muss der Spieler ausgewechselt werden.

**Anmerkung 2:** Es ist möglich, dass ein Spieler aus dem Rollstuhl fällt, ohne dass es dabei ein Foul gegeben hat. Der Schiedsrichter sollte aufmerksam beobachten, ob die Notwendigkeit besteht, das Spiel zum Schutz des Spielers zu einem geeigneten Zeitpunkt zu unterbrechen.

**Abbildung 5: Der Rollstuhl und seine Abmessungen**



Für 3,5 - 4,5-Punktespieler 58 cm

Für 1,0 – 3,0-Punktespieler 63 cm

Gemessen wird diese Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt der Sitzfläche (einschließlich des Kissens, wenn eins benutzt wird). Der Spieler darf bei der Messung nicht im Rollstuhl sitzen.

---

**REGEL III**

---

**MANNSCHAFTEN**

---

**Art. 4 Mannschaften****4.1 Definition**

- 4.1.1. **Einsatzberechtigung** ist die Erlaubnis, für eine Mannschaft spielen zu dürfen, wie es in den Regularien des Veranstalters eines Wettbewerbs festgelegt ist. Dies schließt die Altersgrenzen mit ein.
- 4.1.2 Ein Mannschaftsmitglied ist **spielberechtigt**, wenn es vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen worden ist und solange es weder disqualifiziert worden ist noch fünf (5) Fouls begangen hat.
- 4.1.3 Während des Spiels ist ein Mannschaftsmitglied
- ◆ **Spieler**, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet und spielberechtigt ist.
  - ◆ **Ersatzspieler**, wenn es sich nicht auf dem Spielfeld befindet, aber spielberechtigt ist.
  - ◆ ein vom Spiel **ausgeschlossener Spieler**, wenn er fünf (5) Fouls begangen hat und nicht mehr spielberechtigt ist.
- 4.1.4 Während einer Spielpause werden alle spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler betrachtet.

**4.2 Regel**

- 4.2.1 Jede Mannschaft besteht aus:
- ◆ höchstens zwölf (12) spielberechtigten Mannschaftsmitgliedern, einschl. Kapitän.
  - ◆ einem Trainer und gegebenenfalls einem Co-Trainer.
  - ◆ maximal fünf Mannschaftsbegleitern, die auf der Mannschaftsbank sitzen dürfen und besondere Aufgaben haben, z.B. Manager, Arzt, Physiotherapeut, Statistiker, Dolmetscher, etc.
- 4.2.2 Fünf (5) Spieler jeder Mannschaft müssen während des Spiels auf dem Spielfeld sein und können ausgewechselt werden.
- 4.2.3 Ein Ersatzspieler wird zum Spieler und ein Spieler wird zum Ersatzspieler, wenn
- ◆ der Schiedsrichter den Ersatzspieler auffordert, das Spielfeld zu betreten.
  - ◆ während einer Auszeit oder während einer Spielpause der Ersatzspieler den Wechsel beim Anschreiber anmeldet.

**4.3 Spielkleidung**

- 4.3.1 Die Spielkleidung der Mannschaftsmitglieder besteht aus:
- ◆ **Hemden**, deren dominante Farbe auf Vorder- und Rückseite gleich sein muss.  
**Alle** Spieler (männlich und weiblich) müssen ihre Hemden während des Spiels in den Shorts / in ihrer Trainingshose tragen. Einteiler sind erlaubt.

- ◆ **T-Shirts** (beliebige Ausführung) dürfen unter den Hemden getragen werden. Das T-Shirt muss die gleiche Grundfarbe haben wie das Trikot.
- ◆ **Shorts / Trainingshosen** mit der gleichen dominanten Farbe auf Vorder- und Rückseite. Die Farbe muss nicht mit der der Trikots übereinstimmen.
- ◆ **Unterkleidung**, die unterhalb der Shorts sichtbar ist, darf getragen werden, wenn sie die gleiche dominante Farbe hat wie die Shorts.

Anm.: Folgende Vorschrift der FIBA wurde **nicht** übernommen: ~~Die Socken aller Spieler eines Teams müssen die gleiche dominante Farbe haben.~~

- 4.3.2 Jedes Mannschaftsmitglied muss ein auf Vorder- und Rückseite mit einfarbigen Zahlen nummeriertes Trikot tragen. Die Farbe der Nummern muss sich deutlich von der Farbe des Trikots abheben.

Die Zahlen müssen deutlich sichtbar sein und

- ◆ auf der Rückseite mindestens zwanzig (20) cm hoch sein.
- ◆ auf der Vorderseite mindestens zehn (10) cm hoch sein.
- ◆ sie müssen mindestens zwei (2) cm breit sein.
- ◆ die Mannschaften müssen die Nummern vier (4) bis fünfzehn (15) verwenden. Die nationalen Verbände können für ihre Wettbewerbe beliebige zweistellige Nummern zulassen.
- ◆ Spieler derselben Mannschaft dürfen nicht die gleichen Nummern benutzen.
- ◆ Logos oder Werbung müssen mindestens fünf (5) cm von den Nummern entfernt angebracht sein.

- 4.3.3 Die Mannschaften müssen mindestens zwei Sätze Trikots zur Verfügung haben und
- ◆ die im Programm an erster Stelle genannte Mannschaft (Heimmannschaft) muss hellfarbige Trikots (vorzugsweise weiß) tragen. Anmerkung: Im RBB sind international **weiße** Trikots vorgeschrieben.

- ◆ die im Programm an zweiter Stelle genannte Mannschaft (Gastmannschaft) muss dunkelfarbige Trikots tragen.
- ◆ die beiden beteiligten Mannschaften können sich jedoch darauf einigen, die Farben der Trikots zu tauschen.

- 4.3.4 Barfußspielen ist nicht erlaubt.

#### 4.4 Andere Ausrüstungsgegenstände

- 4.4.1 Alle technischen Hilfsmittel, die von Spielern verwendet werden, müssen für Rollstuhlbasketball geeignet sein. Alles was dazu dient, die Höhe oder Reichweite eines Spielers zu vergrößern oder in irgendeiner Art einen unfairen Vorteil zu verschaffen, ist nicht erlaubt.

- 4.4.2 Spieler dürfen keine Gegenstände tragen, die zu Verletzungen anderer Spieler führen können.

- ◆ Folgendes ist **nicht erlaubt**:
  - Schutzvorrichtungen, Verbände oder Stützen aus Leder, Kunststoff, Weichplastik, Metall oder anderen harten Werkstoffen für Finger, Hände, Armgelenke, Ellenbogen oder Unterarm, auch dann nicht, wenn sie mit weichem Material abgepolstert sind.
  - Gegenstände, die Schnittverletzungen oder Hautabschürfungen verursachen können (Fingernägel müssen kurz geschnitten sein).
  - Kopfschmuck, Kopfbedeckungen und Schmuckgegenstände.



- ◆ Folgendes **ist erlaubt**:
  - Schulter-, Oberarm-, Oberschenkel-, Unterschenkel - Schützer, wenn das Material hinreichend abgepolstert ist.
  - Knieschienen, wenn sie gut abgedeckt sind.
  - Schutzmaske für eine gebrochene Nase, selbst wenn sie aus hartem Material besteht.
  - Unterkleidung, die unterhalb der Shorts sichtbar ist, muss die gleiche dominante Farbe haben wie die Shorts.
  - Kompressionsmanschetten in derselben dominanten Farbe wie das Trikot.
  - Kompressionsstrümpfe in derselben dominanten Farbe wie die Hosen. Am Unterschenkel müssen sie unterhalb der Knie enden, am Oberschenkel oberhalb der Knie.
  - transparenter, nicht gefärbter Mundschutz
  - Brillen, wenn sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen.
  - Kopf-/ Stirnbänder, höchstens fünf (5) cm breit, die aus nicht-abschürfendem, einfarbigem Stoff, flexiblem Kunststoff oder Gummi hergestellt sind. Sie müssen dieselbe dominante Farbe haben wie das Trikot.
  - farblose, transparente bzw. hautfarbene Klebebänder an Armen, Schultern, Beinen etc.

4.4.3 Alle weiteren Gegenstände, die nicht ausdrücklich in diesem Artikel erwähnt sind, müssen zunächst durch die Technische Kommission der IWBf genehmigt werden.

## Art. 5 Verletzung von Spielern

- 5.1 Bei Verletzung eines Spielers (von Spielern) dürfen die Schiedsrichter das Spiel stoppen.
- 5.2 Ereignet sich eine Verletzung, wenn der Ball belebt ist, müssen die Schiedsrichter mit ihrem Pfiff **warten**, bis die Spielaktion beendet ist, das bedeutet:

Die Mannschaft in Ballkontrolle hat auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten oder der Ball wurde zum toten Ball.

Wenn jedoch der verletzte Spieler **geschützt** werden muss, dürfen die Schiedsrichter das Spiel **sofort** stoppen.
- 5.3 Kann der verletzte Spieler nicht sofort (innerhalb von ca. 15 Sekunden) weiterspielen oder wird er auf dem Spielfeld behandelt, dann muss er ersetzt werden, es sei denn das Team wird dadurch auf weniger als fünf (5) Spieler auf dem Spielfeld reduziert.
- 5.4 Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter dürfen das Spielfeld mit Erlaubnis eines Schiedsrichters betreten, um einem verletzten Spieler zu helfen, bevor er ausgewechselt wird.
- 5.5 Ein Arzt darf auch ohne die Erlaubnis eines Schiedsrichters das Spielfeld betreten, wenn nach seiner Meinung der Spieler sofortige ärztliche Hilfe braucht.
- 5.6 Während des Spiels muss jeder Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, ausgewechselt werden. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Blutung gestoppt und die verletzte Stelle oder offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.

Wenn der verletzte Spieler oder ein Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, sich während einer (anschließenden) Auszeit erholt, darf dieser Spieler weiterspielen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die Auszeit von einer der beiden Mannschaften genommen wurde, bevor der Zeitnehmer das Signal zum Wechsel gegeben hat.

- 5.7** Spieler, die vom Trainer bezeichnet wurden, das Spiel zu beginnen, können im Falle einer Verletzung ersetzt werden. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern ersetzen, falls sie dies wünscht.

## **Art. 6 Pflichten und Rechte des Kapitäns**

- 6.1** Der Kapitän (CAP) ist ein Spieler, der von seinem Trainer dazu bestimmt ist, seine Mannschaft auf dem Spielfeld zu vertreten. Er darf sich während des Spiels in höflicher Form an einen Schiedsrichter wenden, um Auskünfte zu erhalten. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn der Ball zum toten Ball wird und wenn die Spieluhr steht.
- 6.2** Der Kapitän muss unmittelbar nach Spielende den 1. Schiedsrichter informieren, falls seine Mannschaft gegen das Spielergebnis protestiert, und er muss den Anschreibebogen an der entsprechenden Stelle ("Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests") unterschreiben.

## **Art. 7 Pflichten und Rechte der Trainer**

- 7.1** Spätestens zwanzig (20) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn übergeben die Trainer oder ihre Vertreter dem Anschreiber eine Liste mit den Namen und den entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkten der Mannschaftsmitglieder, die für das Spiel einsatzberechtigt sind.
- Diese Liste enthält auch die Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns und die Namen des Trainers und des Co-Trainers.
- Alle Mannschaftsmitglieder, deren Namen auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, sind berechtigt, am Spiel teilzunehmen, auch wenn sie erst nach Beginn des Spiels eintreffen.
- 7.2** Spätestens zehn (10) Minuten vor festgelegtem Spielbeginn bestätigt jeder Trainer die Übereinstimmung der Namen und der entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte seiner Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer durch seine Unterschrift auf dem Anschreibebogen.
- Gleichzeitig kreuzen sie die fünf (5) Spieler an, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer von Mannschaft "A" hat diese Information als Erster zu geben.
- 7.3** Trainer, Co-Trainer, Mannschaftsmitglieder und Mannschaftsbegleiter sind die einzigen Personen, die sich im Mannschaftsbankbereich aufhalten dürfen. Sie müssen dort bleiben, wenn die Regeln nichts anderes festlegen.
- 7.4** Der Trainer und der Co-Trainer dürfen während des Spiels mit den Kampfrichtern Verbindung aufnehmen, um statistische Informationen zu erlangen, allerdings nur dann, wenn der Ball zum toten Ball wird und wenn die Spieluhr steht.

- 7.5** Nur der Trainer darf während des Spiels stehen bzw. sich mit dem Rollstuhl im Mannschaftsbankbereich bewegen. Er darf die Spieler während des Spiels ansprechen, vorausgesetzt er bleibt innerhalb seines Mannschaftsbankbereichs.
- 7.6** Ist ein Co-Trainer vorhanden, so muss sein Name vor Spielbeginn auf dem Anschreibebogen eingetragen werden (seine Unterschrift ist nicht erforderlich). Er übernimmt alle Pflichten und Rechte des Trainers, wenn dieser aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter auszuüben.
- 7.7** Wenn der Kapitän das Spielfeld verlässt, muss der Trainer einem der beiden Schiedsrichter die Nummer des Spielers angeben, der die Rolle des Kapitäns auf dem Spielfeld übernimmt.
- 7.8** Der Mannschaftskapitän muss als Trainer fungieren, wenn der Trainer nicht anwesend ist oder wenn dieser nicht in der Lage ist, seine Aufgaben weiter durchzuführen und wenn kein Co-Trainer auf dem Block eingetragen ist (bzw. Letzterer nicht in der Lage ist, die Traineraufgaben zu übernehmen).
- Muss der Kapitän das Spielfeld verlassen, kann er weiter als Trainer tätig sein.
- Falls er jedoch auf Grund eines disqualifizierenden Fouls das Spielfeld verlassen muss oder wenn er wegen einer Verletzung nicht in der Lage ist, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, kann ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer ersetzen.
- 7.9** Der Trainer bestimmt den Freierwerfer seiner Mannschaft in allen Fällen, in denen der Freierwerfer nicht durch die Regeln festgelegt ist.

---

**REGEL IV**

---

**SPIELVORSCHRIFTEN**

---

**Art. 8 Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen**

- 8.1** Das Spiel besteht aus vier (4) Spielperioden von je zehn (10) Minuten.
- 8.2** Die Spielpause vor dem angesetzten Spielbeginn dauert zwanzig (20) Minuten.
- 8.3** Zwischen der ersten und zweiten Spielperiode sowie zwischen der dritten und vierten Spielperiode und vor jeder Verlängerung gibt es jeweils eine Pause von zwei (2) Minuten.
- 8.4** Die Halbzeitpause dauert fünfzehn (15) Minuten.
- 8.5** Eine Spielpause beginnt
- ♦ Zwanzig (20) Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn.
  - ♦ mit dem Signal zum Ende einer Spielperiode.
- 8.6** Eine Spielpause endet
- ♦ zu Beginn der 1. Spielperiode, wenn der Ball beim Hochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.
  - ♦ zu Beginn der übrigen Spielperioden, wenn der Ball **nach** dem Einwurf dem Spieler, der den Einwurf ausführt, zur Verfügung steht.
- 8.7** Ist das Spielergebnis am Ende der Spielzeit der vierten Spielperiode unentschieden, wird das Spiel mit so vielen Verlängerungen von je fünf (5) Minuten fortgesetzt, bis das Unentschieden durchbrochen ist.
- 8.8** Wird ein Foul gleichzeitig mit oder unmittelbar vor dem Signal zum Spielende begangen, wird jeder mögliche Freiwurf (werden mögliche Freiwürfe) nach Ende der Spielzeit ausgeführt.
- 8.9** Entsteht auf Grund dieser Freiwürfe (dieses Freiwurfs) eine Verlängerung, dann werden alle Fouls nach Ende der Spielzeit als Fouls in einer Pause betrachtet. Die fälligen Freiwürfe werden vor Beginn der Verlängerung ausgeführt.

**Art. 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels**

- 9.1** Die 1. Spielperiode beginnt, wenn der Ball beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.
- 9.2** Alle anderen Spielperioden beginnen, wenn der Ball dem Spieler, der den Einwurf ausführt, zur Verfügung steht.
- 9.3** Das Spiel kann nicht beginnen, wenn eine der Mannschaften nicht mit fünf (5) spielbereiten Spielern auf dem Spielfeld ist.
- 9.4** Bei allen Spielen hat die auf dem Anschreibebogen zuerst aufgeführte Mannschaft (Heimmannschaft) ihre Mannschaftsbank und ihren eigenen Korb links vom Anschreibertisch, vom Schreiber aus gesehen.  
Falls sich jedoch die beiden Mannschaften einigen, können sie auch die Mannschaftsbänke und / oder die Körbe tauschen.

- 9.5 Vor der ersten und dritten Spielperiode dürfen sich die Mannschaften in der Hälfte des Spielfelds aufwärmen, in der sich der Korb des Gegners befindet.
- 9.6 Zur 2. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Körbe.
- 9.7 In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf die Körbe spielen, auf die sie in der vierten Spielperiode gespielt haben.
- 9.8 Eine Spielperiode, Verlängerung bzw. das Spiel endet, wenn das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt.

## Art. 10 Status des Balles

- 10.1 Der Ball kann entweder belebt oder tot sein.
- 10.2 Der Ball wird **belebt**, wenn
- er beim Eröffnungshochball die Hand / Hände des Schiedsrichters verlässt.
  - ♦ er beim Freiwurf dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
  - ♦ er beim Einwurf dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- 10.3 Der Ball wird zum **toten Ball**, wenn
- ♦ ein Feldkorb oder Freiwurf erzielt wird.
  - ♦ ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
  - ♦ es offensichtlich ist, dass der Ball bei einem Freiwurf nicht in den Korb gehen wird, und zwar dann, wenn noch
    - ein Freiwurf oder weitere Freiwürfe folgen oder
    - eine weitere Strafe (Freiwurf / Freiwürfe und / oder Ballbesitz) folgt.
  - ♦ das Signal der Spieluhr zum Ende einer Spielperiode ertönt.
  - ♦ das Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.
  - ♦ ein Spieler einer beliebigen Mannschaft den Ball, der auf Grund eines Korbwurfversuches in der Luft ist, berührt, und zwar nachdem
    - ein Schiedsrichter pfeift.
    - das Signal zum Ende einer Spielperiode ertönt.
    - das Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal ertönt.
- 10.4 Der Ball **wird nicht zum toten Ball** und erzielte Punkte zählen, wenn
- ♦ der Ball bei einem Feldkorbversuch auf dem Weg zum Korb ist und
    - der Schiedsrichter pfeift.
    - das Signal der Spieluhr zum Ende der Spielperiode ertönt.
    - das Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal ertönt.
  - ♦ der Ball bei einem Freiwurf auf dem Weg zum Korb ist und ein Schiedsrichter wegen einer Regelverletzung pfeift, die jedoch nicht vom Freierwerfer begangen wird.
  - ♦ ein Spieler ein Foul an einem **Gegenspieler in Ballkontrolle** während der Korbwurfaktion begeht, die vor dem Foul mit einer kontinuierlichen Wurfbewegung begonnen und nach dem Foul erfolgreich abgeschlossen wurde.

Diese Vorschrift kommt nicht zur Anwendung und ein erzielter Korb zählt **nicht**, wenn

- der Spieler nach dem Schiedsrichterpfiff einen völlig neuen Wurfversuch unternimmt.
- wenn das Signal zum Ende der Spielperiode bzw. das Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal ertönt, während sich der Spieler während der kontinuierlichen Korbwurfbewegung noch in Ballkontrolle befindet.

## Art. 11 Standort eines Spielers und eines Schiedsrichters

**11.1** Der Standort eines **Spielers** ist die Stelle, an der sein Rollstuhl den Boden berührt.

**11.2** Der Standort eines **Schiedsrichters** ist die Stelle, an der er den Boden berührt. Wenn der Ball einen Schiedsrichter berührt, ist es dasselbe, als wenn der Ball den Boden an dieser Stelle berührt. Befindet sich der Schiedsrichter in der Luft, behält er den Status bei, den er hatte, als er zuletzt den Boden berührte.

## Art. 12 Hochball und alternierender Ballbesitz

### 12.1 Definition

**12.1.1** Ein **Hochball** findet statt, wenn der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei Gegenspielern zu Beginn der 1. Spielperiode im Mittelkreis hochwirft.

**12.1.2** Ein **Halteball** entsteht, wenn zwei oder mehrere Spieler beider Mannschaften eine oder beide Hände so fest am Ball haben, dass kein Spieler ohne übermäßige Härte in Ballkontrolle kommen kann.

### 12.2 Verfahren beim Hochball

**12.2.1** Während des Hochballs müssen die am Hochball beteiligten Spieler mit ihrem Rollstuhl in der Hälfte des Mittelkreises stehen, die dem eigenen Korb ihrer Mannschaft näher liegt, und zwar mit einem Rad (zwei Rädern) in der Nähe der Mittellinie, die zwischen ihnen verläuft.

**12.2.2** Spieler derselben Mannschaft dürfen keine benachbarten Plätze am Kreis besetzen, falls ein Gegenspieler eine dieser Positionen einnehmen möchte.

**12.2.3** Der 1. Schiedsrichter wirft dann den Ball zwischen den beiden am Hochball beteiligten Spielern senkrecht hoch, so dass ihn keiner von beiden erreichen kann und so, dass er zwischen ihnen herunterfallen wird.

**12.2.4** Der Ball muss von wenigstens einem oder von beiden am Hochball beteiligten Spielern mit einer oder beiden Händen getippt werden, **nachdem** er den höchsten Punkt erreicht hat.

**12.2.5** Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf seine Position verlassen, bevor der Ball legal getippt ist.

- 12.2.6 Keiner der beiden am Hochball beteiligten Spieler darf den Ball fangen oder ihn mehr als zweimal berühren, bevor der Ball einen der anderen acht Spieler oder den Boden berührt hat.
- 12.2.7 Ist der Ball nicht von wenigstens einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden, so wird der Hochball wiederholt.
- 12.2.8 Keiner der anderen acht Spieler darf einen Teil seines Körpers oder Rollstuhls auf oder über der Kreislinie (Zylinder) haben, bevor der Ball getippt worden ist.

**Ein Verstoß gegen die Bestimmungen 12.2.1, 12.2.4, 14.2.5, 15.2.6 und 12.2.8 ist eine Regelübertretung.**

### 12.3 Hochballsituationen

Eine Hochballsituation entsteht, wenn

- ◆ Halteball gepfiffen wird.
- ◆ der Ball ins Aus geht und die Schiedsrichter im Zweifel oder sich nicht einig sind, wer den Ball zuletzt berührt hat.
- ◆ während des letzten oder einzigen erfolglosen Freiwurfs eine Regelverstoß gegen die Freiwurfbestimmungen durch beide Mannschaften erfolgt.
- ◆ ein belebter Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt ist (außer zwischen Freiwürfen)
- ◆ ein Ball zum toten Ball wird, wenn keine Mannschaft Ballkontrolle hat oder der Ball keiner Mannschaft zusteht.
- ◆ Nach der Aufrechnung von Strafen gleicher Schwere gegen beide Teams keine weiteren Foul-Strafen zur Ausführung übrig bleiben und keine Mannschaft Ballkontrolle hatte bzw. keiner Mannschaft der Ball zustand, bevor das 1. Foul bzw. die Regelübertretung gepfiffen wurde.
- ◆ alle Spielperioden (außer der ersten) beginnen.

### 12.4 Alternierender Ballbesitz / Definition

12.4.1 Der alternierende Ballbesitz ist eine Methode, bei der den Mannschaften anstelle eines Hochballs abwechselnd der Ball zum Einwurf von außen zugesprochen wird.

12.4.2 Der alternierende Einwurf

- ◆ **beginnt**, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.
- ◆ **endet**, wenn
  - der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld legal berührt wird.
  - das Team, das den Einwurf ausführt, eine Regelübertretung begeht.
  - ein belebter Ball während des Einwurfs zwischen Ring und Brett eingeklemmt wird.

12.5 Verfahren beim alternierenden Ballbesitz

12.5.1 Bei allen Hochballsituationen werfen die Mannschaften den Ball abwechselnd von der Stelle ein, die der Hochballsituation am nächsten liegt.

- 12.5.2 Die Mannschaft, die nach dem Hochball zur Eröffnung der 1. Spielperiode nicht die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld gewonnen hat, erhält den Einwurf zum ersten alternierenden Ballbesitz.
- 12.5.3 Die Mannschaft, der bei Ende einer Spielperiode der nächste alternierende Ballbesitz zusteht, beginnt die nächste Spielperiode mit Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch, es sei denn, dass Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz auszuführen sind.
- 12.5.4 Die Mannschaft, der der nächste alternierende Ballbesitz zusteht, wird durch den Richtungspfeil am Anschreibertisch bezeichnet. Der Richtungspfeil zeigt in Richtung des gegnerischen Korbs. Der Richtungspfeil für den alternierenden Ballbesitz wird genau in dem Augenblick in die andere Richtung gestellt, wenn der alternierende Einwurf beendet ist.
- 12.5.5 Das Anrecht auf den alternierenden Ballbesitz geht verloren, wenn die einwerfende Mannschaft (Team A) während des Einwurfs eine Regelübertretung begeht.
- Der Richtungspfeil wird sofort in die andere Richtung gedreht, um damit anzuzeigen, dass der Gegenmannschaft (Team B) bei der nächsten Hochballsituation der nächste alternierende Ballbesitz zusteht.
- Als Folge der Regelübertretung durch die einwerfende Mannschaft (Team A) wird das Spiel mit Einwurf für die Gegenmannschaft (Team B) fortgesetzt, und zwar an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs.
- 12.5.6 Durch ein Foul – gleich welcher Mannschaft –
- ♦ vor Beginn einer Spielperiode (außer der 1. Spielperiode)
  - ♦ während des Einwurfs gemäß alternierendem Ballbesitz
- geht das Anrecht der Mannschaft, welcher der Einwurf zusteht, auf den alternierenden Ballbesitz **nicht** verloren.

## Art. 13 Wie der Ball gespielt wird

### 13.1 Definition

Beim Rollstuhlbasketball wird der Ball nur mit der Hand oder mit den Händen gespielt.

Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die Einschränkungen, die in den folgenden Regeln niedergelegt sind.

### 13.2 Regel

Es ist eine Regelübertretung, den Ball **vorsätzlich** mit der Faust zu schlagen, ihn mit irgendeinem Teil des Beines zu treten oder zu stoppen oder ihn absichtlich mit irgendeinem Teil des Rollstuhls zu schieben.

**Zufälliger** Kontakt oder zufällige Berührung des Balles mit dem Rollstuhl, den Füßen oder Beinen ist jedoch **keine** Regelübertretung.

**Ein Verstoß gegen Artikel 13.2 ist eine Regelverletzung.**



## Art. 14 Ballkontrolle

### 14.1 Definition

14.1.1 Die **Mannschaftsballkontrolle beginnt**, wenn ein Spieler dieser Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat, weil er den Ball hält oder dribbelt oder weil ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.

14.1.2 Die **Mannschaftsballkontrolle besteht weiter**, wenn

- ◆ ein Spieler dieser Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat.
- ◆ der Ball zwischen Mannschaftsmitgliedern gepasst wird.

14.1.3 Die **Mannschaftsballkontrolle endet**, wenn

- ◆ ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- ◆ der Ball zum toten Ball wird.
- ◆ der Ball beim Feldkorbwurf oder Freiwurf die Hand oder Hände des Werfers verlassen hat.

**14.2** Es ist eine Regelübertretung, wenn ein Spieler in Ballkontrolle oder beim Versuch, die Ballkontrolle zu erlangen,

14.2.1 den Boden mit irgendeinem Teil seines Körpers außer mit der Hand / den Händen berührt.

14.2.2 sich im Rollstuhl nach vorn oder rückwärts lehnt, so dass der Rollstuhl kippt und mit irgendeinem Teil - außer mit dem / den Reifen bzw. der Überkipprolle / den Überkipprollen - den Boden berührt.

## Art. 15 Spieler in der Korbwurfaktion

### 15.1 Definition

15.1.1 Ein **Feldkorbwurf** bzw. ein **Freiwurf** ist eine Aktion, bei der ein Spieler den Ball in einer bzw. beiden Händen hält und ihn dann in die Luft in Richtung auf den gegnerischen Korb wirft.

Bei einem **Tipp** wird der Ball direkt in Richtung auf den gegnerischen Korb weitergeleitet, ohne dass er sich vorher in der Hand bzw. den Händen des Spielers befunden hat.

Ein **Tipp** wird als Feldkorbwurf betrachtet.

#### 15.1.2 Die Korbwurfaktion

- ◆ **beginnt**, wenn der Spieler die kontinuierliche Bewegung begonnen hat, die normalerweise dem Loslassen des Balles vorausgeht, und wenn er nach Beurteilung eines Schiedsrichters einen Korbwurfversuch begonnen hat, indem er den Ball in Richtung des gegnerischen Korbes wirft oder tippt.
- ◆ **endet**, wenn der Ball die Hand (die Hände) des Spielers verlassen hat **und die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist**, d.h. dass die Hand (Hände) des Werfers beginnt (beginnen), sich in Richtung Boden oder Rollstuhl bzw. im Falle eines Unterhandwurfs in Richtung Korb zu bewegen.

Wenn ein Spieler versucht, auf den Korb zu werfen, kann es sein, dass sein Arm (seine Arme) von einem Gegenspieler festgehalten wird, um ihn am Korbwurf zu hindern. Trotzdem wird dieser Versuch als Korbwurfaktion gewertet.

In diesem Fall ist es unerheblich, ob der Ball die Hand / Hände des Spielers verlässt.

Es gibt keinen Zusammenhang zwischen der Anzahl der durchgeführten legalen Schübe und der Korbwurfaktion.

#### 15.1.3 Die kontinuierliche Bewegung bei der Korbwurfaktion

- ♦ **beginnt**, wenn der Ball in der Hand (den Händen) des Werfers zur Ruhe kommt und die Wurfbewegung, normalerweise nach oben, begonnen hat.
- ♦ kann auch Arm-, Körper- und / oder Rollstuhl - Bewegungen einschließen, die beim Korbwurfversuch eines Spielers üblich sind.
- ♦ **endet**, wenn der Ball die Hand / die Hände des Spielers verlassen hat **und** die **Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist**, d.h. dass die Hand (Hände) des Werfers beginnt (beginnen), sich in Richtung Boden oder Rollstuhl bzw. im Falle eines Unterhandwurfs in Richtung Korb zu bewegen oder wenn der Spieler eine vollständig neue Korbwurfaktion beginnt.

### Art. 16 Korberfolg und seine Wertung

#### 16.1 Definition

16.1.1 Ein Korb ist erzielt, wenn ein **belebter** Ball von oben in den Korb geht und darin verbleibt oder hindurchfällt.

16.1.2 Der Ball befindet sich **im Korb**, sobald sich der kleinste Teil des Balles innerhalb und unterhalb der Oberkante des Ringes befindet.

#### 16.2 Regel

16.2.1 Ein Korb aus dem Feld zählt zugunsten der Mannschaft, die den gegnerischen Korb angreift, in den der Ball hineingeworfen wurde, und zwar folgendermaßen:

- ♦ Ein durch einen Freiwurf erzielter Korb zählt einen (1) Punkt.
- ♦ Ein Feldkorb aus dem Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt zwei (2) Punkte.
- ♦ Ein Feldkorb aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich zählt drei (3) Punkte.
- ♦ Wenn der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf vom Ring zurückspringt und von einem Angreifer oder Verteidiger legal berührt wird, bevor er in den Korb geht, dann zählt der Korb zwei (2) Punkte.

**Kommentar:** Beim Drei-Punkte-Wurf müssen sich die großen Räder des Rollstuhls innerhalb des Drei-Punkte-Feldkorb-Bereichs befinden, das heißt, die kleinen Vorderäder dürfen sich auf oder jenseits der Linie des Drei-Punkte-Kreises befinden.

16.2.2 Wirft ein Spieler den Ball **zufällig** in den **eigenen Korb** seiner Mannschaft, so werden dem Kapitän der gegnerischen Mannschaft zwei (2) Punkte angeschrieben.

16.2.3 Wirft ein Spieler den Ball **absichtlich** in den **eigenen Korb** seiner Mannschaft, handelt es sich um eine Regelübertretung, und der Korb zählt nicht.

16.2.4 Verursacht ein Spieler, dass der Ball **von unten** vollständig durch den Korb geht, so handelt es sich um eine Regelübertretung.

- 16.2.5 Die Spieluhr muss 0:00,3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder nach einem Rebound nach dem letzten oder einzigen Freiwurf die Ballkontrolle erlangen kann, um einen Feldkorbversuch zu starten. Falls die Spieluhr nur 0:00,2 oder 0:00,1 anzeigt, kann ein gültiger Feldkorb nur durch einen direkten Tipp erfolgen.

## Art. 17 Einwurf

### 17.1 Definition

- 17.1.1 Ein Einwurf findet statt, wenn der Ball durch den Einwerfer, der sich außerhalb des Spielfeldes befindet, in das Spielfeld gepasst wird.  
Dabei steht der Einwerfer mit seinem Rollstuhl mit allen seinen Rädern im Aus.

### 17.2 Verfahren

- 17.2.1 Der Schiedsrichter händigt dem Einwerfer den Ball zum Einwurf aus bzw. stellt ihn dem Einwerfer zur Verfügung. Er darf den Ball dem Einwerfer auch direkt oder als Bodenpass zuspielen, vorausgesetzt
- ◆ der Schiedsrichter befindet sich nicht weiter als vier (4) Meter vom Einwerfer entfernt.
  - ◆ der Einwerfer befindet sich an der korrekten, vom Schiedsrichter bezeichneten Stelle.
- 17.2.2 Der Einwerfer führt den Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung aus, oder an der Stelle, an der sich der Ball befand, als das Spiel vom Schiedsrichter gestoppt wurde, allerdings **nicht direkt** hinter dem Spielbrett.
- 17.2.3 In den folgenden Situationen wird der fällige Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch durchgeführt:
- ◆ Zu Beginn aller Spielperioden, außer bei Spielbeginn.
  - ◆ Nach einem oder mehreren Freiwürfen infolge eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls.

Der Einwerfer steht dabei mit je einem großen Rad seines Rollstuhls auf jeder Seite der verlängerten Mittellinie. Er darf den Ball einem Spieler an jedem beliebigen Punkt auf dem Spielfeld zupassen.

- 17.2.4 Während der letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode und während der letzten zwei Minuten jeder Verlängerung wird der Einwurf durch die Mannschaft, welcher **nach** einer ihr gewährten Auszeit der Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, gegenüber dem Anschreibertisch an der Einwurflinie im Vorfeld der Mannschaft ausgeführt.
- 17.2.5 Nach einem persönlichen Foul durch einen Spieler der Mannschaft, die die Kontrolle über einen belebten Ball hat, oder durch die Mannschaft, der der Ball zusteht, erfolgt der Einwurf durch die andere Mannschaft außerhalb des Spielfeldes nächst dem Punkt, an dem die Regelverletzung begangen wurde.
- 17.2.6 Wenn der Ball in den Korb geht, der Feldkorb oder der Freiwurf aber nicht gültig ist, wird der folgende Einwurf in Höhe der Freiwurflinie ausgeführt.

17.2.7 Nach einem erfolgreichen Feldkorb oder einem erfolgreichen, letzten oder einzigen Freiwurf gilt:

- ♦ Ein Spieler der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, wirft den Ball an einer beliebigen Stelle der Endlinie ein, an der der Korb erzielt wurde.

Das gilt auch, wenn einem Feldkorb oder einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf eine Auszeit oder Spielunterbrechung folgt und der SR anschließend einem Spieler den Ball zum Einwurf übergibt oder zur Verfügung stellt.

- ♦ Der Einwerfer darf sich seitlich und / oder rückwärts bewegen und / oder der Ball darf zwischen Mitspielern, die sich auf oder hinter der Endlinie befinden, zugespielt werden, allerdings beginnt das Zählen der fünf (5) Sekunden, sobald der Ball dem ersten Spieler außerhalb des Feldes zur Verfügung steht.

### 17.3 Regel

#### 17.3.1 Der Einwerfer darf

- ♦ nicht mehr als fünf (5) Sekunden benötigen, um den Ball einzuwerfen.
- ♦ nicht auf das Spielfeld fahren, während er den Ball in der Hand (den Händen) hält.
- ♦ nicht verursachen, dass der Ball beim Einwurf nach Verlassen seiner Hand (Hände) das Aus berührt.
- ♦ den Ball auf dem Spielfeld nicht berühren, bevor er einen anderen Spieler berührt hat.
- ♦ den Ball nicht so einwerfen, dass er direkt in den Korb geht.
- ♦ sich nicht – **anders als beim Einwurf nach erfolgreichem Feldkorb oder letztem Freiwurf** - von der vom SR bezeichneten Einwurfstelle hinter der Grenzlinie wegbewegen. Er darf sich lediglich innerhalb eines Bewegungsbereichs von maximal einem (1) Meter seitlich in eine oder beide Richtungen bewegen, bevor oder während der Ball die Hand (Hände) zum Einwurf verlässt.  
Nach hinten - senkrecht zur Begrenzungslinie - darf sich der Einwerfer bewegen, so weit es die Umstände zulassen.

#### 17.3.2 Während des Einwurfs darf **kein anderer** Spieler

- ♦ irgendeinen einen Teil seines Körpers oder seines Rollstuhls über der Begrenzungslinie haben, **bevor** der Ball über diese Linie geworfen worden ist.
- ♦ sich näher als einen (1) Meter beim Einwerfer befinden, falls an der Einwurfstelle der hindernisfreie Raum im Aus weniger als zwei (2) Meter bis zur Grenzlinie beträgt.

17.3.3 Bei einer Einwurfsituation darf ein Angreifer erst in die begrenzte Zone der gegnerischen Mannschaft fahren, wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht (s. Art. 26.1.1).

**Ein Verstoß gegen Artikel 17.3 ist eine Regelübertretung.**

### 17.4 Strafe

Der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zuerkannt.

## Art. 18 Auszeit

### 18.1 Definition

Eine **Auszeit** ist eine Spielunterbrechung, die vom Trainer oder Co-Trainer einer Mannschaft beantragt wird.

### 18.2 Regel

18.2.1 Jede Auszeit hat die Dauer von einer (1) Minute.

18.2.2 Eine Auszeit kann während einer Auszeitmöglichkeit gewährt werden.

18.2.3 Eine Auszeitmöglichkeit **beginnt**

- ◆ für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- ◆ für beide Mannschaften, wenn der Ball nach dem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- ◆ wenn ein Feldkorb erzielt wurde. Diese Auszeitmöglichkeit besteht nur für die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat.

18.2.4 Eine Auszeitmöglichkeit **endet**, wenn der Ball einem Spieler zum Einwurf oder zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.

18.2.5 Jeder Mannschaft dürfen zu jedem Zeitpunkt während der 1. Halbzeit zwei (2) Auszeiten, zu jedem Zeitpunkt während der 2. Halbzeit drei (3) Auszeiten und zu jedem Zeitpunkt während jeder Verlängerung eine (1) Auszeit gewährt werden.

18.2.6 Nicht beanspruchte Auszeiten können nicht in die nächste Halbzeit bzw. Verlängerung übertragen werden.

18.2.7 Die Auszeit wird der Mannschaft angerechnet, deren Trainer sie zuerst beantragt hat, es sei denn, die Auszeit wird nach gegnerischem Korberfolg gewährt, ohne dass dabei eine Regelverletzung gepfiffen worden ist.

18.2.8 Ist nach einem Korberfolg in den letzten 2 Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten 2 Minuten jeder Verlängerung die Uhr gestoppt, ist der Mannschaft, die den Korb erzielt hat, keine Auszeit erlaubt, es sei denn, ein Schiedsrichter hat das Spiel gestoppt.

### 18.3 Verfahren

18.3.1 Nur der Trainer oder Co-Trainer hat das Recht, eine Auszeit zu beantragen. Dazu stellt er visuellen Kontakt zum Anschreiber her oder er geht zum Anschreibertisch und verlangt klar und deutlich "Auszeit", indem er das übliche Handzeichen macht.

18.3.2 Der Antrag auf eine Auszeit kann nur zurückgezogen werden, bevor der Anschreiber sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.

18.3.3 Die Auszeitperiode

- ◆ **beginnt**, wenn ein Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für Auszeit gibt.
- ◆ **endet**, wenn der Schiedsrichter pfeift und die Mannschaften auffordert, wieder auf das Spielfeld zu kommen.

- 18.3.4 Sobald eine Auszeitmöglichkeit beginnt, betätigt der Anschreiber sein Signal, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass eine Auszeit beantragt wurde.  
Wenn ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat, stoppt der Zeitnehmer sofort die Spieluhr und lässt sein Signal ertönen.
- 18.3.5 Während der Auszeit und während einer Pause vor dem Beginn der zweiten (2.) und vierten (4.) Spielperiode und vor jeder Verlängerung dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen und sich im Mannschaftsbankbereich aufhalten.  
Die Personen, denen der Aufenthalt im Mannschaftsbankbereich erlaubt ist, dürfen das Spielfeld betreten, vorausgesetzt sie bleiben in der Nähe ihres Mannschaftsbankbereichs.
- 18.3.6 Wird von einer der beiden Mannschaften eine Auszeit beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, wird die Auszeit jeder der beiden Mannschaften gewährt, falls
- ◆ der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist.
  - ◆ dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch folgt.
  - ◆ ein Foul wird zwischen den Freiwürfen gepfiffen wird. In diesem Fall wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende ausgeführt und die Auszeit wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt.
  - ◆ ein Foul gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
  - ◆ eine Regelübertretung gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird die Auszeit vor der Ausführung des Einwurfs gewährt.

Im Fall aufeinanderfolgender Sätze von Freiwürfen und / oder Ballbesitz, die durch mehr als eine Foulstrafe verursacht wurden, ist jeder Satz von Freiwürfen separat zu behandeln.

## Art. 19 Spielerwechsel

### 19.1 Definition

Ein Spielerwechsel ist eine Spielunterbrechung, die durch den Auswechselspieler beantragt wird, um Spieler zu werden.

### 19.2 Regel

19.2.1 Eine Mannschaft darf während einer Wechselmöglichkeit Spielerwechsel vornehmen.

19.2.2 Eine Wechselmöglichkeit **beginnt**

- ◆ für beide Mannschaften, wenn der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter seine Kommunikation mit dem Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- ◆ für beide Mannschaften, wenn der Ball nach dem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- ◆ wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten zwei Minuten einer Verlängerung ein Feldkorb erzielt wurde. Diese Wechselmöglichkeit besteht jedoch **nur** für **die** Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat.

- 19.2.3 Eine Wechsellmöglichkeit **endet**, wenn der Ball einem Spieler zum Einwurf oder zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- 19.2.4 Ein Spieler, der ausgewechselt wurde bzw. ein Ersatzspieler, der zum Spieler wurde, darf nicht ins Spiel zurückkehren bzw. das Spiel wieder verlassen, bis der Ball nach einer Spielphase mit laufender Spieluhr wieder zum toten Ball wird, es sei denn:
- ◆ Eine Mannschaft wurde auf weniger als fünf (5) Spieler auf dem Spielfeld reduziert.
  - ◆ Ein Spieler, dem auf Grund einer Fehlerkorrektur Freiwürfe zustehen, sitzt auf der Mannschaftsbank, nachdem er legal ausgewechselt wurde.
- 19.2.5 Ist nach einem Korberfolg in den letzten 2 Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten 2 Minuten jeder Verlängerung die Uhr gestoppt, ist der Mannschaft, die den Korb erzielt hat, kein Spielerwechsel erlaubt, es sei denn, ein Schiedsrichter hat das Spiel gestoppt.

### 19.3 Verfahren

- 19.3.1 Nur ein Ersatzspieler hat das Recht, einen Spielerwechsel anzumelden. Dazu begibt er sich persönlich (nicht der Trainer oder der Co-Trainer) zum Anschreiber und **beantragt** deutlich den gewünschten Wechsel und begibt sich auf den Auswechselplatz. Er muss bereit sein, sofort zu spielen.
- 19.3.2 Ein Antrag auf Spielerwechsel kann nur zurückgezogen werden, bevor der Anschreiber sein Signal für diesen Antrag ertönen lässt.
- 19.3.3 Sobald eine Wechsellmöglichkeit beginnt, betätigt der Anschreiber sein Signal, um den Schiedsrichtern anzuzeigen, dass ein Spielerwechsel beantragt wurde.
- 19.3.4 Der Ersatzspieler muss außerhalb der Grenzlinie bleiben, bis der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen zum Spielerwechsel gibt und ihn auffordert, auf das Spielfeld zu fahren.
- 19.3.5 Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, darf sich sofort zur Mannschaftsbank begeben, ohne sich beim Anschreiber oder beim Schiedsrichter abzumelden.
- 19.3.6 Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der sein fünftes (5.) Foul begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss sofort (innerhalb von ca. dreißig (30) Sekunden) ersetzt werden.  
Wenn - nach Meinung eines Schiedsrichters – das Spiel unnötig verzögert wird, wird der schuldigen Mannschaft eine Auszeit angerechnet.  
Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann gegen den Trainer ein Technisches Foul ("B" - Foul) verhängt werden.
- 19.3.7 Wird ein Spielerwechsel **während** einer Auszeit oder während einer Spielpause (außer in der Halbzeitpause) angemeldet, muss sich der Ersatzspieler beim Anschreiber melden, bevor er auf das Spielfeld fährt.
- 19.3.8 Wenn der Freiwurfer ausgewechselt werden muss, weil er
- ◆ verletzt ist,
  - ◆ sein fünftes Foul begangen hat,
  - ◆ disqualifiziert wurde,
- so muss / müssen der Freiwurf / die Freiwürfe von seinem **Ersatzspieler** ausgeführt werden. Dieser Ersatzspieler darf erst wieder ausgewechselt werden, nachdem er in der nächsten Phase, in der die Spieluhr läuft, gespielt hat.

**Kommentar**

Falls der Freiwurfer gewechselt wird, kann es zur Einhaltung der 14-Punkte-Regel erforderlich sein, weitere Spieler seiner Mannschaft zu wechseln.

In diesem Fall darf auch die Gegenmannschaft mehrere Spieler wechseln. Es dürfen jedoch nicht mehr Spieler gewechselt werden als durch die Mannschaft des Freiwurfers.

19.3.9 Wird von einer der beiden Mannschaften ein Spielerwechsel beantragt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, wird der Spielerwechsel jeder der beiden Mannschaften gewährt, falls

- ◆ der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist.
- ◆ dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch folgt.
- ◆ ein Foul wird zwischen den Freiwürfen gepfiffen wird. In diesem Fall wird der Freiwurf / werden die Freiwürfe zu Ende ausgeführt und der Spielerwechsel wird vor der Ausführung der nächsten Foulstrafe gewährt.
- ◆ ein Foul gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung der neuen Foulstrafe gewährt.
- ◆ eine Regelübertretung gepfiffen wird, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird. In diesem Fall wird der Spielerwechsel vor der Ausführung des Einwurfs gewährt.

Im Fall aufeinanderfolgender Sätze von Freiwürfen und / oder Ballbesitz, die durch mehr als eine Foulstrafe verursacht wurden, ist jeder Satz von Freiwürfen separat zu behandeln.

**19.3.10 Kommentar**

Um Verstöße gegen die 14-Punkte-Regel (s. Art. 48.5) zu vermeiden, befinden sich die Klassifizierungsausweise aller Spieler auf dem Anschreibertisch.

Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass kein Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel vorkommt. Ein Verstoß wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Trainer ("C") geahndet.

**Ist der Spielerwechsel abgeschlossen**, soll der Klassifizierer (falls anwesend) bzw. der Anschreiberassistent überprüfen, ob die zulässige Gesamtpunktzahl (gemäß Artikel 51.2) von der wechselnden Mannschaft eingehalten wurde.

Stellt er fest, dass die zulässige Gesamtpunktzahl überschritten wurde, muss er das dem Anschreiber mitteilen, der seinerseits den Schiedsrichter informiert.

Falls die Mannschaft in Ballbesitz ist, die gegen diese Regel verstoßen hat, betätigt der Anschreiber sein Signal sofort, damit der SR das Spiel unterbrechen kann.

Ist die andere Mannschaft in Ballbesitz, muss der Anschreiber warten, bis die Spielsituation abgeschlossen ist (d. h.: die Mannschaft in Ballkontrolle hat auf den Korb geworfen, die Ballkontrolle verloren, den Ball vom Spiel zurückgehalten oder der Ball wurde zum toten Ball), bevor er sein Signal betätigt.



**Art. 20 Verlust der Spielberechtigung (Fehlverhalten einer Mannschaft)****20.1 Regel**

Eine Mannschaft verliert infolge ihres Fehlverhaltens das Recht zu spielen, wenn

- ♦ sie fünfzehn (15) Minuten nach der angesetzten Anfangszeit noch nicht anwesend oder nicht in der Lage ist, im Rahmen der 14-Punkte-Regel mit fünf (5) spielbereiten Spielern anzutreten.
- ♦ sie durch ihr Verhalten verhindert, dass gespielt werden kann.
- ♦ sie sich trotz Aufforderung durch den 1. Schiedsrichter weigert zu spielen.

**20.2 Strafe**

20.2.1 Das Spiel wird für die Gegenmannschaft mit **zwanzig zu null (20 : 0)** Korbpunkten gewertet. Darüber hinaus erhält der Verlierer null (**0**) Wertungspunkte.

20.2.2 Wenn eine Mannschaft bei einer Spielrunde, die aus zwei Spielen (Heim und Auswärts) bzw. aus drei Spielen (Play - Off - Runde "best-of-three") besteht, das erste, zweite oder dritte Spiel gemäß diesem Artikel verloren hat, verliert sie die Gesamtrunde. Dies gilt nicht für Spiele nach dem "best-of-five" System.

20.2.3 Wenn in einem Turnier eine Mannschaft zum 2. Mal wegen Fehlverhaltens die Spielberechtigung verliert, wird sie disqualifiziert und die Ergebnisse aller Spiele dieses Teams werden annulliert.

**Art. 21 Verlust der Spielberechtigung (weniger als zwei Spieler)****21.1 Regel**

Eine Mannschaft verliert ein Spiel, wenn sie im Verlauf des Spiels weniger als zwei (2) spielbereite Spieler auf dem Spielfeld zur Verfügung hat.

**21.2. Strafe**

21.2.1 Liegt die Mannschaft, zu deren Gunsten das Spiel gewertet wird, in Führung, wird der Spielstand vom Zeitpunkt des Spielabbruchs übernommen. Liegt diese Mannschaft nicht nach Korbpunkten vorn, so wird das Ergebnis mit zwei zu null (2:0) Korbpunkten zu ihren Gunsten gewertet.

Außerdem erhält die unterlegene Mannschaft einen (1) Wertungspunkt.

21.2.2 Bei einer Runde, die aus zwei Spielen (Heim und Auswärts) besteht, verliert die Mannschaft die Gesamtrunde, wenn sie das erste oder das zweite Spiel gemäß diesem Artikel verloren hat.

---

**REGEL V**

---

**REGELÜBERTRETUNGEN**

---

**Art. 22 Regelübertretungen****22.1 Definition**

Eine Regelübertretung ist eine Verletzung der Regeln.

**22.2 Strafe**

Die Gegenmannschaft erhält den Ball zum Einwurf von außen, und zwar an der Stelle, die dem Ort der Regelübertretung am nächsten liegt, außer an der Endlinie unmittelbar hinter dem Spielbrett, es sei denn, dass die Regeln etwas anderes vorschreiben.

**Art. 23 Spieler im Aus und Ball im Aus****23.1 Definition**

23.1.1 Ein **Spieler ist im Aus**, wenn er oder irgendein Teil seines Rollstuhls mit dem Boden oder irgendeinem Gegenstand (nicht einem Spieler) auf, über oder außerhalb der Grenzlinie hat.

23.1.2 Der **Ball ist im Aus**, wenn er

- ◆ einen Spieler, Rollstuhl oder irgendeine andere Person berührt, die sich im Aus befindet.
- ◆ den Boden oder irgendeinen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Grenzlinie berührt.
- ◆ die Korbstützen, die Rückseite des Spielbretts oder irgendeinen Gegenstand über dem Spielfeld berührt.

**23.2 Regel**

23.2.1 Ein Ausball wird von dem Spieler **verursacht**, der den Ball zuletzt berührt oder vom Ball zuletzt berührt wird, ehe der Ball ins Aus geht, auch dann, wenn der Ball dann ins Aus geht, indem er etwas anderes als einen Spieler berührt.

23.2.2 Wenn der Ball ins Aus geht, weil er einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird, der sich auf oder außerhalb der Auslinie befindet, ist dieser Spieler für den Ausball verantwortlich.

23.2.3 Wenn ein / mehrere Spieler **während** eines Halteballs ins Aus bzw. in sein / ihr Rückfeld gerät / geraten, entsteht eine Hochballsituation.

23.2.4 Wenn ein Spieler **absichtlich** den Ball gegen einen Gegenspieler tippt oder wirft, so dass er von ihm ins Aus geht, wird der Ball der Gegenmannschaft zum Einwurf zugesprochen, **obwohl** einer ihrer Spieler den Ball zuletzt berührt hat.

**Art. 24 Dribbling****24.1 Definition**

24.1.1 Ein Dribbling ist die Bewegung eines belebten Balles durch einen Spieler in Ballkontrolle, der den Ball auf den Boden wirft, tippt oder rollt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft.

24.1.2 Ein **Dribbling** beginnt, wenn ein Spieler, der die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt hat,

- ♦ seinen Rollstuhl an den großen Rädern schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt,  
oder
- ♦ einen oder zwei Schübe an den großen Rädern durchführt, während der Ball in der Hand gehalten wird oder der Ball auf dem Schoß liegt - jedoch nicht zwischen den Knien eingeklemmt ist, gefolgt vom Prellen des Balles. Diese Sequenz kann vom Spieler beliebig oft wiederholt werden,  
oder
- ♦ die beiden oben beschriebenen Sequenzen abwechselnd anwendet,  
oder
- ♦ den Ball auf den Boden wirft, tippt, rollt oder prellt oder ihn absichtlich gegen das Brett wirft und ihn danach wieder berührt oder fängt, bevor der Ball einen anderen Spieler berührt.

24.1.3 Verliert ein Spieler auf dem Spielfeld ungewollt die Kontrolle über einen belebten Ball und erlangt sie wieder, handelt es sich um Fumbling.

24.1.4 Folgendes zählt nicht als Dribbling:

- ♦ Aufeinander folgende Korbwurfversuche.
- ♦ Fumbling zu Beginn oder am Ende eines Dribblings.
- ♦ Versuche, die Ballkontrolle zu erlangen durch Wegtippen des Balles aus der Nähe anderer Spieler.
- ♦ Wegtippen des Balles aus der Kontrolle anderer Spieler.
- ♦ Ablenken eines Passes mit anschließender eigener Ballkontrolle.
- ♦ Den Ball von Hand zu Hand werfen und dabei in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lassen, ehe der Ball den Boden berührt, vorausgesetzt, er begeht dabei keinen Schubfehler.

**24.2 Ein Verstoß gegen diesen Artikel ist eine Regelübertretung.**

## **Art. 25 Schubfehler (3 Schübe)**

### **25.1 Definition**

25.1.1 Ein Spieler in Ballkontrolle darf sich mit dem Ball innerhalb folgender Einschränkungen in jeder Richtung fortbewegen:

- ♦ Während der Ball gehalten wird, darf die Anzahl der Schübe die Zahl zwei (2) nicht überschreiten.
- ♦ Pivotbewegungen sind Teil des Dribblings und sie sind auf zwei (2) aufeinander folgende Schübe begrenzt, wenn der Ball nicht gedribbelt wird.

25.1.2 Das Abbremsen eines Rades, ohne mit der Hand (den Händen) vorwärts oder rückwärts zu ziehen, stellt keinen Schub dar.

**25.2 Ein Verstoß gegen diesen Artikel ist eine Regelübertretung.**

## **Art. 26 Drei Sekunden**

### **26.1 Regel**

26.1.1 Ein Spieler darf sich mit keinem Teil seines Rollstuhls länger als drei (3) aufeinanderfolgende Sekunden in der begrenzten Zone der gegnerischen Mannschaft aufhalten, während seine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld besitzt und die Spieluhr läuft (s. Art. 17.3.3).

26.1.2 Nachsicht muss bei einem Spieler geübt werden, der

- ◆ sich bemüht, die begrenzte Zone zu verlassen.
- ◆ sich in der begrenzten Zone befindet, während er oder sein Mitspieler sich in der Wurfbewegung befindet und der Ball gerade die Hand (Hände) zum Korbwurf verlässt oder verlassen hat.
- ◆ in der begrenzten Zone auf den Korb zudribbelt, um zu werfen, nachdem er sich dort weniger als drei (3) Sekunden aufgehalten hat.

26.1.3 Ein Spieler nimmt nur dann eine Position außerhalb der begrenzten Zone ein, wenn er sich mit allen Rädern seines Rollstuhls und mit jeder Überkipprolle (jedem Stützrad), die (das) ständig mit dem Boden in Kontakt ist, außerhalb der begrenzten Zone befindet.

## **Art. 27 Nah bewachter Spieler**

### **27.1 Definition**

Ein Spieler, der einen belebten Ball auf dem Spielfeld hält, ist nah bewacht, wenn sich ein Gegenspieler in aktiver Verteidigungsposition in einem Abstand von nicht mehr als einem (1) Meter bei ihm befindet.

### **27.2 Regel**

Ein nah bewachter Spieler muss den Ball innerhalb von fünf (5) Sekunden passen, werfen oder dribbeln.

## **Art. 28 Acht Sekunden**

### **28.1 Regel:**

28.1.1 Immer dann, wenn

- ein Spieler in seinem Rückfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt
  - der Ball nach einem Einwurf irgendeinen Spieler im Rückfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler in dessen Rückfeld berührt wird und das Team des Einwerfers in seinem Rückfeld in Ballkontrolle bleibt,
- muss dieses Team den Ball innerhalb von 8 Sekunden in sein Vorfeld spielen.

28.1.2 Die Mannschaft hat den Ball in ihr Vorfeld gespielt, wenn

- der Ball, der nicht in Kontrolle eines Spielers ist, das Vorfeld berührt
- der Ball einen Angriffsspieler berührt oder von ihm legal berührt wird, bei dem alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben
- der Ball einen Verteidiger berührt oder von einem Verteidiger legal berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls das Vorfeld berührt
- der Ball einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers das Vorfeld der Mannschaft berührt, die die Ballkontrolle hat.
- beim Dribbling eines Spielers vom Rückfeld in sein Vorfeld sowohl der Ball als auch alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben und der Dribbler
  - den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder
  - den Ball auf den Schoß legt.

- 28.1.3 Die 8-Sekunden-Periode wird mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt, wenn der gleichen Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, der Ball zum Einwurf in ihrem Rückfeld zugesprochen wird, und zwar weil
- ◆ der Ball ins Aus gegangen ist.
  - ◆ ein Spieler derselben Mannschaft sich verletzt hat.
  - ◆ eine Hochballsituation eingetreten ist.
  - ◆ sich ein Doppelfoul ereignet hat.
  - ◆ gleiche Foulstrafen gegen beide Mannschaften aufgerechnet wurden.
- 28.1.4 Die 8-Sekunden-Periode wird mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt, wenn die Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, den Ball absichtlich so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld tippt oder wirft, dass er ins Rückfeld zurückspringt.

## Art. 29 Vierundzwanzig Sekunden

### 29.1 Regel

#### 29.1.1 Immer wenn

- ein Spieler auf dem **Spiefeld** die Kontrolle über einen **belebten** Ball erlangt,
  - der Ball nach einem Einwurf den Rollstuhl oder irgendeinen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder legal von irgendeinem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird und das Team des Einwerfers in Ballkontrolle bleibt,
- muss seine Mannschaft innerhalb von vierundzwanzig (24) Sekunden einen Korbwurfversuch unternehmen.
- Bei diesem Korbwurfversuch innerhalb von vierundzwanzig (24) Sekunden müssen folgende Kriterien erfüllt sein:
- Der Ball muss die Hand oder die Hände des Spielers verlassen haben, bevor das Vierundzwanzig-Sekunden- Signal ertönt, und
  - nachdem der Ball die Hand oder die Hände des Spielers verlassen hat, muss der Ball den Ring berühren oder in den Korb gehen.

#### 29.1.2 Erfolgt ein Korbwurf kurz vor Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode und das 24-Sekunden-Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist, gilt folgende Regelung:

- Geht der Ball in den Korb, dann hat keine Regelübertretung stattgefunden, das Signal wird ignoriert und der Korb zählt.
- Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, dann hat sich keine Regelübertretung ereignet. Das Signal wird ignoriert und das Spiel geht weiter.
- wenn der Ball den Ring nicht berührt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Hat jedoch die Gegenmannschaft sofort und eindeutig die Ballkontrolle gewonnen, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht weiter.

### 29.2 Verfahren

#### 29.2.1 Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter **gestoppt** wird, und zwar

- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (**nicht wegen eines Ausballs**) durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus einem stichhaltigen Grund, verursacht durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt,

dann wird der Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen, die vorher die Ballkontrolle hatte.

Wird der Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Wird der Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurückgesetzt:

- Weist das Display zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, sondern sie wird bei dem Zeitpunkt wieder in Gang gesetzt, zu dem sie gestoppt wurde
- Standen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Wird allerdings, nach Meinung eines Schiedsrichters, die Gegenmannschaft dadurch benachteiligt, wird die Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr an dem Zeitpunkt wieder gestartet, an dem sie gestoppt wurde.

29.2.2 Wenn das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal **irrtümlich ertönt**, während eine Mannschaft oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel läuft weiter.

Wenn jedoch - nach Beurteilung eines Schiedsrichters - die Mannschaft in Ballkontrolle durch das falsche Signal benachteiligt wird, wird das Spiel gestoppt.

Die Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige wird korrigiert und anschließend erhält die Mannschaft, die zum Zeitpunkt des Ertörens des Signals die Ballkontrolle hatte, den Ball zum Einwurf.

## Art. 30 Rückspiel

### 30.1 Definition

30.1.1 Der Ball **geht** in das **Rückfeld** einer Mannschaft, wenn er

- ♦ das Rückfeld berührt.
- ♦ einen Angriffsspieler berührt oder legal von einem Angriffsspieler berührt wird, der mit einem Teil seines Rollstuhls oder mit der Hand / den Händen das Rückfeld berührt.
- ♦ einen Schiedsrichter berührt, der mit einem Teil seines Körpers Kontakt mit dem Rückfeld hat.

30.1.2 Der Ball geht illegal in das Rückfeld einer Mannschaft, die die Kontrolle über einen belebten Ball hat, wenn einer ihrer Spieler den Ball **als Letzter** in seinem Vorfeld berührt und anschließend derselbe Spieler oder ein anderer Spieler seiner Mannschaft den Ball **zuerst** im Rückfeld berührt.

Diese Regelung gilt für **alle** im Vorfeld einer Mannschaft vorkommenden Situationen, einschließlich der Einwürfe.

Sie gilt jedoch nicht für einen Spieler, der eine neue Mannschaftsballkontrolle erlangt, wenn er – während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet - in der Nähe der Mittellinie einen Pass von seinen Gegenspielern abfängt und dabei nicht in der Lage ist, den Schwung seines Rollstuhls zu stoppen, bevor er ins Rückfeld gelangt.

### 30.2 Regel

Ein Spieler, dessen Mannschaft einen belebten Ball in seinem Vorfeld kontrolliert, darf nicht verursachen, dass der Ball illegal in sein Rückfeld geht.

**30.3 Strafe:** Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball zum Einwurf in ihrem Vorfeld, und zwar nächst der Stelle der Regelübertretung, außer unmittelbar hinter dem Spielbrett.

**Art. 31 Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden****31.1 Definition – Lifting**

31.1.1 Lifting ist ein Vorgang, bei dem sich das Gesäß vom Sitz hebt, so dass beide Gesäßbacken keinen Kontakt mehr mit der Sitzfläche des Rollstuhls oder mit dem Kissen (falls ein Kissen benutzt wird) auf dem Rollstuhl haben, und zwar zur Erlangung eines unfairen Vorteils.

Ein Spieler darf kein Lifting begehen, um den Ball auf den Korb zu werfen, um zu rebounden oder zu passen oder um zu versuchen, einen Korbwurf oder Pass eines Gegenspielers zu blocken oder um zu versuchen, einen Pass eines Mitspielers zu erreichen bzw. zu sichern.

**31.2 Strafe:**

31.2.1 Ein **Liftingfoul** wird gegen den Spieler verhängt.

Das Spiel wird anschließend mit Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Liftingfoul ereignet hat, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken.

31.2.2 Befindet sich die betreffende Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation (Art. 41), werden der gegnerischen Mannschaft 2 Freiwürfe zugesprochen, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3). Der Freiwurfer wird vom Trainer bestimmt.

31.2.3 Ist das Liftingfoul die Folge eines Versuchs, einen Wurf eines Spielers, der sich in der Korbwurfaktion befindet, zu blocken, dann werden diesem Spieler Freiwürfe / ein Freiwurf –wie folgt – zugesprochen:

- (a) Ist der Feldkorbwurf erfolgreich, erhält der Werfer zusätzlich einen Freiwurf.
- (b) Ist der Feldkorbwurf nicht erfolgreich, erhält der Werfer 2 bzw. 3 Freiwürfe zugesprochen.
- (c) Wird der Spieler gefoult, wenn oder unmittelbar bevor das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt oder wenn bzw. unmittelbar bevor das 24-Sekundenuhr-Signal ertönt, während der Ball sich noch in der Hand/den Händen des Werfers befindet und der Ball danach in den Korb geht, dann zählt dieser Korb nicht und es werden 2 oder 3 Freiwürfe gewährt.

**31.3 Definition: Abheben der großen Räder vom Boden**

31.3.1 **Das Abheben der großen Räder vom Boden** ergibt sich in der Regel dann, wenn ein Spieler, der durch Strapping mit dem Rollstuhl fest verbunden ist und keine seiner Hände an den großen Rädern hat, beide großen Räder gleichzeitig vom Boden abhebt, und

- ◆ sich nach vorne lehnt, um den Ball vom Boden aufzunehmen.
- ◆ mit einem Gegenspieler oder mit seinem Mitspieler Kontakt aufnimmt.
- ◆ sich hochreckt, um den Ball auf den Korb zu werfen, zu rebounden, zu passen oder um zu versuchen, den Korbwurf oder Pass eines Gegenspielers zu blocken oder um zu versuchen, einen Pass eines Mitspielers zu erreichen bzw. zu sichern.
- ◆ mit seinem Rollstuhl seitwärts springt, um sich beispielsweise aus einem Block zu lösen.
- ◆ zu Beginn der 1. Spielperiode um den Eröffnungshochball kämpft.

31.3.2 Das gleichzeitige Abheben der beiden großen Räder vom Boden ist **legal**, wenn der Spieler ein großes Rad oder beide großen Räder mit einer oder mit beiden Händen festhält.

- 31.3.3 Es handelt es sich entweder um ein **Liftingfoul** oder um ein **persönliches Foul** oder um eine **Regelübertretung**, wenn ein Spieler, der in Ballbesitz ist oder der versucht, den Ball zu spielen, beide großen Räder vom Boden abhebt, **während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet**.

### 31.4 Strafe:

- 31.4.1 Ein **Liftingfoul** wird gegen einen Spieler verhängt, der beide großen Räder vom Boden abhebt, während sich **keine seiner Hände an den großen Rädern** befindet, wenn

- ◆ der Spieler versucht, auf den Korb zu werfen oder zu passen oder weil er versucht, einen Pass seines Mitspielers zu erreichen bzw. zu sichern oder
- ◆ der Spieler reboundet oder versucht, einen Wurf oder Pass eines Gegners zu blocken
- ◆ der Spieler zu Beginn der 1. Spielperiode um den Eröffnungshochball kämpft.
- ◆ der Spieler mit seinem Rollstuhl zur Seite springt, um sich beispielsweise aus einem Block zu lösen.

Ein Liftingfoul wird gegen den Spieler verhängt. Das Spiel wird anschließend mit Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt, und zwar nächst der Stelle, an der sich die Regelverletzung ereignet hat, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken.

- 31.4.2 Befindet sich die betreffende Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation (Art. 41), werden der gegnerischen Mannschaft 2 Freiwürfe zugesprochen, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3 und Art. 31.4.3). Der Freiwerfer wird vom Trainer bestimmt.

- 31.4.3 Ist das Liftingfoul die Folge eines Versuchs, einen Wurf eines Spielers, der sich in der Korbwurfaktion befindet, zu blocken, dann werden diesem Spieler Freiwürfe / ein Freiwurf gemäß Artikel 31.2.3 zugesprochen.

- 31.4.4 Ein **persönliches Foul** wird gegen einen Spieler verhängt, der – während er **keine seiner Hände an den großen Rädern** hat - beide großen Räder vom Boden abhebt, weil es zwischen ihm und einem Gegenspieler zum Kontakt gekommen ist und dieser Kontakt nach Meinung der Schiedsrichter dem Gegenspieler einen Nachteil gebracht hat.

Da das Abheben der großen Räder in diesem Fall i.d.R. eine Folge des Kontakts ist, der mit einem persönlichen Foul geahndet wird, ist das Abheben als sekundär zu werten und wird daher nicht beachtet.

- 31.4.5 Eine **Regelübertretung** wird gegen einen Spieler gepfiffen, wenn er die beiden großen Räder gleichzeitig vom Boden abhebt, weil er sich nach vorne lehnt, um einen Ball vom Boden aufzunehmen, während sich **keine** seiner Hände sich an den großen Rädern befindet - und zwar mit oder ohne Kontakt mit einem anderen Spieler.

### 31.5 Definition: Kippen des Rollstuhls ("tilting")

**Tilting** ist eine Aktion, bei der ein Spieler, der eine oder beide Hände von den Rädern gelöst hat, mit **einem** großen Rad und einem Vorderrad vom Boden abhebt, während er

- ◆ auf den Korb wirft
- ◆ einen Gegenspieler verteidigt
- ◆ ein Zuspiel erhält oder versucht, einen Pass abzufangen
- ◆ zum Rebound geht
- ◆ oder am Hochball beteiligt ist.

**Tilting ist legal.**



---

Regel VI

---

FOULS

---

**Art. 32 Fouls****32.1 Definition****32.1.1** Ein **Foul** ist entweder

eine Verletzung der Regeln, die persönlichen Kontakt mit einem Gegenspieler oder seinem Rollstuhl einschließt

und / oder unsportliches Verhalten

oder ein Lifting oder das Abheben der beiden großen Räder vom Boden, wenn sich keine der beiden Hände an den Rädern befindet.

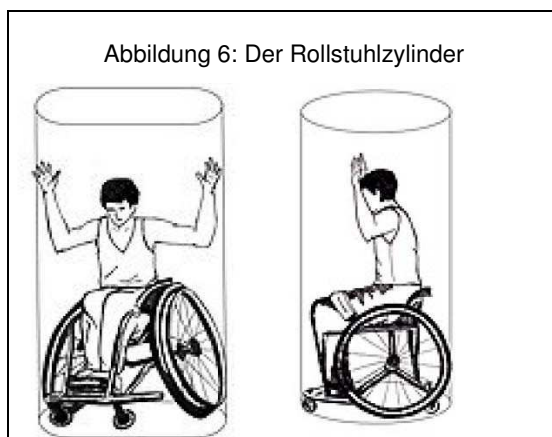
**32.1.2** Jede Zahl von Fouls kann gegen jede der beiden Mannschaften verhängt werden. Ohne Rücksicht auf die Strafe wird jedes verhängte Foul dem Verursacher des Fouls auf dem Spielberichtsbogen angeschrieben und entsprechend bestraft.

**32.1.3 Beachte:** Der Rollstuhl wird als Teil des Spielers betrachtet.

**Art. 33 Kontakt: Allgemeine Grundsätze****33.1 Zylinderprinzip Rollstuhlzylinder**

Der Rollstuhlzylinder ist definiert als der Raum innerhalb eines imaginären Zylinders, der von einem Spieler und von seinem Rollstuhl auf dem Spielfeld eingenommen wird. Er schließt den Raum über dem Spieler ein und ist folgendermaßen begrenzt:

- ◆ nach vorn durch die Handflächen und die Fußrasten bzw. den horizontalen Rammbügel vorn am Rollstuhl.
- ◆ nach hinten durch den äußeren Rand der großen Räder.
- ◆ nach den Seiten durch die großen Räder, und zwar dort, wo sie den Boden berühren.
- ◆ Die Hände und Arme dürfen nach vorne nicht weiter als bis zu den Fußrasten bzw. zum vorderen horizontalen Rammbügel vorgestreckt werden. Dabei müssen die Arme an den Ellenbogen so abgewinkelt werden, dass die Unterarme und Hände senkrecht gehalten werden.
- ◆ Der Abstand zwischen den großen Rädern variiert entsprechend dem Anstellwinkel der Räder.

**33.2 Vertikalprinzip**

Im Spiel hat jeder Spieler das Recht auf den Raum (Zylinder) auf dem Spielfeld, der von seinem Rollstuhl und von seinem Körper in aufrechter Sitzhaltung besetzt ist.

**Beachte:** Der Zylinder ist definiert als geometrische Form (von oben betrachtet), die vom Spieler mit seinem Rollstuhl gebildet wird, wenn alle Räder einschließlich der Überkipprolle(n) (des Stützrades / der Stützräder) mit dem Boden in Kontakt sind.

Dieses Prinzip schützt den Platz auf dem Boden, den der Rollstuhl besetzt, und den Luftraum über dem Spieler und seinem Rollstuhl.

Sobald ein Spieler seine vertikale Position (Zylinder) verlässt und es zum Körper- oder Rollstuhlkontakt mit einem Gegenspieler kommt, der schon seine eigene vertikale Position (Zylinder) eingenommen hat, so ist der Spieler, der seine senkrechte Position verlassen hat, für den Kontakt verantwortlich.

Der Verteidiger darf nicht dafür bestraft werden, wenn er seine Arme und Hände innerhalb seines Zylinders nach oben hält.

Der Angreifer darf gegen einen Verteidiger in legaler Verteidigungsposition

- ◆ seine Arme nicht benutzen, um sich zusätzlichen Freiraum zu verschaffen.
- ◆ seine Arme nicht ausstrecken, um während oder unmittelbar nach einem Korbwurfversuch Kontakt mit dem Verteidiger zu verursachen.

### 33.3 Legale Verteidigungsposition

Ein Verteidiger hat eine legale Verteidigungsposition auf dem Spielfeld eingenommen, wenn

- ◆ er sich **vollständig** in der **Bahn** seines Gegenspielers befindet.
- ◆ er eine Position in der Bahn seines Gegenspielers eingenommen und ihm dabei ausreichend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.
- ◆ die Bahn des Spielers in die Richtung führt, in die sich dieser Spieler bewegt.
- ◆ die Bahn des Spielers genauso breit ist wie die parallelen Linien, die man von beiden Seiten des Rollstuhlsitzers in die Richtung ziehen kann, in die sich der Rollstuhl bewegt.

**Anmerkung:** Die oben erwähnten parallelen Linien dienen den Schiedsrichtern als Anhaltspunkt. Die Definition besagt nicht, dass die Räder nicht zum Rollstuhl bzw. Spieler gehören.

Um die Bahn des Gegenspielers zu besetzen, muss ein Spieler seinen Rollstuhl vollständig in der Bahn des Gegenspielers platzieren, und zwar von der einen Seite der Bahn bis zur anderen.

Ein Spieler darf seinen Rollstuhl nicht (von hinten) zwischen die großen Räder seines Gegenspielers stellen.

Die legale Verteidigungsposition erstreckt sich auch auf den gesamten Raum oberhalb des Körpers des Spielers, und zwar innerhalb des Zylinders, der von Rollstuhl und Körper gebildet wird.

Der Spieler darf seine Arme und Hände über den Kopf heben, allerdings müssen sie innerhalb des gedachten Zylinders bleiben.

### 33.4 Bewachen eines Spielers in Ballkontrolle

33.4.1 Ein Spieler, der in der Bahn eines fahrenden Gegenspielers stoppt, muss dem Gegenspieler genügend Zeit und Raum zum Bremsen oder Richtungswechsel geben.

- ◆ Ein leichter oder zufälliger Kontakt, der keinen Spieler benachteiligt, kann vernachlässigt werden.
- ◆ Hat ein Spieler die Bahn seines Gegenspielers **vollständig** besetzt, so kann man davon ausgehen, dass er ihm genügend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.

33.4.2 Ein Spieler mit Ball, der sich bewegt oder steht, muss damit rechnen, dass gegen ihn verteidigt wird. Er muss in der Lage sein, zu stoppen oder seine Richtung zu ändern,

sobald ein Gegenspieler eine legale Verteidigungsstellung vor ihm einnimmt (s. Art. 33.4.1 bezüglich Zeit und Raum zum Stoppen oder Richtungswechsel).

- ◆ Der Verteidiger muss eine legale Verteidigungsposition einnehmen, ohne vor Einnahme dieser Position Kontakt zu verursachen.
- ◆ Hat ein Verteidiger einmal eine legale Verteidigungsposition eingenommen, muss er seine Position beibehalten; d.h. er darf den Ballbesitzer nicht durch Ausstrecken seiner Arme oder durch illegale Bewegung seines Rollstuhls daran hindern, an ihm vorbeizufahren.

33.4.3 Bei der Beurteilung einer **Block/Charge – Situation** muss ein Schiedsrichter folgende Grundsätze beachten:

- ◆ Der Verteidiger muss eine legale Verteidigungsstellung **zuerst** einnehmen, indem er entweder
  - die Bahn des Gegenspielers vollständig besetzt oder
  - eine Position in der Bahn des Gegenspielers einnimmt, die dem Gegner genügend Raum und Zeit gibt, um Kontakt zu vermeiden (siehe auch Art. 33.6.3, 33.7.1, 33.8.2).
- ◆ Um seine legale Verteidigungsposition beizubehalten, darf der Verteidiger in seiner Position stehen bleiben, sich seitlich oder rückwärts bewegen.
- ◆ Der Verteidiger muss zuerst an der Stelle sein. Hat ein Verteidiger legal die Bahn seines Gegenspielers besetzt, muss man davon ausgehen, dass der Verteidiger zuerst an der Stelle war.

**Wenn die drei vorgenannten Kriterien erfüllt sind, ist der Spieler mit Ball für den Kontakt verantwortlich.**

### 33.5 Bewachen eines Spielers, der keine Ballkontrolle hat

33.5.1 Ein Spieler, der keine Ballkontrolle hat, darf sich frei auf dem Spielfeld bewegen und jeden Platz besetzen, der nicht schon von einem anderen Spieler besetzt ist.

- ◆ Wenn ein Spieler eine legale Position nah an einem Gegenspieler einnimmt, muss er diese Position zuerst einnehmen.
- ◆ Der Verteidiger muss **zuerst** an der Stelle sein. Er befindet sich in einer legalen Position, wenn er den Platz **früher** als sein Gegenspieler (ohne Ball) **erreicht**.

33.5.2 Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen, darf er seinen Gegenspieler nicht durch Ausstrecken der Arme in dessen Bahn daran hindern, an ihm vorbeizufahren.

Er darf jedoch, um eine Verletzung zu vermeiden, innerhalb seines Zylinders seine Arme vor seinen Körper halten oder seinen Rollstuhl drehen, vorausgesetzt, dass er - nach Ansicht der Schiedsrichter - beim Drehen des Stuhls seine Position in der Bahn des Gegenspielers nicht signifikant verändert.

Hat ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition eingenommen,

- ◆ darf er stehen bleiben oder sich seitwärts oder weg vom Gegner bewegen, um seine legale Verteidigungsposition in Bezug auf seinen Gegenspieler beizubehalten.
- ◆ darf er sich nach vorn auf seinen Gegner zu bewegen. Entsteht jedoch Kontakt, so ist er dafür verantwortlich.

33.5.3 **Steht** ein Verteidiger innerhalb der Distanz einer Rollstuhllänge zum Bremsweg eines fahrenden Gegenspielers (ohne Ball) und fährt **dann** in dessen Bahn (Bremsweg), muss er die Elemente von Zeit und Raum beachten, damit der Gegenspieler Kontakt vermeiden kann.

### 33.6 Kreuzen

33.6.1 Es kommt zum Kreuzen, wenn einer von zwei Gegenspielern, die entweder parallel zueinander (in der gleichen Richtung) oder in aufeinanderzulaufenden Bahnen fahren, die Richtung ändert und in die Bahn seines Gegenspielers hineinschneidet.

33.6.2 Ein fahrender Spieler - mit oder ohne Ball - darf unter folgenden Bedingungen **legal** in die Bahn des Gegenspielers kreuzen:

- ◆ Die **Achse des großen Rades** des kreuzenden Spielers muss sich vor dem am weitesten nach vorne ragenden Punkt des Rollstuhls des Gegenspielers befinden, d.h. **vor** der Fußraste bzw. der Fußrastenstange oder dem vordersten Punkt des Rammbügels.
- ◆ Der kreuzende Spieler muss dabei seinem Gegenspieler hinreichend Zeit und Raum gewähren, damit er Kontakt vermeiden kann.

33.6.3 Wenn ein Spieler **legal** in die Bahn seines Gegenspielers kreuzt, dann ist der Gegenspieler für einen entstehenden Kontakt verantwortlich.

33.6.4 **Illegales Kreuzen** ist persönlicher Kontakt, der entsteht, wenn ein Spieler - mit oder ohne Ball - die Richtung ändert und versucht, in die Bahn eines fahrenden Gegenspielers hineinzuschneiden, ohne dem Gegenspieler genügend Zeit zu geben, zu stoppen oder die Richtung zu ändern.

### 33.7 Die Elemente von Zeit und Raum

Es ist unmöglich, mit dem Rollstuhl sofort zum Stopp zu kommen.

33.7.1 Spieler, die in der Bahn vor einem fahrenden Gegenspieler stoppen, müssen genügend Abstand zwischen den Rollstühlen lassen, um dem Gegenspieler die Möglichkeit zum Bremsen oder Richtungswechsel zu geben, ohne dabei ernsthaften Kontakt zu verursachen.

Ein leichter Kontakt, der keinen Spieler benachteiligt, kann als zufällig angesehen werden, wenn der Spieler versucht, zu **stoppen** oder die **Richtung** seines Rollstuhls **zu ändern**.

Die Distanz, die ein Spieler benötigt, um zu stoppen, ist direkt proportional zur Geschwindigkeit seines Rollstuhls.

### 33.8 Sperren - legal und illegal

**Sperren** ist die Bezeichnung für den Versuch eines Spielers, einen Gegenspieler (ohne Ball) daran zu hindern, eine gewünschte Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

33.8.1 Es handelt sich um **legales** Sperren, wenn ein Spieler, der einen Gegenspieler sperrt,

- ◆ **steht** (innerhalb seines Zylinders), wenn es zum Kontakt kommt.
- ◆ eine legale Position auf dem Spielfeld eingenommen hat, wenn es zum Kontakt kommt.
- ◆ Wird die Sperre (frontal oder seitlich) **im Gesichtsfeld** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der sperrende Spieler dies tun, so nahe er will, vorausgesetzt, es entsteht kein Kontakt mit dem Gegenspieler.
- ◆ Wird die Sperre **außerhalb des Gesichtsfelds** eines stehenden Gegenspielers gestellt, kann der Spieler dies ebenfalls tun, so nahe er will, bis kurz vor dem Kontakt mit dem Gegenspieler.

- ◆ Befindet sich der Gegenspieler in **Bewegung**, kommen die Elemente von Zeit und Raum zur Anwendung. Der sperrende Spieler muss entweder die Bahn des gesperrten Spielers vollständig besetzt haben oder dem gesperrten Spieler genügend Zeit und Raum lassen, damit er Kontakt vermeiden kann, wenn er stoppt oder die Richtung ändert.
- ◆ Ein Spieler, der legal gesperrt wird, ist für jeden Kontakt mit dem Spieler, der den Block gestellt hat, verantwortlich.

33.8.2 Es handelt sich um **illegales** Sperren, wenn ein Spieler, der einen Gegenspieler sperrt,

- ◆ sich **bewegt**, wenn es zum Kontakt kommt.
- ◆ dem fahrenden Gegenspieler nicht genügend Zeit und Raum gelassen hat, um Kontakt zu vermeiden.
- ◆ die Bahn des Gegenspielers nicht vollständig besetzt hat.

### 33.9 Charging (Rempeln)

ist illegaler persönlicher Kontakt mit oder ohne Ballbesitz, der durch Stoßen oder Hineinbewegen in den Rollstuhl eines Gegenspielers entsteht.

### 33.10 Blockieren

ist illegaler persönlicher Kontakt, der die Fortbewegung eines Gegenspielers mit oder ohne Ball behindert.

33.10.1 Bewegt sich ein Spieler, der zu sperren versucht, begeht er ein Foul durch Blockieren, falls es zum Kontakt kommt, wenn sein Gegenspieler steht oder sich von ihm zurückzieht.

Wenn ein Spieler – mit dem Gesicht zu seinem Gegenspieler – den Ball nicht beachtet und seine Position verändert, wenn der Gegenspieler seine Position verändert, ist er in erster Linie für einen entstehenden Kontakt verantwortlich, es sei denn, andere Faktoren wirken mit.

Der Ausdruck "andere Faktoren wirken mit" bezieht sich auf absichtliches Stoßen, Rempeln oder Halten durch den Spieler, der gesperrt wird.

33.10.2 Es ist einem Spieler beim Einnehmen einer Position auf dem Spielfeld erlaubt, Arme oder Ellenbogen außerhalb seines Zylinders auszustrecken.

Der Arm (die Arme) oder der Ellenbogen muss jedoch in den Zylinder genommen werden, wenn ein Gegenspieler vorbeifahren will.

Wenn ein Spieler seinen Arm, seine Arme oder Ellenbogen außerhalb seines Zylinders hält und es kommt zum Kontakt, so handelt es sich um Blockieren oder Halten.

### 33.11 Kontakt mit Hand / Händen und / oder Arm / Armen an einem Gegenspieler

Das Berühren eines Gegenspielers mit der Hand (den Händen) ist, für sich betrachtet, **nicht** notwendig ein Foul.

Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler, der den Kontakt verursacht hat, dadurch einen unfairen Vorteil erlangt hat. Wenn der von dem Spieler verursachte Kontakt die Bewegungsfreiheit eines Gegenspielers in irgendeiner Art einschränkt, ist dieser Kontakt ein Foul.

- 33.11.1 Es handelt sich um **illegalen** Gebrauch der Hand / Hände oder des / der ausgestreckten Arms / Arme, wenn ein Verteidiger sie an einen Gegenspieler **mit** oder **ohne** Ball legt und dieser Kontakt beibehalten wird, um die Bewegungsfreiheit des Gegenspielers einzuschränken.

Wiederholtes Berühren oder "Sticheln" eines Gegenspielers mit oder ohne Ball ist ein Foul, da es zu rohem Spiel eskalieren kann.

- 33.11.2 Es handelt sich um ein Foul durch einen **Angreifer mit Ball**, wenn

- ◆ er sich bei seinem Verteidiger einhakt oder den Arm oder Ellenbogen um ihn legt, um dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- ◆ er einen Verteidiger wegstößt, um ihn daran zu hindern, dass er den Ball spielt oder versucht, den Ball zu spielen oder um mehr Raum zwischen sich und dem Gegenspieler zu gewinnen.
- ◆ er beim Dribbling seinen ausgestreckten Unterarm oder seine Hand dazu benutzt, einen Gegenspieler daran zu hindern, die Ballkontrolle zu erlangen.

- 33.11.3 Es handelt sich um ein Foul eines **Angreifers ohne Ball**, wenn er einen Gegenspieler wegstößt, um

- ◆ für ein Zuspiel frei zu sein.
- ◆ ihn daran zu hindern, dass er den Ball spielt oder versuchen kann, ihn zu spielen.
- ◆ mehr Raum zwischen sich und dem Verteidiger zu gewinnen.

### 33.12 Regelwidriges Verteidigen im Rücken eines Spielers

ist persönlicher Kontakt durch einen Verteidiger im Rücken eines Gegenspielers. Die Tatsache, dass der Verteidiger versucht, den Ball zu spielen, berechtigt ihn nicht, von hinten mit dem Gegenspieler oder dessen Rollstuhl Kontakt aufzunehmen.

### 33.13 Halten

ist illegaler persönlicher Kontakt mit einem Gegenspieler, durch den dessen Bewegungsfreiheit oder die seines Rollstuhls behindert wird. Dieser Kontakt kann mit jedem Teil des Körpers oder Rollstuhls erfolgen.

### 33.14 Stoßen (Pushing)

ist illegaler persönlicher Kontakt mit irgendeinem Teil des Körpers oder Rollstuhls, der entsteht, wenn ein Spieler unter Anwendung von Gewalt einen Gegenspieler – mit oder ohne Ballkontrolle – wegschiebt oder versucht, ihn aus seiner Position zu verdrängen.

## Art. 34 Persönliches Foul

### 34.1 Definition

- 34.1.1 **Ein persönliches Foul** ist ein Kontaktfoul eines Spielers an einem Gegenspieler (einschließlich seines Rollstuhls), gleichgültig ob der Ball belebt oder tot ist. Alle zehn Spieler sind dafür verantwortlich, Kontakt mit dem Gegenspieler zu vermeiden.

Ein Spieler darf nicht halten, blockieren, stoßen oder rempeln; er darf die Bewegungsfähigkeit des Gegenspielers nicht einschränken, indem er seine Hände, Arme, Ellenbogen oder Schulter ausstreckt.

Er darf den Gegenspieler nicht behindern, indem er sich durch Herauslehnen seines Körpers oder eine entsprechende Bewegung seines Rollstuhls in eine als nicht normal zu bezeichnende Position (außerhalb seines Zylinders) begibt.

Er darf weder den Rahmen des Rollstuhls seines Gegenspielers festhalten noch irgendeine andere rohe Spielweise anwenden.

## 34.2 Strafe

Ein persönliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

34.2.1 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der **nicht** in der Wurfaktion ist,

- ◆ wird der Mannschaft, die nicht gegen die Regel verstoßen hat, der Ball zum Einwurf zugestanden, und zwar nächst der Stelle des Fouls.
- ◆ wird Artikel 41 (Mannschaftsfouls, Strafe) angewandt, falls sich die Mannschaft bereits in der Mannschaftsfoulsituation befindet.

34.2.2 Wird das Foul an einem Spieler begangen, der sich in der Korbwurfaktion befindet, wird die Anzahl der Freiwürfe für den gefoulten Spieler folgendermaßen festgelegt:

- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Feld **erfolgreich**, zählt der Korb und zusätzlich wird ein (1) Freiwurf zuerkannt.
- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Zwei-Punkte-Feldkorb-Bereich **erfolglos**, werden zwei (2) Freiwürfe zuerkannt.
- ◆ Ist der Korbwurf aus dem Drei-Punkte-Feldkorb-Bereich **erfolglos**, werden drei (3) Freiwürfe zuerkannt.
- ◆ Wird der Spieler unmittelbar **vor bzw. gleichzeitig** mit dem Signal der Spieluhr zur Beendigung einer Spielperiode oder gleichzeitig mit bzw. unmittelbar vor dem Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal gefoult, während sich der Ball noch in der Hand (den Händen) des Werfers befindet und geht der Ball in den Korb, so zählt er **nicht**. Es werden zwei (2) oder drei (3) Freiwürfe zuerkannt.

## Art. 35 Doppelfoul

### 35.1 Definition

Ein **Doppelfoul** ist eine Situation, in der zwei Gegenspieler annähernd zur gleichen Zeit Fouls gegeneinander begehen.

### 35.2 Strafe

Jedem der schuldigen Spieler wird ein persönliches Foul angeschrieben. Es werden **keine** Freiwürfe zugesprochen und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

Wenn ungefähr zum gleichen Zeitpunkt mit dem Doppelfoul

- ◆ ein gültiger Feldkorb erzielt oder ein letzter oder einziger Freiwurf erfolgreich verwandelt wurde, dann erhält die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat, den Ball zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie.
- ◆ eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand, dann erhält diese Mannschaft den Ball zum Einwurf nächst der Stelle des Doppelfouls.
- ◆ keine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder keiner Mannschaft der Ball zustand, dann entsteht eine Hochballsituation.

## Art 36 Unsportliches Foul

### 36.1 Definition

36.1.1 Ein **unsportliches Foul** ist ein Kontaktfoul eines Spielers, das nach Beurteilung eines Schiedsrichters **keinen** legalen Versuch darstellt, den Ball direkt zu spielen, entsprechend dem Geist und Sinn der Regeln.

36.1.2 Der Schiedsrichter muss unsportliche Fouls während des gesamten Spiels in gleicher Weise beurteilen und darf nur die Aktion des Spielers bewerten.

36.1.3 Um zu entscheiden, ob es sich um ein unsportliches Foul handelt, müssen die Schiedsrichter folgende **Grundsätze** anwenden:

- ◆ Wenn ein Spieler keine Anstrengungen unternimmt, den Ball zu spielen, und es kommt zum Kontakt, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.
- ◆ Wenn ein Spieler bei dem Bemühen, den Ball zu spielen, einen besonders heftigen Kontakt verursacht (hartes Foul), dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.
- ◆ Verursacht ein Verteidiger bei dem Versuch, einen Schnellangriff zu stoppen, von hinten oder seitlich Kontakt an seinem Gegenspieler und es befindet sich kein Verteidiger zwischen diesem Angreifer und dem Korb, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.
- ◆ Begeht ein Spieler ein Foul bei einem legalen Versuch, den Ball zu spielen (normale Rollstuhlbasketballaktion), dann handelt es sich **nicht** um ein unsportliches Foul.

### 36.2 Strafe

36.2.1 Ein unsportliches Foul wird gegen den Täter verhängt.

36.2.2 Ein (1) oder mehrere (2 bzw. 3) Freiwürfe werden dem gefoulten Spieler zugesprochen, anschließend folgt

- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
- ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.

Die Anzahl der Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:

- ◆ Wurde das Foul an einem Spieler begangen, der sich nicht in der Korbwurfaktion befand, werden zwei (2) Freiwürfe zuerkannt.
- ◆ Wurde das Foul an einem Spieler in der Korbwurfaktion begangen und ein Korb wurde erzielt, dann zählt der Korb und zusätzlich wird ein (1) Freiwurf gewährt.
- ◆ Wurde das Foul an einem Spieler in der Korbwurfaktion begangen und der Wurf war nicht erfolgreich, so werden dem gefoulten Spieler zwei (2) oder drei (3) Freiwürfe zugesprochen.

36.2.3 Ein Spieler muss disqualifiziert werden, wenn er mit zwei unsportlichen Fouls belastet ist.

36.2.4 Wird ein Spieler gemäß Artikel 36.2.3 disqualifiziert, wird nur das unsportliche Foul bestraft. Für die Disqualifikation wird keine zusätzliche Strafe ausgeführt.



## Art. 37 Disqualifizierendes Foul

### 37.1 Definition

- 37.1.1 Ein **disqualifizierendes Foul** ist jede offensichtlich unsportliche Aktion eines Spielers, Ersatzspielers, ausgeschlossenen Spielers, Trainers, Co-Trainers oder Mannschaftsbegleiters.
- 37.1.2 Ein Trainer, gegen den ein disqualifizierendes Foul verhängt wurde, wird durch den auf dem Anschreibebogen eingetragenen Co-Trainer ersetzt. Ist kein Co-Trainer eingetragen, wird der Trainer durch den Mannschaftskapitän (CAP) ersetzt.

### 37.1.3 Rollstuhl-Checks

Gemäß Artikel 46.1 werden die Rollstühle vor Spielbeginn vom 1. Schiedsrichter auf die Einhaltung der Vorschriften des Artikels 3.1 überprüft.

Wird nach dem Rollstuhl-Check ein Rollstuhl so verändert, dass er nicht mehr den Vorschriften des Art. 3.1 entspricht, wird das als ein in höchstem Maße unsportliches Vergehen angesehen.

Schiedsrichter dürfen während eines Spiels stichprobenartig Rollstuhlkontrollen durchführen. Jegliche Rollstuhlausrüstung, die verändert worden ist, muss aus dem Spiel entfernt werden.

Der Spieler ist für seine Ausrüstung verantwortlich. Jede Veränderung des Rollstuhls nach der Überprüfung durch den 1. Schiedsrichter vor dem Spiel wird als vorsätzlicher Akt zur Erlangung eines unfairen Vorteils betrachtet.

Der Spieler wird mit einem disqualifizierenden Foul bestraft. Hat derselbe Spieler in einem Turnier zum 2. Mal seine Rollstuhlausrüstung verändert, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

**Anmerkung:** Verfahren bei internationalen Turnieren:

Alle Vorschriften bezüglich des Rollstuhls gemäß Art. 3.1 werden vor Beginn des Turniers kontrolliert, i.d.R. während der Klassifizierungseinheit jeder Mannschaft. Die korrekte Ausrüstung der Rollstühle wird vom Kommissar protokolliert und vom Team-Manager bzw. vom Trainer gegengezeichnet.

### 37.2 Strafe

- 37.2.1 Ein disqualifizierendes Foul wird gegen den "Täter" verhängt.
- 37.2.2 Bei jeder Disqualifikation gemäß dem entsprechenden Artikel der Regeln muss der "Täter" in den Umkleieraum seiner Mannschaft gehen und dort für die Dauer des Spiels bleiben oder er kann, falls er es wünscht, das Gebäude verlassen.
- 37.2.3 Ein (1) Freiwurf oder mehrere Freiwürfe werden
- ◆ einem von seinem Trainer bestimmten Spieler der Gegenmannschaft gewährt, falls es sich **nicht** um ein Kontaktfoul handelte.
  - ◆ dem gefoulten Spieler gewährt, falls es sich um ein Kontaktfoul handelte.
- Danach folgt
- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
  - ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.

37.2.4 Die Anzahl der gewährten Freiwürfe wird folgendermaßen festgelegt:

- ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler **nicht** in der Korbwurfaktion befand oder wenn es sich um ein technisches Foul handelte, werden zwei (2) Freiwürfe gewährt.
- ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und ein Korb erzielt wurde, zählt der Korb und dem gefaulten Spieler wird zusätzlich ein (1) Freiwurf zugesprochen.
- ◆ Wenn sich der gefoulte Spieler in der Korbwurfaktion befand und kein Korb erzielt wurde, werden dem gefaulten Spieler zwei (2) oder drei (3) Freiwürfe zugesprochen.

## Art. 38 Technisches Foul

### 38.1 Verhaltensregeln

38.1.1 Die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels erfordert die volle und aufrichtige Zusammenarbeit der Mitglieder beider Mannschaften (Spieler, Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter) mit den Schiedsrichtern, Kampfrichtern, dem Klassifizierer und dem Kommissar, falls er anwesend ist.

38.1.2 Jede Mannschaft soll ihr Bestes geben, um den Sieg zu erringen. Es muss aber im Geist sportlicher Haltung und "Fair Play" geschehen.

38.1.3 Jeder absichtliche oder wiederholte Verstoß gegen diese Zusammenarbeit oder gegen den Geist und die Intention dieser Regel ist als technisches Foul zu betrachten.

38.1.4 Ein Schiedsrichter kann technischen Fouls durch Verwarnen der Spieler zuvorkommen oder geringfügige administrative Regelverletzungen übersehen, die offensichtlich unbeabsichtigt sind und keinen direkten Einfluss auf das Spiel haben, es sei denn, wegen derselben Regelverletzung wurde bereits zuvor eine Verwarnung ausgesprochen.

38.1.5 Wird ein technisches Foul erst entdeckt, nachdem der Ball nach dem Foul belebt wird, wird das Spiel unterbrochen und ein technisches Foul verhängt. Die Strafe wird so vollzogen, als ob sich das technische Foul zum Zeitpunkt der Entdeckung ereignet hätte. Alles, was in der Zeit zwischen der Regelverletzung und der Unterbrechung des Spiels geschehen ist, bleibt gültig.

### 38.2 Gewalttätige Aktionen

38.2.1 Während des Spiels kann es gegen den Geist sportlicher Haltung und des "Fair play" zu gewalttätigen Aktionen kommen. Diese müssen sofort von den Schiedsrichtern und – falls notwendig – von den offiziellen Ordnungskräften gestoppt werden.

38.2.2 Sobald es zwischen Spielern, Ersatzspielern, vom Spiel ausgeschlossene Spielern, Trainern, Co-Trainern und Mannschaftsbegleitern auf dem Spielfeld oder in seiner Umgebung zu Gewalttätigkeiten kommt, müssen die Schiedsrichter die notwendigen Maßnahmen ergreifen, um sie zu unterbinden.

38.2.3 Alle Personen, die für eklatante aggressive Aktionen gegen Schiedsrichter oder Gegenspieler verantwortlich sind, müssen sofort disqualifiziert werden. Der 1. Schiedsrichter muss über die Vorkommnisse einen Bericht für die betr. Spielleitung anfertigen.

- 38.2.4 Offizielle Ordnungskräfte dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden.  
Sollten jedoch Zuschauer das Spielfeld mit der offensichtlichen Absicht zur Ausübung von Gewalttätigkeiten betreten, müssen die offiziellen Ordnungskräfte sofort zum Schutz der Mannschaften und Schiedsrichter eingreifen.
- 38.2.5 Alle anderen Bereiche einschließlich der Eingänge, Ausgänge, Gänge, der Umkleieräume, etc. fallen unter die Zuständigkeit des Ausrichters und der offiziellen Ordnungskräfte.
- 38.2.6 Physische Aktionen von Spielern, Ersatzspielern, vom Spiel ausgeschlossenen Spielern, Trainern, Co-Trainern und Mannschaftsbegleitern, die zur Beschädigung der Spielausrüstung führen können, dürfen von den Schiedsrichtern nicht geduldet werden.
- Werden Vorkommnisse dieser Art von den Schiedsrichtern beobachtet, ist der Trainer der betreffenden Mannschaft sofort zu verwarnen.
- Sollten sich diese Aktionen fortsetzen, ist sofort ein technisches Foul gegen jeden Beteiligten zu verhängen.

### 38.3 Definition

#### 38.3.1 Ein **technisches Foul eines Spielers**

ist ein Foul ohne Kontakt mit dem Gegenspieler, das folgende Fehlverhalten umfasst, die aber nicht auf diese Beispiele beschränkt sind:

- ◆ Missachtung von Ermahnungen der Schiedsrichter.
- ◆ respektloses Berühren von Schiedsrichtern, Kommissar, Klassifizierer, Kampfrichtern oder Personen auf der Mannschaftsbank.
- ◆ respektloses Ansprechen von Schiedsrichtern, Kommissar, Klassifizierer, Kampfrichtern oder Gegenspielern.
- ◆ Gebrauch von Redensarten oder Gesten, die geeignet sind, die Zuschauer zu beleidigen oder aufzuhetzen.
- ◆ Provozieren eines Gegenspielers oder Behindern seiner Sicht durch Winken mit den Händen in der Nähe seiner Augen.
- ◆ Heftiges Schwingen der Ellenbogen bei enger Bewachung durch einen Gegenspieler
- ◆ Verzögern des Spiels durch absichtliches Berühren des Balles, nachdem er durch den Korb gegangen ist, oder durch Verhindern der sofortigen Ausführung eines Einwurfs.
- ◆ aus dem Rollstuhl fallen oder mit dem Rollstuhl umkippen, um ein Foul vorzutäuschen
- ◆ Verlassen des Spielfelds aus irgendeinem nicht erlaubten Grund (s. Interpretationen der IWBf / Komm. 38.3.1).
- ◆ die Füße von den Fußrasten nehmen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- ◆ irgendeinen Teil der unteren Gliedmaßen zu benutzen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen oder den Rollstuhl zu **lenken** oder zu **bremsen**.

### 38.3.2 Ein **technisches Foul durch Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter**

ist das respektlose Ansprechen oder Berühren von Schiedsrichtern, Kommissar, Kampfrichtern oder Gegenspielern bzw. ein Verstoß gegen verfahrenstechnische oder administrative Vorschriften.

### 38.3.3 Ein Trainer muss disqualifiziert werden, wenn

- ◆ er mit zwei (2) technischen Fouls ("C") auf Grund seines persönlichen unsportlichen Verhaltens bestraft wurde.
- ◆ er mit drei (3) technischen Fouls bestraft wurde (entweder alle "B" oder eins von ihnen "C"), die sich durch unsportliches Verhalten auf der Mannschaftsbank (Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter) ("B") ergeben haben.

### 38.3.4 Wenn ein Trainer (gemäß Artikel 38.3.3) disqualifiziert wurde, dann ist das technische Foul das einzige Foul, das bestraft wird.

Es wird keine zusätzliche Strafe für die Disqualifikation ausgeführt.

### 38.3.5 **Rollstuhl-Checks / Strafen**

Ein Technisches Foul kann sich auch aus dem Ersuchen eines Coaches nach einer Rollstuhlkontrolle eines Spielers der Gegenmannschaft ergeben. Entscheidet der 1. SR, dass der Rollstuhl illegal ist, wird der betr. Spieler gemäß Art. 37.1.3 disqualifiziert.

Entscheidet der 1. SR, dass der Rollstuhl regelkonform ist, wird der Trainer, der um den Rollstuhl-Check gebeten hat, mit einem Technischen Foul (C-Foul) bestraft.

## 38.4 **Strafe**

### 38.4.1 Wird das technische Foul

- ◆ durch einen Spieler begangen, wird ihm das technische Foul als Spielerfoul zugeschrieben, es zählt zu den Mannschaftsfouls.
- ◆ durch einen Trainer ("C"), Co-Trainer ("B"), Ersatzspieler ("B"), vom Spiel ausgeschlossenen Spieler ("B") oder Mannschaftsbegleiter ("B") begangen, wird das technische Foul dem Trainer zugeschrieben, es zählt **nicht** zu den Mannschaftsfouls.

### 38.4.2 Der Gegenmannschaft werden zwei (2) Freiwürfe zugesprochen, anschließend erfolgt

- ◆ Einwurf an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
- ◆ Hochball im Mittelkreis, um die 1. Spielperiode zu starten.

## Art. 39 **Gewalttätige Auseinandersetzung**

### 39.1 **Definition**

An einer gewalttätigen Auseinandersetzung sind zwei oder mehr Personen (Spieler, Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter) beteiligt.

Dieser Artikel bezieht sich **nur** auf Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleiter, die den Mannschaftsbankbereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, verlassen.

## 39.2 Regel

- 39.2.1 Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter, die den Mannschaftsbankbereich **während** einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation **verlassen**, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, müssen disqualifiziert werden.
- 39.2.2 Nur dem Trainer **und / oder Co-Trainer** ist es gestattet, den Mannschaftsbankbereich während einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder in einer Situation, die zu einer Auseinandersetzung führen kann, zu verlassen, um die Schiedsrichter bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu unterstützen.
- In dieser Situation wird der Trainer und / oder Co-Trainer **nicht** disqualifiziert.
- 39.2.3 Verlässt ein Trainer und / oder Co-Trainer den Mannschaftsbankbereich und **unterlässt** er es, bei der Aufrechterhaltung oder Wiederherstellung der Ordnung zu helfen oder dies zu versuchen, wird er disqualifiziert.

## 39.3 Strafe

- 39.3.1 Unabhängig von der Zahl der Trainer, Co-Trainer, Ersatzspieler, vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder Mannschaftsbegleiter, die wegen des Verlassens des Mannschaftsbankbereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges technisches Foul ("B") gegen den Trainer verhängt.
- 39.3.2 Falls Mitglieder **beider** Mannschaften wegen des Verstoßes gegen diesen Artikel disqualifiziert werden und keine weiteren Foulstrafen ausgeführt werden müssen, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
- Hatte ungefähr zur gleichen Zeit, als das Spiel wegen der gewalttätigen Auseinandersetzung gestoppt wurde,
- ◆ eine Mannschaft einen Feldkorb erzielt, so zählt der Korb und der Ball wird der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie zuerkannt.
  - ◆ eine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand ihr der Ball zu, wird der Ball dieser Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, und zwar an der verlängerten Mittellinie, gegenüber dem Anschreibertisch.
  - ◆ keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand keiner Mannschaft der Ball zu, dann handelt es sich um eine Hochballsituation.
- 39.3.3 Alle disqualifizierenden Fouls werden, wie in B.8.3 beschrieben, auf dem Anschreibebogen eingetragen und zählen **nicht** zu den Mannschaftsfouls.
- 39.3.4 Alle Foulstrafen gegen Feldspieler, die in die gewalttätige Auseinandersetzung oder in eine Situation involviert waren, die zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung führt, werden gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) behandelt.

---

**Regel VII**

---

**ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN**

---

**Art. 40 Fünf Fouls, begangen von einem Spieler**

- 40.1** Ein Spieler, der fünf (5) Fouls - persönliche und / oder technische - begangen hat, wird darüber von einem Schiedsrichter informiert und er muss das Spiel sofort verlassen. Er muss innerhalb von dreißig (30) Sekunden ersetzt werden.
- 40.2** Ein Foul, das von einem Spieler begangen wird, der bereits zuvor sein 5. Foul erhalten hat, wird als Foul eines ausgeschlossenen Spielers betrachtet und dem Trainer ("B") angeschrieben.

**Art. 41 Mannschaftsfouls / Strafen****41.1 Definition**

- 41.1.1** Eine Mannschaft befindet sich in der **Mannschaftsfoulsituation**, wenn sie in einer Spielperiode vier (4) Mannschaftsfouls begangen hat.
- 41.1.2** Alle in Spielpausen begangenen Mannschaftsfouls werden so behandelt, als seien sie in der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung begangen worden.
- 41.1.3** Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden so behandelt, als seien sie in der vierten Spielperiode begangen worden.

**41.2 Regel**

- 41.2.1** Wenn sich eine Mannschaft in der **Mannschaftsfoulsituation** befindet, werden alle danach folgenden persönlichen Spielerfouls, die an einem Spieler begangen wurden, der sich **nicht** in der Korbwurfaktion befindet, anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft.
- 41.2.2** Wenn sich eine Mannschaft in der **Mannschaftsfoulsituation** befindet, werden alle danach folgenden Fouls auf Grund eines Liftings bzw. auf Grund des Abhebens der großen Räder vom Boden anstelle eines Einwurfs mit zwei (2) Freiwürfen bestraft, es sei denn, es handelt sich um den Versuch, einen Wurf zu blocken (s. Art. 31.2.3 bzw. Art.31.4.3).
- 41.2.3** Falls das persönliche Foul oder das Lifting oder das Abheben der großen Räder vom Boden von einem Spieler begangen wird, dessen Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball hat oder der der Ball für einen Einwurf zusteht, wird dieses persönliche Foul mit Einwurf für die Gegenmannschaft bestraft.

**Art. 42 Sonderfälle****42.1 Definition**

In derselben Uhr-Stopp-Periode, die auf ein Foul oder eine Regelübertretung folgt, können **Sonderfälle** entstehen, wenn ein oder mehrere zusätzliche Fouls begangen werden.

**42.2 Verfahren**

- 42.2.1** Alle Fouls werden angeschrieben und alle Strafen festgelegt.
- 42.2.2** Die Reihenfolge, in der sich alle Regelverletzungen ereignet haben, wird festgelegt.
- 42.2.3** Alle gleichen Strafen gegen beide Mannschaften und alle Strafen für Doppelfouls werden in der Reihenfolge, in der sie gepfiffen wurden, gegeneinander aufgerechnet. Sobald Strafen aufgerechnet worden sind, werden sie so betrachtet, als wären sie nicht geschehen.

- 42.2.4 Das Recht auf Ballbesitz als Teil der letzten Foulstrafe, die noch ausgeführt werden muss, hebt jedes vorausgegangene Recht auf Ballbesitz auf.
- 42.2.5 Sobald der Ball beim ersten oder einzigen Freiwurf oder bei einer Einwurfstrafe belebt ist, kann die betr. Strafe nicht mehr zur Aufrechnung anderer verbleibender Strafen herangezogen werden.
- 42.2.6 Alle übrig bleibenden Strafen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der die Fouls gepfiffen wurden.
- 42.2.7 Sofern nach der Aufrechnung von gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig bleiben, wird das Spiel folgendermaßen fortgesetzt:

Hatte ungefähr zur gleichen Zeit mit dem ersten Regelverstoß

- ◆ eine Mannschaft einen Feldkorb erzielt, so zählt der Korb und der Ball wird der Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat, zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie zuerkannt.
- ◆ eine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand ihr der Ball zu, wird der Ball dieser Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, und zwar nächst der Stelle, an dem sich der Ball zum Zeitpunkt des ersten Regelverstoßes befand.
- ◆ keine Mannschaft die Ballkontrolle oder stand keiner Mannschaft der Ball zu, dann handelt es sich um eine Hochballsituation.

## Art. 43 Freiwürfe

### 43.1 Definition

- 43.1.1 Ein **Freiwurf** ist die einem Spieler gegebene Möglichkeit, von einer Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Halbkreises einen (1) Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen.
- 43.1.2 Zu einem **Satz von Freiwürfen** gehören alle sich aus einer einzigen Foulstrafe ergebenden Freiwürfe ggf. einschließlich des anschließenden Ballbesitzes.

### 43.2 Regel

- 43.2.1 Wird ein **persönliches Foul** gepfiffen und eine Freiwurfstrafe verhängt, gilt Folgendes:
- ◆ Der Spieler, an dem das Foul begangen wurde, führt den Freiwurf oder die Freiwürfe aus.
  - ◆ Soll der Spieler, der gefoult wurde, ausgewechselt werden, muss er den oder die Freiwürfe ausführen, bevor er das Spielfeld verlässt.
  - ◆ Scheidet der Spieler, der den Freiwurf (die Freiwürfe) ausführen soll, wegen Verletzung, fünftem Foul oder Disqualifikation aus dem Spiel aus, muss sein Ersatzspieler den Freiwurf (die Freiwürfe) ausführen.  
Steht kein Ersatzspieler zur Verfügung, wird (werden) der Freiwurf (die Freiwürfe) von einem von seinem Trainer bestimmten beliebigen Mannschaftsmitglied ausgeführt.
- 43.2.2 Wird ein technisches Foul verhängt, führt ein von seinem Trainer benannter Spieler der Gegenmannschaft die Freiwürfe aus.

#### 43.2.3 Der Freiwurfer

- ◆ muss eine Position innerhalb des Halbkreises einnehmen, so dass sich die großen Räder hinter der Freiwurflinie befinden. Die Vorderräder (Rolle(n)) dürfen sich auf oder vor der Freiwurflinie befinden.
- ◆ darf den Freiwurf in beliebiger Wurfart ausführen, jedoch muss er so werfen, dass der Ball von oben in den Korb geht oder den Ring berührt.
- ◆ muss den Ball innerhalb von fünf (5) Sekunden auf den Korb geworfen haben, gerechnet von dem Zeitpunkt an, an dem ihm der Ball vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.
- ◆ darf weder die Freiwurflinie noch den Boden jenseits der Freiwurflinie mit irgendeinem Teil seines Körpers oder mit einem oder beiden großen Rädern berühren, bis der Ball in den Korb gegangen ist oder den Ring berührt hat.
- ◆ darf den Freiwurf nicht antäuschen.

43.2.4 Die Spieler auf den Freiwurf - Reboundplätzen sind berechtigt, abwechselnde Positionen auf diesen Plätzen einzunehmen (s. Abbildung 6). Diese sind als einen (1) Meter tief anzusehen.

43.2.5 Der Verteidiger, der den ersten Platz nächst der Endlinie einnimmt, darf mit dem großen Rad des Rollstuhls, das sich am nächsten an der Endlinie befindet, eine Position jenseits der Begrenzungslinie des 1. Platzes einnehmen.

Die großen Räder der Rollstühle der übrigen Spieler dürfen die angrenzenden Markierungslinien (links oder rechts) jeweils bis zur Hälfte besetzen einschließlich der Markierung für die neutrale Zone.

Während der Freiwürfe ist den Spielern auf den Freiwurf - Reboundplätzen **nicht** erlaubt,

- ◆ Freiwurf - Reboundplätze einzunehmen, die ihnen nicht zustehen.
- ◆ den Freiwurfraum und die neutrale Zone (s. obiger Kommentar) zu betreten bzw. ihren Platz zu verlassen, bevor der Ball die Hand (Hände) des Freiwurfers verlassen hat.
- ◆ Die Gegenspieler dürfen den Freiwurfer durch ihre Aktionen nicht ablenken.

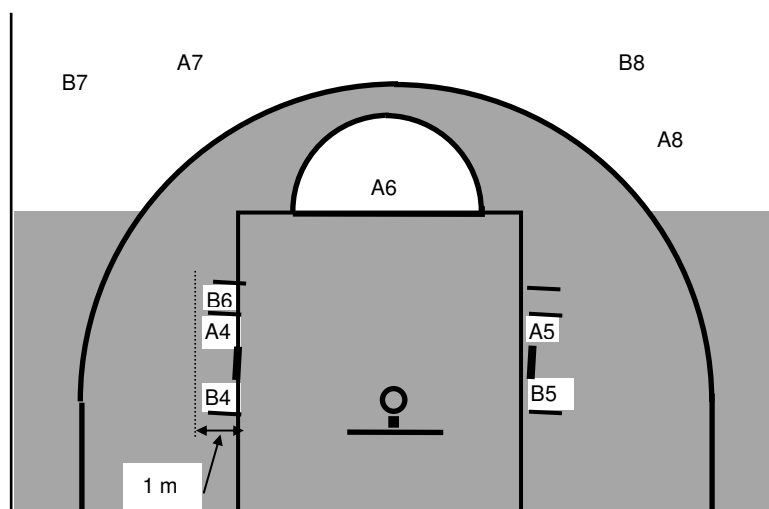
43.2.6 Spieler, die sich nicht auf den Freiwurf - Reboundplätzen befinden, müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Feldkorb-Linie aufhalten, bis der Ball den Ring berührt oder der Freiwurf beendet ist.

43.2.7 Während eines Freiwurfs (mehrerer Freiwürfe), dem (denen) ein weiterer Satz (weitere Sätze) von Freiwürfen oder ein Einwurf folgen, müssen sich **alle** Spieler hinter der verlängerten Freiwurflinie und hinter der Drei-Punkte-Feldkorb-Linie aufhalten.

**Ein Verstoß gegen Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 oder 43.2.7 ist eine Regelübertretung.**



Abbildung 7: Positionen der Spieler während der Freiwürfe



### 43.3 Strafe

43.3.1 Ist der Freiwurf erfolgreich und wird die Regelübertretung durch den Freierwerfer begangen, wird ein erzielter Korb nicht anerkannt.

Der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zugestanden, sofern kein weiterer Freiwurf / keine weiteren Freiwürfe bzw. zustehender Ballbesitz ausgeführt werden müssen.

34.3.2 Ist der Freiwurf erfolgreich und die Regelübertretung(en) werden von anderen Spielern als vom Freierwerfer begangen,

- ◆ zählt ein erzielter Punkt / zählen erzielte Punkte
- ◆ wird / werden die Regelübertretung(en) der anderen Spieler nicht beachtet.

Im Fall des letzten oder einzigen Freiwurfs erhält anschließend die Gegenmannschaft den Ball zum Einwurf an einer beliebigen Stelle der Endlinie.

43.3.3 Ist der Freiwurf **nicht erfolgreich** und die **Regelübertretung** wird begangen von

- ◆ einem **Mitspieler** des Freierwerfers beim letzten oder einzigen Freiwurf, dann wird der Ball der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie zuerkannt, es sei denn, dieser Mannschaft steht der Ball zum nächsten Ballbesitz zu.
- ◆ einem **Gegenspieler** des Freierwerfers, dann wird dem Freierwerfer ein Ersatzfreiwurf gewährt.
- ◆ **beiden Mannschaften** beim letzten oder einzigen Freiwurf, dann entsteht eine Hochballsituation und das Spiel wird mit Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz fortgesetzt.

## Art. 44 Korrigierbare Fehler

### 44.1 Definition

Schiedsrichter können einen Fehler korrigieren, falls eine Regel unbeabsichtigt nicht angewendet wurde, und zwar nur in folgenden Situationen:

- ◆ Es wurden ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe gewährt.
- ◆ Es wurde versäumt, einen oder mehrere zustehende Freiwürfe zu gewähren.
- ◆ Es wurden irrtümlich Punkte (ein Punkt) gegeben oder nicht gegeben.
- ◆ Es wurde einem falschen Spieler erlaubt, einen oder mehrere Freiwürfe auszuführen.

### 44.2 Allgemeines Verfahren

44.2.1 Damit die oben aufgeführten Fehler korrigiert werden können, müssen sie von den Schiedsrichtern, dem Kommissar – falls anwesend - oder den Kampfrichtern bemerkt worden sein, **bevor** der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder in Gang gesetzt worden war.

44.2.2 Ein Schiedsrichter darf das Spiel sofort stoppen, wenn er einen korrigierbaren Fehler entdeckt, solange keiner Mannschaft dadurch ein Nachteil entsteht.

44.2.3 Begangene Fouls, erzielte Punkte, abgelaufene Spielzeit und andere Vorkommnisse, die sich **nach** dem Entstehen des Fehlers und **vor** seiner Entdeckung ereignet haben, bleiben gültig.

44.2.4 Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel an der Stelle wieder aufgenommen, an der es gestoppt wurde, um den Fehler zu korrigieren, falls nichts anderes in diesen Regeln festgesetzt ist. Der Ball wird der Mannschaft zugesprochen, der der Ball zustand, als das Spiel zur Korrektur des Irrtums gestoppt wurde.

44.2.5 Ist ein Fehler entdeckt worden, der noch korrigierbar ist, gilt:

- ◆ Sitzt ein Spieler, der an der Berichtigung des Fehlers beteiligt ist, nach einem legalen Spielerwechsel auf der Mannschaftsbank (nicht, weil er hatte sein 5. Foul begangen hatte oder er war disqualifiziert wurde), muss er **wieder zurück auf das Spielfeld** (es sei denn, er ist verletzt), um an der Korrektur des Fehlers mitzuwirken.

(In diesem Augenblick wird er wieder zum Spieler.)

Nach Abschluss der Korrektur **kann** er im Spiel bleiben, es sei denn, ein legaler Spielerwechsel wurde beantragt. In diesem Fall darf der Spieler das Spielfeld verlassen.

- ◆ Wurde ein Spieler ausgewechselt, weil er verletzt ist oder weil er sein fünftes Foul begangen hatte oder weil er disqualifiziert wurde, so muss der für ihn eingewechselte Spieler bei der Korrektur des Fehlers mitwirken.

44.2.6 Nachdem der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat, können korrigierbare Fehler **nicht mehr** korrigiert werden.

44.2.7 Irrtümer oder Fehler des Zeitnehmers in Bezug auf die Zeitnahme (die Uhr ist weitergelaufen oder nicht gestoppt worden) oder Fehler des Anschreibers in Bezug auf das laufende Ergebnis, die Anzahl der Fouls und die Anzahl der Auszeiten können von den Schiedsrichtern **jederzeit** berichtigt werden, bevor der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschreibt.

### 44.3 Spezielles Verfahren

#### 44.3.1 **Es wurden ein oder mehrere nicht zustehende Freiwürfe gewährt.**

Der /die auf Grund des Irrtums ausgeführte(n) Freiwurf / Freiwürfe wird / werden annulliert und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt:

- ◆ Wurde die Spieluhr nach dem Fehler noch nicht gestartet, erhält die Mannschaft, deren Freiwürfe annulliert wurden, den Ball zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.
- ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und
  - zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers dieselbe Mannschaft die Ballkontrolle hat (oder der Ball zusteht), die auch die Ballkontrolle hatte, als der Fehler entstand, oder
  - keine der beiden Mannschaften zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers die Ballkontrolle hat,

erhält die Mannschaft den Ball zum Einwurf, der der Ball zum Zeitpunkt der Entstehung des Fehlers zustand.

- ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers diejenige Mannschaft die Ballkontrolle hat (oder der Ball zusteht), die zum Zeitpunkt der Entstehung des Fehlers **keine** Ballkontrolle hatte, ergibt sich eine Hochballsituation.
- ◆ Wenn die Spieluhr nach dem Fehler wieder gestartet wurde und zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers ein Foul gepfiffen wurde, das mit einem / mehreren Freiwürfen bestraft wird, dann wird / werden dieser / diese Freiwürfe ausgeführt und anschließend der Ball der Mannschaft zum Einwurf zuerkannt, die bei der Entstehung des Fehlers die Ballkontrolle hatte.

#### 44.3.2 **Ein oder mehrere zustehende Freiwürfe wurden nicht gewährt.**

- ◆ Hat es keinen Wechsel des Ballbesitzes gegeben, seitdem der Fehler entstanden ist, wird das Spiel nach der Korrektur des Fehlers wie nach jedem normalen Freiwurf fortgesetzt.
- ◆ Wenn dasselbe Team, dem irrtümlich der Ball zum Einwurf zuerkannt wurde, einen Korb erzielt, wird der Fehler nicht beachtet.

#### 44.3.3 **Es wurde dem falschen Spieler erlaubt, einen oder mehrere Freiwürfe auszuführen.**

Der / die auf Grund des Irrtums ausgeführte(n) Freiwurf / Freiwürfe und der anschließende Ballbesitz, falls er Teil der Strafe war, wird / werden annulliert und die Gegenmannschaft erhält den Ball zum Seiteneinwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie, es sei denn, dass Strafen für andere Regelverletzungen ausgeführt werden müssen.

---

**REGEL VIII**

---

**SCHIEDSRICHTER, KAMPFRICHTER UND KOMMISSAR: PFLICHTEN UND RECHTE**

---

**Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar**

- 45.1** Es gibt einen 1. und einen bzw. zwei 2. **Schiedsrichter**. Sie werden von den Kampfrichtern, von einem Kommissar (falls eingesetzt) und / oder von einem Klassifizierer unterstützt.
- 45.2** Die **Kampfrichter** sind ein Anschreiber, ein Anschreiberassistent, ein Zeitnehmer und ein 24-Sekunden-Zeitnehmer.
- 45.3** Der **Kommissar**, falls anwesend, sitzt zwischen Anschreiber und Zeitnehmer bzw. zwischen Anschreiber und Klassifizierer. Seine Aufgabe während des Spiels besteht hauptsächlich darin, die Arbeit des Kampfgerichts zu überwachen und die Schiedsrichter beim reibungslosen Spielablauf zu unterstützen. Der Klassifizierer, falls anwesend, sitzt zwischen Kommissar und Zeitnehmer.
- 45.4** Die angesetzten Schiedsrichter dürfen in keiner Weise mit einer der auf dem Spielfeld vertretenen Mannschaften in Verbindung stehen.
- 45.5** **Die Schiedsrichter, Kampfrichter und der Kommissar leiten bzw. überwachen das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln und sind nicht befugt, sie zu ändern.**
- 45.6** Die **Kleidung** der Schiedsrichter besteht aus einem Schiedsrichterhemd, langer schwarzer Hose, schwarzen Socken und schwarzen Basketballschuhen.
- 45.7** Schiedsrichter und Kampfrichter müssen einheitlich gekleidet sein.

**Art. 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters****Der 1. Schiedsrichter**

- 46.1** **überprüft** und genehmigt die Rollstühle und Ausrüstungsgegenstände, die beim Spiel benutzt werden.
- 46.2** bestimmt die offizielle Spieluhr, genehmigt die Vierundzwanzig-Sekundenuhr, die Stoppuhr des Zeitnehmers und erkennt die Kampfrichter an.
- 46.3** sucht aus wenigstens zwei (2) von der Heimmannschaft zur Verfügung gestellten gebrauchten Bällen den Spielball aus.  
Sollte keiner der Bälle für das Spiel geeignet sein, so kann er den qualitativ besten Ball, der verfügbar ist, auswählen.
- 46.4** darf keinem Spieler gestatten, Gegenstände zu tragen, die andere Spieler verletzen können.
- 46.5** führt den Hochball zu Beginn des Spiels im Mittelkreis aus und den Einwurf zu Beginn aller anderen Spielperioden.
- 46.6** hat das Recht, ein Spiel zu stoppen, wenn die Umstände es erfordern.
- 46.7** hat das Recht, auf Spielverlust einer Mannschaft gemäß Artikel 20 zu entscheiden.
- 46.8** überprüft sorgfältig den Anschreibebogen am Ende der Spielzeit oder jederzeit, wenn er es für notwendig erachtet.

- 46.9** genehmigt und unterzeichnet den Spielbericht zum Ende des Spiels und beendet damit die **Zuständigkeit und die Verbindung** der Schiedsrichter mit dem Spiel.

Das Entscheidungsrecht der Schiedsrichter **beginnt** mit ihrer Ankunft am Spielfeld, zwanzig (20) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn und **endet** mit dem von den Schiedsrichtern bestätigten Signal der Spieluhr zum Ende der Spielzeit.

- 46.10** notiert auf der Rückseite des Spielberichts, bevor er ihn unterzeichnet,

- jede gewalttätige Auseinandersetzung und jedes disqualifizierende Foul
- jedes unsportliche Verhalten von Spielern, Trainern, Co-Trainern oder Mannschaftsbegleitern, das sich vor dem Zeitraum von zwanzig (20) Minuten vor angesetztem Spielbeginn oder in dem Zeitraum zwischen Ende der Spielzeit und der Überprüfung und Unterzeichnung des Anschreibebogens ereignet.

In einem solchen Fall muss der 1. Schiedsrichter (der Kommissar, falls anwesend) einen ausführlichen Bericht an die zuständige Spielleitung senden.

- 46.11** trifft stets, wenn es sich als notwendig erweist oder die Schiedsrichter sich nicht einig sind, die endgültige Entscheidung. Für diese Entscheidung kann er sich mit dem 2. Schiedsrichter, dem Kommissar - falls anwesend - und / oder mit den Kampfrichtern beraten.

- 46.12** ist autorisiert, technische Hilfsmittel – soweit vorhanden - zu genehmigen bzw. heranzuziehen, um vor Unterzeichnung des Anschreibebogens zu entscheiden, ob der Ball beim letzten Korbwurf am Ende einer Spielperiode oder Verlängerung während der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hatte und/ oder um festzustellen, dieser Feldkorb zwei oder drei Punkte zählt.

- 46.13** darf stichprobenmäßig Rollstühle / einen Rollstuhl kontrollieren, um sich davon zu überzeugen, dass die Mannschaften die Vorschriften gemäß Artikel 3.1 einhalten, und zwar

- ♦ wenn die Schiedsrichter einen Grund haben, zu glauben, dass ein Rollstuhl nicht legal sein könnte.
- ♦ wenn die SR vom Coach einer der beteiligten Mannschaften darum gebeten werden.

- 46.14** hat das Recht, Entscheidungen über alle Punkte zu treffen, die nicht speziell durch die Regeln abgedeckt sind.

## **Art. 47 Pflichten und Rechte der Schiedsrichter**

- 47.1** Die Schiedsrichter haben das Recht, Entscheidungen über Verletzungen der Regeln innerhalb und außerhalb der Spielfeldgrenzen zu treffen. Dies schließt den Anschreibertisch, die Mannschaftsbänke sowie die Bereiche direkt hinter den Linien ein.

- 47.2** Die Schiedsrichter müssen pfeifen, wenn eine Regelverletzung stattfindet, wenn eine Spielperiode endet bzw. wenn sie es für notwendig erachten, das Spiel zu stoppen.

Die Schiedsrichter dürfen nicht pfeifen bei erfolgreichem Feldkorb, erfolgreichem Freiwurf oder wenn der Ball belebt wird.

- 47.3** Wenn die Schiedsrichter einen persönlichen Kontakt oder eine Regelverletzung abpfeifen, dann müssen sie jedes Mal die folgenden fundamentalen Grundsätze beachten und abwägen:

- ◆ Geist und Sinn der Regeln sowie die Notwendigkeit der Aufrechterhaltung der Integrität des Spiels.
  - ◆ Gleichmäßigkeit bei der Anwendung des **Prinzips von Vorteil und Nachteil**. Dabei sollen die Schiedsrichter den Spielfluss nicht unnötig unterbrechen, um einen zufälligen persönlichen Kontakt zu bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil noch seinem Gegenspieler einen Nachteil bringt. Im Rollstuhlbasketball kann ein leichter Kontakt als zufällig betrachtet werden, wenn ein Spieler versucht, zu bremsen oder die Richtung seines Rollstuhls zu ändern.
  - ◆ Gleichmäßigkeit in der Anwendung des gesunden Menschenverstands in jedem Spiel, Berücksichtigung der Fähigkeiten der Spieler, ihrer Einstellung und ihres Verhaltens während des Spiels.
  - ◆ Beibehaltung der Ausgewogenheit zwischen Spielkontrolle und Spielfluss. "Feeling" entwickeln für das, was die Spieler wollen und das pfeifen, was für das Spiel richtig ist.
- 47.4** Legt eine Mannschaft Protest ein, muss der Kommissar oder der 1. Schiedsrichter den Protest innerhalb einer Stunde nach Ende der Spielzeit der zuständigen Spielleitung melden.
- 47.5** Wenn ein Schiedsrichter **verletzt** ist oder aus irgendeinem anderen Grund nicht innerhalb von fünf (5) Minuten nach dem Vorfall seine Pflichten weiter erfüllen kann, wird das Spiel fortgesetzt.  
Der / die andere(n) Schiedsrichter leitet / leiten das Spiel alleine bis zum Spielende weiter, es sei denn, es besteht die Möglichkeit, den verletzten Schiedsrichter durch einen anderen qualifizierten Schiedsrichter zu ersetzen. Der / die verbleibende(n) Schiedsrichter entscheidet / entscheiden nach Beratung mit dem Kommissar – falls anwesend - über die mögliche Vertretung.
- 47.6** Falls bei einem internationalen Spiel verbale Kommunikation erforderlich ist, um eine Entscheidung klar zu machen, wird als Sprache Englisch verwendet.
- 47.7** **Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Entscheidungen im Rahmen seiner Pflichten gemäß den Regeln zu treffen, aber er hat nicht das Recht, die Entscheidungen des (der) anderen Schiedsrichter(s) zu missachten oder in Frage zu stellen.**
- 47.8** **Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und können nicht angefochten bzw. missachtet werden.**

## **Art. 48    Anschreiber, Anschreiberassistent, Klassifizierer: Pflichten**

- 48.1** Der **Anschreiber** führt den offiziellen Anschreibebogen wie folgt:
- ◆ Der Anschreiber trägt die Namen, Spielernummern und Klassifizierungspunkte der Spieler, die das Spiel beginnen und aller Ersatzspieler, die ins Spiel kommen, auf dem Anschreibebogen ein.  
Kommt es bezüglich der "Starting Five", des Spielerwechsels oder der Spielernummern zu einer Regelverletzung, so muss er so bald wie möglich den nächsten Schiedsrichter verständigen.
  - ◆ Er führt das chronologische Ergebnis über die erzielten Punkte. Er schreibt die erzielten Feldkörbe und Freiwürfe auf.
  - ◆ Er trägt die gegen jeden Spieler verhängten Fouls ein. Er muss sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen, wenn gegen einen Spieler das fünfte Foul verhängt worden ist. Entsprechend trägt er die technischen Fouls, die gegen den Trainer verhängt werden, ein. Er muss sofort einen Schiedsrichter informieren, wenn ein Trainer disqualifiziert werden muss.

Entsprechend muss er sofort einen Schiedsrichter informieren, wenn ein Spieler zwei (2) unsportliche Fouls begangen hat und disqualifiziert werden muss.

- ◆ Er trägt die Auszeiten ein. Er muss die Schiedsrichter bei der nächsten Auszeitmöglichkeit informieren, wenn eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat. Er muss den Trainer durch einen Schiedsrichter verständigen lassen, wenn der Trainer in einer Halbzeit oder Verlängerung keine Auszeit mehr zur Verfügung hat.
- ◆ Er bedient den Richtungspfeil für den nächsten alternierenden Einwurf. Der Anschreiber ändert die Richtung des Pfeils unmittelbar nach Ende der 1. Halbzeit, da die Mannschaften zur zweiten Halbzeit die Körbe tauschen.

#### 48.2 Der **Anschreiber** muss auch

- ◆ die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls anzeigen. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Foul begeht, hebt er - sichtbar für beide Trainer - das Foul-Schild mit der Anzahl der von diesem Spieler begangenen Fouls hoch.
- ◆ den Anzeiger für Mannschaftsfouls auf dem Anschreibertisch aufstellen, und zwar an **dem** Ende des Tisches, das der Bank der Mannschaft, die die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat, am nächsten ist, und zwar sobald der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul einer Spielperiode belebt wird.
- ◆ Spielerwechsel veranlassen.
- ◆ sein Signal **nur dann** betätigen, wenn der Ball zum toten Ball wird und bevor der Ball wieder belebt wird. Das Ertönen des **Anschreibersignals** stoppt weder die Spieluhr bzw. das Spiel noch bewirkt es einen toten Ball.

#### 48.3 Der **Anschreiberassistent** bedient die Anzeigetafel und unterstützt den Anschreiber. Im Fall einer Diskrepanz zwischen Anzeigetafel und offiziellem Anschreibebogen, die nicht geklärt werden kann, ist der offizielle Anschreibebogen maßgebend, und die Anzeigetafel muss entsprechend korrigiert werden.

#### 48.4 Verfahren bei Entdeckung eines Anschreibefehlers:

- ◆ Wird der Fehler während des Spiels entdeckt, muss der Anschreiber bis zum nächsten toten Ball warten, bevor er sein Signal betätigt.
- ◆ Wird der Fehler erst nach dem Signal für das Spielzeitende bemerkt, jedoch bevor er vom 1. Schiedsrichter unterschrieben wird, muss der Fehler korrigiert werden, selbst wenn diese Korrektur Einfluss auf das Endergebnis hat.
- ◆ Wird der Fehler entdeckt, nachdem der Anschreibebogen bereits vom 1. Schiedsrichter unterzeichnet wurde, darf der Fehler nicht mehr korrigiert werden. In diesem Fall muss der 1. Schiedsrichter oder Kommissar –falls anwesend - einen detaillierten Bericht über den Vorgang an die Spielleitung senden.

#### 48.5 Der **Klassifizierer** oder der **Anschreiberassistent** unterstützen den Anschreiber bei der Überprüfung der Korrektheit Gesamtpunktzahl der fünf (5) Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld.

Überschreitet eine Mannschaft die maximal erlaubte Gesamtpunktzahl (s. Artikel 51.2), macht der Klassifizierer bzw. der Anschreiberassistent den Anschreiber darauf aufmerksam, der seinerseits den Schiedsrichter informiert.

Dieser verhängt ein technisches Foul gegen den Trainer ("C") der betr. Mannschaft.

## Art. 49 Pflichten des Zeitnehmers

- 49.1** Dem Zeitnehmer stehen eine Spieluhr und eine Stoppuhr zur Verfügung und er muss
- ◆ die Spielzeit, die Auszeiten und Spielpausen überwachen.
  - ◆ sicherstellen, dass das Spielzeituhr-Signal für das Ende einer Spielperiode automatisch und sehr laut ertönt.
  - ◆ jedes ihm zur Verfügung stehende Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigern, wenn sein Signal nicht funktioniert bzw. nicht gehört wird.
  - ◆ die Mannschaften und die Schiedsrichter spätestens drei (3) Minuten vor Beginn der dritten Spielperiode informieren.
- 49.2** Der Zeitnehmer überwacht die **Spielzeit** folgendermaßen:
- ◆ Er startet die Spieluhr, wenn
    - der Ball beim Eröffnungs-Hochball von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler legal getippt wird.
    - der Ball nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf belebt bleibt und sobald der Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm berührt wird.
    - der Ball bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von ihm legal berührt wird.
  - ◆ Er stoppt die Spieluhr, wenn
    - die Spielzeit für eine Spielperiode abgelaufen ist und das Spieluhrsignal nicht automatisch ertönt ist.
    - ein Schiedsrichter pfeift, während der Ball belebt ist.
    - ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
    - in den letzten zwei (2) Minuten der vierten Spielperiode und in den letzten zwei (2) Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.
    - das 24-Sekundenuhr-Signal ertönt, während eine Mannschaft die Ballkontrolle hat.
- 49.3** Der Zeitnehmer überwacht die **Auszeiten** folgendermaßen:
- ◆ Er startet die Stoppuhr in dem Augenblick, in dem der Schiedsrichter pfeift und das Auszeitsignal gibt.
  - ◆ Er betätigt sein Signal, wenn fünfzig (50) Sekunden der Auszeit vergangen sind.
  - ◆ Er betätigt sein Signal, wenn die Auszeit beendet ist.
- 49.4** Der Zeitnehmer überwacht die **Spielpausen** wie folgt:
- ◆ Er startet eine Stoppuhr, sobald die vorherige Spielperiode beendet ist.
  - ◆ Er betätigt sein Signal vor Beginn der ersten und dritten Spielperiode, wenn noch drei (3) Minuten, eine (1) Minute und dreißig (30) Sekunden bis zum Beginn der Spielperiode verbleiben.
  - ◆ Er betätigt sein Signal vor Beginn der zweiten und vierten Spielperiode und vor jeder Verlängerung, wenn noch dreißig (30) Sekunden bis zum Beginn der Spielperiode verbleiben.
  - ◆ Er betätigt sein Signal und stoppt gleichzeitig die Stoppuhr, sobald eine Spielperiode beendet ist.



**Art. 50 Pflichten des Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmers**

Dem Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer steht eine Vierundzwanzig-Sekundenuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

**50.1** Sie wird **gestartet oder wieder in Gang gesetzt**, sobald

- eine Mannschaft die Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt.
- der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird.

Das bloße Berühren des Balles durch einen Gegenspieler bewirkt **nicht** den Beginn einer neuen Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

**50.2** Immer dann, wenn ein Schiedsrichter

- wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung pfeift (**nicht wegen eines Ausballs**, der durch die Mannschaft verursacht wurde, die sich nicht in Ballkontrolle befand),
- pfeift, weil das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht,
- pfeift, weil das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die Gegner erleiden einen Nachteil,

**wird die 24-Sekundenuhr**

**a) gestoppt und** auf vierundzwanzig (24) Sekunden **zurückgestellt**, ohne dass eine Anzeige auf dem Display sichtbar ist,

- ♦ sobald der Ball bei einem Feldkorbversuch legal in den Korb geht.
- ♦ wenn der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird zwischen Ring und Brett eingeklemmt.
- ♦ wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld oder ein oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden.
- ♦ wenn die Regelübertretung durch die Mannschaft in Ballkontrolle erfolgte.

**b) gestoppt und nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 14 oder mehr Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.

**c) gestoppt und auf 14 Sekunden zurückgestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.

**50.3** Sie wird **gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- ♦ Der Ball ist ins Aus gegangen.
- ♦ Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- ♦ Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ♦ ein Doppelfoul wurde gepfiffen.
- ♦ Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

- 50.4** Sie wird **ausgeschaltet**, sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurde, wenn die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) oder vierzehn (14) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.

Das Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel noch bewirkt es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat die Ballkontrolle.

---

**Regel IX**

---

**Punktesystem für die Spielerklassifizierung**

---

**Art. 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung****51.1 Definition**

Um an einem Turnier der offiziellen Hauptwettbewerbe der IWBf teilnehmen zu können, muss jeder Spieler eine ID-Card besitzen, die von der Kommission für Spielerklassifizierung der IWBf ausgestellt ist.

Die ID-Card kann während eines offiziellen Turniers durch eine von der IWBf eingesetzte Klassifizierungskommission auf Grund der Beobachtungen durch die Klassifizierer ausgestellt werden.

Die ID-Card enthält u.a. die Punktzahl, die dem jew. Spieler auf der Grundlage der Prinzipien des Offiziellen Handbuchs für die Spielerklassifizierung zuerkannt worden ist.

Gemäß den Regularien bezüglich der Spielerklassifizierung kann der Punktwert eines Spielers während eines Turniers bis zur Play-Off-Runde nach oben korrigiert werden. Der Klassifizierer am Anschreibertisch kontrolliert die Gültigkeit der ID-Card und den korrekten Punktwert des Spielers.

Für die Spielerklassifizierung **gelten** in der IWBf folgende Punktwerte:

**1,0; 1,5; 2,0; 2,5; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5 Punkte**

- 51.2** Zu keinem Zeitpunkt des Spiels darf eine Mannschaft Spieler auf dem Feld haben, deren Gesamtpunktzahl die 14-Punkte-Grenze übersteigt.

Diese Gesamtpunktzahl gilt für alle offiziellen **Hauptwettbewerbe** der IWBf:

- ◆ WM für Frauen, Männer, U25 Frauen und U23 Männer
- ◆ WM-Qualifikationsturniere Frauen, Männer, U25 Frauen und U23 Männer
- ◆ Paralympics für Frauen und Männer
- ◆ Paralympische Qualifikationsturniere für Frauen und Männer

Bei anderen Wettkämpfen sind Abweichungen von dieser Punktzahl möglich.

**51.3 Strafe**



Wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels die 14-Punkte-Grenze überschreitet, wird gegen den Trainer der betreffenden Mannschaft ein **technisches Foul ("C")** ausgesprochen. Gleichzeitig muss die Mannschaftsaufstellung korrigiert werden.

## A SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- A.1** Die Handzeichen, wie in diesen Regeln dargestellt, sind die einzigen offiziellen Zeichen. Sie müssen von allen Schiedsrichtern bei allen Spielen gebraucht werden.
- A.2** Es ist erforderlich, dass die Kampfrichter ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sind.

### ABBILDUNG 8 Schiedsrichter-Handzeichen


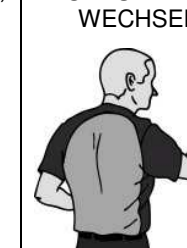
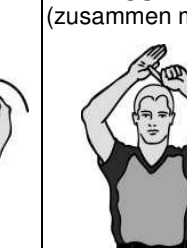
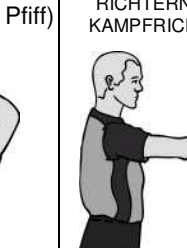

#### I. KORBERFOLG

<p>1 EIN PUNKT</p>  <p>Abwärtsschlagen eines Fingers im Handgelenk</p>	<p>2 ZWEI PUNKTE</p>  <p>Abwärtsschlagen von zwei Fingern im Handgelenk</p>	<p>3 DREI PUNKTE VERSUCH</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger</p>	<p>4 DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger an beiden Händen</p>	<p>5 UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGES SPIEL</p>  <p>Scherenbewegung der Arme vor der Brust</p>
---	--	---	--	--

#### II. UHREN

<p>6 UHR ANHALTEN (zusammen mit Pfiff) ODER UHR NICHT IN GANG SETZEN</p>  <p>Offene Handfläche</p>	<p>7 UHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELS (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Geschlossene Faust, Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte</p>	<p>8 ZEIT AN</p>  <p>Hackbewegung mit der Hand</p>	<p>9 NEUE 24 oder 14 SEKUNDEN</p>  <p>Kreisbewegung mit der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger</p>
---	--	---	---













#### III. ADMINISTRATION

<p>10 SPIELERWECHSEL (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Kreuzen der Unterarme</p>	<p>11 AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL</p>  <p>Offene Handfläche winkt in Richtung Körper</p>	<p>12 ANGERECHNETE AUSZEIT (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>T formen, Zeigefinger sichtbar</p>	<p>13 KOMMUNIKATION ZWISCHEN SCHIEDSRICHTERN UND KAMPFRICHTERN</p>  <p>Daumen nach oben</p>	<p>14 SICHTBARES ZÄHLEN (Fünf und acht Sekunden)</p>  <p>Finger zeigen das Zählen</p>
--	---	---	---	--

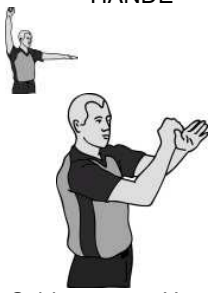
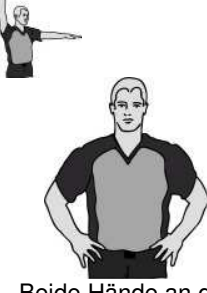
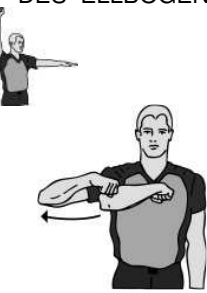
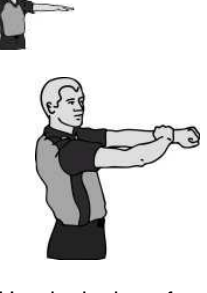


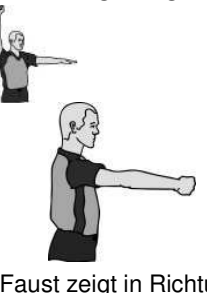

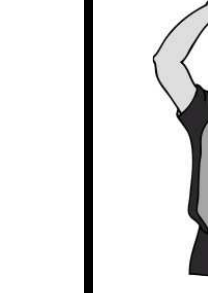
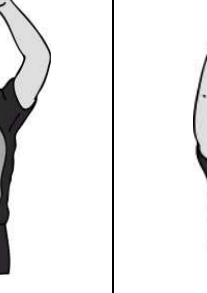

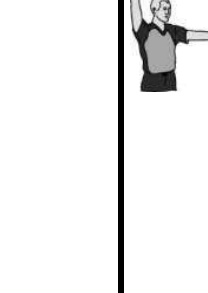

## IV. REGELÜBERTRETUNGEN

<p>15 SCHUBFEHLER (3 Schübe)</p>  <p>Fäuste rotieren</p>	<p>16 ABSTÜTZEN auf dem Boden mit Füßen oder Fußrasten</p>  <p>Bewegung mit den Händen imitieren</p>	<p>17 REGELWIDRIGES Führen des Balles</p> <p>im Rollstuhlbasketball nicht anwendbar</p>	<p>18 3 SEKUNDEN</p>  <p>Ausgestreckter Arm 3 Finger zeigen</p>
<p>19 5 SEKUNDEN</p>  <p>5 Finger zeigen</p>	<p>20 8 SEKUNDEN</p>  <p>8 Finger zeigen</p>	<p>21 24 SEKUNDEN</p>  <p>Finger berühren die Schulter</p>	<p>22 SPIELEN INS RÜCKFELD</p>  <p>Arm bewegen, Zeigefinger ausgestreckt</p>
<p>23 ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL</p>  <p>Finger zeigt zum Fuß</p>	<p>24 AUSBALL UND / ODER SPIELRICHTUNG</p>  <p>Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>25 HALTEBALL / HOCHBALL- SITUATION</p>  <p>Daumen nach oben, an- schließend mit Zeigefinger zum Richtungspfeil</p>	

**V. ANZEIGEN EINES FOULS ZUM ANSCHREIBERTISCH (3 SCHRITTE)****SCHRITT 1 - SPIELERNUMMER**

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

## SCHRITT 2 - ART DES FOULS

<p>38 REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE</p>  <p>Schlagen ans Handgelenk</p>	<p>39 BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv)</p>  <p>Beide Hände an der Hüfte</p>	<p>40 ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS</p>  <p>Ellbogen nach rückwärts schwingen</p>	<p>41 HALTEN / KLEMMEN</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>
<p>42 PUSHING ODER CHARGING OHNE BALL</p>  <p>Stoßen imitieren</p>	<p>43 CHARGING MIT BALL</p>  <p>Faust schlägt gegen offene Handfläche</p>	<p>44 FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>  <p>Faust zeigt in Richtung des Korbes der foul-spielenden Mannschaft</p>	<p>45 DOPPELFOUL</p>  <p>Fäuste übereinander bewegen</p>
<p>46 TECHNISCHES FOUL</p>  <p>T formen, Handfläche sichtbar</p>	<p>47 UNSPORTLICHES FOUL</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>	<p>48 DISQUALIFIZIERENDES FOUL</p>  <p>Fäuste geschlossen</p>	
<p>60 LIFTING</p>  <p>Lifting mit den Händen imitieren</p>	<p>61 REGELWIDRIGES KREUZEN</p>  <p>Rollstuhlbewegung mit geschlossenen Fäusten imitieren</p>	<p><b>Anmerkung:</b></p> <p>Um die Nummerierung der FIBA-Handzeichen nicht zu ändern, wurden die zusätzlichen <b>RBB-Handzeichen</b> mit den Nummern 60 und 61 versehen</p>	

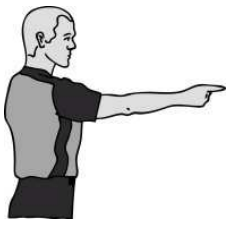

**SCHRITT 3 - ANZAHL DER VERHÄNGTEN FREIWÜRFE**

<p>49 EIN FREIWURF</p>  <p>Einen Finger hochhalten</p>	<p>50 ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>Zwei Finger hochhalten</p>	<p>51 DREI FREIWÜRFE</p>  <p>Drei Finger hochhalten</p>
---	--	---

**ODER - SPIELRICHTUNG**

<p>52</p>  <p>Zeigefinger, Arm parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>53 NACH FOUL DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>  <p>Geschlossene Faust, Arm parallel zu den Seitenlinien</p>
--	---

**VI. AUSFÜHRUNG VON FREIWÜRFEN (2 SCHRITTE)**  
**SCHRITT 1 - IN DER BEGRENZTEN ZONE**

<p>54 EIN FREIWURF</p>  <p>1 Finger waagerecht</p>	<p>55 ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>2 Finger waagerecht</p>	<p>56 DREI FREIWÜRFE</p>  <p>3 Finger waagerecht</p>
---	---	--

**SCHRITT 2 - AUSSERHALB DER BEGRENZTEN ZONE**

<p>57 EIN FREIWURF</p>  <p>Zeigefinger</p>	<p>58 ZWEI FREIWÜRFE</p>  <p>Finger zusammen an beiden Händen</p>	<p>59 DREI FREIWÜRFE</p>  <p>3 ausgestreckte Finger an beiden Händen</p>
---	--	--

## B Der Anschreibebogen für Spiele 4x10 Minuten

- B.1** Der unten stehende Anschreibebogen ist der von der Technischen Kommission der IWBF anerkannte Anschreibebogen.
- B.2** Er besteht aus einem Original und drei Kopien aus verschiedenfarbigem Papier. Das Original (weiß) ist für die IWBF, die erste Kopie (blau) ist für den Ausrichter des Wettkampfs bestimmt, die zweite Kopie (rosa) für den Gewinner, die dritte Kopie (gelb) für den Verlierer.

### Abbildung 9: Der Anschreibebogen

Internationaler Rollstuhl – Basketballverband (IWBF)																			
Anschreibebogen																			
Mannschaft A _____					Mannschaft B _____														
Wettbewerb _____					Datum _____					Zeit _____					1. SR _____				
Spiel -NR _____					Ort _____					2. SR _____					3. SR _____				
<b>Mannschaft A</b>																			
Auszeiten <span style="float: right;">Mannschaftsfohls</span>																			
1. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																			
2. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																			
Verlängerungen																			
Pkt.	Spielernamen			NR	in	Fouls													
				4															
				5															
				6															
				7															
				8															
				9															
				10															
				11															
				12															
				13															
				14															
				15															
Trainer: _____																			
Co-Trainer: _____																			
<b>Mannschaft B</b>																			
Auszeiten <span style="float: right;">Mannschaftsfohls</span>																			
1. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																			
2. HZ <input type="text"/> <input type="text"/> Viertel 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																			
Verlängerungen																			
Pkt.	Spielernamen			NR	in	Fouls													
				4															
				5															
				6															
				7															
				8															
				9															
				10															
				11															
				12															
				13															
				14															
				15															
Trainer _____																			
Co-Trainer _____																			
Anschreiber _____																			
Anschreiberassistent _____																			
Zeitnehmer _____																			
24"Zeitnehmer _____																			
1. Schiedsrichter _____																			
2. Schiedsrichter _____																			
3. Schiedsrichter _____																			
Unterschrift des Kapitäns _____																			
im Falle eines Protests _____																			
<b>Laufendes Ergebnis</b>																			
A		B		A		B		A		B		A		B					
	1	1			41	41			81	81			121	121					
	2	2			42	42			82	82			122	122					
	3	3			43	43			83	83			123	123					
	4	4			44	44			84	84			124	124					
	5	5			45	45			85	85			125	125					
	6	6			46	46			86	86			126	126					
	7	7			47	47			87	87			127	127					
	8	8			48	48			88	89			128	128					
	9	9			49	49			89	89			129	129					
	10	10			50	50			90	90			130	130					
	11	11			51	51			91	91			131	131					
	12	12			52	52			92	92			132	132					
	13	13			53	53			93	93			133	133					
	14	14			54	54			94	94			134	134					
	15	15			55	55			95	95			135	135					
	16	16			56	56			96	96			136	136					
	17	17			57	57			97	97			137	137					
	18	18			58	58			98	98			138	138					
	19	19			59	59			99	99			139	139					
	20	20			60	60			100	100			140	140					
	21	21			61	61			101	101			141	141					
	22	22			62	62			102	102			142	142					
	23	23			63	63			103	103			143	143					
	24	24			64	64			104	104			144	144					
	25	25			65	65			105	105			145	145					
	26	26			66	66			106	106			146	146					
	27	27			67	67			107	107			147	147					
	28	28			68	68			108	108			148	148					
	29	29			69	69			109	109			149	149					
	30	30			70	70			110	110			150	150					
	31	31			71	71			111	111			151	151					
	32	32			72	72			112	112			152	152					
	33	33			73	73			113	113			153	153					
	34	34			74	74			114	114			154	154					
	35	35			75	75			115	115			155	155					
	36	36			76	76			116	116			156	156					
	37	37			77	77			117	117			157	157					
	38	38			78	78			118	118			158	158					
	39	39			79	79			119	119			159	159					
	40	40			80	80			120	120			160	160					
<b>Ergebnisse</b>																			
1. Viertel		A		_____		B		_____		1. Viertel		A		_____					
2. Viertel		A		_____		B		_____		2. Viertel		A		_____					
3. Viertel		A		_____		B		_____		3. Viertel		A		_____					
4. Viertel		A		_____		B		_____		4. Viertel		A		_____					
Verlängerungen		A		_____		B		_____		Verlängerungen		A		_____					
<b>Endergebnis</b>																			
Team A		_____		Team B		_____		Team A		_____		Team B		_____					
<b>Name des gewinnenden Teams</b>																			
_____																			



**Anmerkung:**

1. Der Anschreiber sollte zwei verschiedenfarbige Kugelschreiber zur Verfügung haben, einen für das 1. und 3. Viertel, den anderen für das 2. und 4. Viertel.
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

**B.3 Spätestens zwanzig (20) Minuten vor angesetztem Spielbeginn** muss der Anschreiber den Anschreibebogen folgendermaßen vorbereiten:

**B.3.1** Er trägt die Namen der beiden Teams in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein.

Die erste Mannschaft ist immer die Heimmannschaft.

Bei Turnieren oder Spielen an neutralem Ort wird die Mannschaft zuerst aufgeschrieben, die in der Ausschreibung (im Programm) zuerst genannt ist.

Die zuerst genannte Mannschaft ist **Team A**, die andere ist **Team B**.

**B.3.2** Er trägt dann

- ◆ den Namen des Wettbewerbs,
- ◆ die Nummer des Spiels,
- ◆ das Datum, die Anfangszeit und den Spielort,
- ◆ die Namen des 1. und 2. und ggf. 3. Schiedsrichters ein.

**Abbildung 10: Kopf des Anschreibebogens**

Internationaler Rollstuhl - Basketballverband									
Anschreibebogen									
Mannschaft A		Australien		Mannschaft B		Kanada			
Wettbewerb	Paralymp.	Datum	27.09.04	Zeit	20.00	1. SR	Kucera, N.		
Spiel NR	9	Ort	Athen			2. SR	Otto, U.	3. SR	Jungm., H.-D.

**B.3.3** Der Anschreiber trägt dann die Namen der Mitglieder beider Mannschaften von der vom Trainer oder seinem Vertreter zur Verfügung gestellten Liste ein. Team "A" erhält den oberen Teil des Anschreibebogens, Team "B" den unteren Teil.

**B.3.3.1** In die erste Spalte trägt der Anschreiber die Klassifizierungspunkte bzw. die letzten drei Ziffern der Spielerlizenz ein. Bei Turnieren genügt dieser Eintrag beim ersten Spiel, das von der Mannschaft ausgetragen wird.

**B.3.3.2** In die zweite Spalte trägt der Anschreiber die Namen der Spieler und den Anfangsbuchstaben des Vornamens ein, - alles in GROSSBUCHSTABEN -, und zwar neben der Spielernummer, die seiner Trikotnummer entspricht. Der Kapitän einer Mannschaft wird durch die Eintragung (CAP) unmittelbar hinter seinem Namen gekennzeichnet.

**B.3.3.3** Wenn eine Mannschaft mit weniger als zwölf (12) Spielern antritt, zieht der Anschreiber eine waagerechte Linie durch die freien Felder für die Klassifizierungspunkte, den Namen des Spielers, die Nummer der / des Spieler(s) etc., die / der nicht am Spiel teilnehmen / teilnimmt.

**B.3.4** Am unteren Ende des jeweiligen Abschnitts für jede Mannschaft trägt der Anschreiber (in GROSSBUCHSTABEN) den Namen des Trainers und seines Co-Trainers ein.

**B.4 Spätestens zehn (10) Minuten vor angesetztem Spielbeginn** müssen beide Trainer

**B.4.1** die Übereinstimmung der Namen, der Klassifizierung und der dazugehörigen Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder bestätigen.

**B.4.2** die Namen des Trainers und des Co-Trainers bestätigen.

**B.4.3** die fünf (5) Spieler bezeichnen, die das Spiel beginnen werden, indem sie ein kleines "x" in der Spalte "Spieler in" neben der Spielernummer eintragen.



- B.8.3.3 Ein technisches Foul für persönliches unsportliches Verhalten des Trainers wird mit einem "C" in der Trainerspalte eingetragen. Ein zweites technisches Foul dieser Art wird zuerst mit einem "C", dann im nächsten Kästchen mit einem "D" eingetragen.
- B.8.3.4 Ein technisches Foul, das aus einem anderen Grund gegen den Trainer verhängt wird, wird mit "B" eingetragen.
- B.8.3.5 Ein unsportliches Foul gegen einen Spieler wird mit einem "U", das zweite unsportliche Foul wird zuerst mit einem "U", dann in den verbleibenden Kästchen mit einem "D" eingetragen.
- B.8.3.6 Ein disqualifizierendes Foul wird mit einem "D" eingetragen.
- B.8.3.7 Jedes Foul (persönlich, unsportlich, disqualifizierend oder technisch), das mit einer Freiwurfsstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" eingetragen.
- B.8.3.8 Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Artikel 42 (Sonderfälle) wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, sind dadurch kenntlich zu machen, dass man neben dem "P", "T", "C", "B", "U" oder "D" ein kleines "c" (cancelled) anfügt.
- B.8.3.9 Am Ende jeder Spielperiode zieht der Anschreiber eine dicke senkrechte Linie zwischen die gebrauchten und die freigebliebenen Foulkästchen. Am Schluss des Spiels streicht der Anschreiber die freigebliebenen Foulkästchen mit einer dicken horizontalen Linie durch.
- B.8.3.10 **Beispiele für disqualifizierende Fouls:**  
Disqualifizierende Fouls wegen des Verlassens des Mannschaftsbankbereichs (Art. 39 - Gewalttätigkeit) von Trainern, Co-Trainern, Ersatzspielern, vom Spiel ausgeschlossenen Spielern und Mannschaftsbegleitern werden folgendermaßen eingetragen: In alle verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein "F" eingetragen.

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Trainer	LORANT, W.	D <sub>2</sub>	F	F
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.			

Falls nur der Co-Trainer disqualifiziert wird:

Trainer	LORANT, W.	B <sub>2</sub>		
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	F	F	F

Falls Trainer **und** Co-Trainer disqualifiziert werden:

Trainer	LORANT, W.	D <sub>2</sub>	F	F
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	F	F	F

Wird ein Ersatzspieler disqualifiziert, der weniger als 4 Fouls begangen hat, so wird ein "F" in alle verbleibenden Foulkästchen eingetragen:

3,5	MEIER, A.	12	⊗ P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	----	------------------	----------------	---	---	---

Handelt es sich um das 5.Foul des Ersatzspielers, dann wird ein "F" in das letzte freie Feld seiner Foulzeile eingetragen:

1,5	MUELLER, A.	15	⊗ P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	F
-----	-------------	----	------------------	----------------	----------------	----------------	---

Hat ein Ersatzspieler bereits 5 Fouls begangen, wird ein großes "F" rechts neben dem letzten Foul eingetragen.

1,5	SCHMITZ, A.	14	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	F
-----	-------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

**Zusätzlich wird bei den drei zuvor genannten Beispielen** der disqualifizierten Ersatzspieler Meier, Müller und Schmitz oder, wenn nur ein Mannschaftsbegleiter disqualifiziert wird, ein technisches Foul beim Trainer eingetragen:

Trainer	LORANT, W.	B <sub>2</sub>		
---------	------------	----------------	--	--

**Anmerkung:** Technische oder disqualifizierende Fouls nach Artikel 39 – Gewalttätigkeit - zählen **nicht** zu den Mannschaftsfouls.

- B.8.3.11 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler  
(nicht wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

3,5	MAYER, A.	11	⊗	D					
Trainer	LORANT, W.	B <sub>2</sub>							

und

- B.8.3.12 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Co-Trainer  
(nicht wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	LORANT, W.	B <sub>2</sub>		
Co-Trainer	SCHNEIDER, W.	D		

- B.8.3.13 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler nach seinem 5. Foul  
(nicht wegen Art. 39 – Gewalttätigkeit) wird folgendermaßen eingetragen:

1,5	SCHMIDT, A.	13	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	D
Trainer	LORANT, W.	B <sub>2</sub>							

und beim Trainer:

## B.9 Mannschaftsfouls

- B.9.1** Für jede Spielperiode sind 4 Kästchen auf dem Anschreibebogen vorgesehen (unmittelbar unter dem Namen der Mannschaft und oberhalb der Namen der Spieler), um die Mannschaftsfouls einzutragen.
- B.9.2** Immer, wenn ein Spieler ein persönliches, technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul begeht, trägt der Anschreiber das Foul auch bei den Mannschaftsfouls ein, indem er fortlaufend jeweils ein großes "X" in die dafür vorgesehenen Kästchen einträgt.

## Abbildung 12: Laufendes Ergebnis

A		B	
	1	●	6
⊗	2	●	6
	3		
	4		
11	5	5	⊗
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
⊗	10	10	
	11	11	
	12	12	⊗
4	13	●	7
5	●	14	
5	●	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	⊗
6	19	19	
	20	20	9
⊗	21	21	
	22	22	9
	23	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
⊗	27	27	
	28	⊗	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	●	5
4	●	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
⊗	38	38	
10	39	39	12
	40	●	12

### B.10 Laufendes Ergebnis

- B.10.1** Der Anschreiber führt chronologisch das laufende Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt werden.
- B.10.2** Auf dem Anschreibebogen gibt es vier Spalten für das laufende Ergebnis.
- B.10.3** Jede Spalte enthält vier senkrechte Einteilungen:  
Die beiden Spalten links sind für Team "A", die beiden Spalten auf der rechten Seite für Team "B" vorgesehen.  
Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis dar (160 Punkte).  
Der Anschreiber trägt
- ♦ **zuerst** bei einem gültigen Feldkorb eine diagonale Linie " / " und bei einem gültigen Freiwurf einen dicken Punkt "●" ein. Dies wird in das Kästchen mit der **neuen Gesamtpunktzahl** eingetragen, die von der betreffenden Mannschaft gerade erreicht worden ist.
  - ♦ **Danach** trägt er in das leere Kästchen neben den neuen Spielstand (neben dem neuen "/" oder "●") die Nummer des Spielers ein, der den Feldkorb oder Freiwurf erzielt hat.

### B.11 Das laufende Ergebnis – zusätzliche Anweisungen

- B.11.1** Ein Drei-Punkte-Feldkorb wird dadurch in der entsprechenden Spalte gekennzeichnet, dass die **Nummer des Spielers** mit einem Kreis versehen wird.
- B.11.2** Wird ein Korb erzielt, weil die Mannschaft zufällig in den eigenen Korb geworfen hat, so wird der Korb dem Kapitän der Gegenmannschaft angeschrieben.
- B.11.3** Punkte, die gewährt werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht, werden für den Spieler eingetragen, der den Wurf versuchte.
- B.11.4** Am Ende jeder Spielperiode zeichnet der Anschreiber einen dicken Kreis "O" um die letzten von jedem Team erzielten Punkte und zieht dann eine dicke waagerechte Linie unter die Punkte und die Nummer jedes Spielers, der diese letzten Punkte erzielt hat.

**B.11.5** Zu Beginn jeder Spielperiode setzt der Anschreiber die Auflistung der Ergebnisse an der Stelle fort, an der das Spiel unterbrochen wurde.

**B.11.6** So oft wie möglich sollte der Anschreiber das laufende Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Falls eine Unstimmigkeit auftaucht und sein Ergebnis korrekt ist, muss er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel korrigiert wird. Falls Zweifel bestehen oder eine der Mannschaften der Korrektur widerspricht, muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter informieren, sobald der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist.

**Abbildung 13: Laufendes Ergebnis:  
Abschluss**

7	●	●	6
7	●	71	
7	●	<del>72</del>	8
	73	73	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

## **B.12 Abschließen des Anschreibebogens**

**B.12.1** Am Ende jeder Spielperiode und aller Verlängerungen trägt der Anschreiber das von beiden Mannschaften erreichte Ergebnis jeder Spielperiode in den dafür vorgesehenen Abschnitt am unteren Ende des Anschreibebogens ein.

**B.12.2** Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte sowie unter die Nummern der Spieler, die die letzten Punkte erzielt haben.  
Außerdem zieht er eine diagonale Linie bis zum Ende der Spalte, um die verbleibenden Kästchen des laufenden Ergebnisses für jede Mannschaft zu entwerten.

**B.12.3** Am Ende des Spiels trägt der Anschreiber das Endergebnis und den Namen der siegreichen Mannschaft ein.

**B.12.4** Der Anschreiber trägt dann seinen Nachnamen in großen BLOCKBUCHSTABEN auf dem Anschreibebogen ein, nachdem das vom Anschreiberassistenten, vom Zeitnehmer und vom Vierundzwanzig-Sekundenuhr-Zeitnehmer erfolgt ist.

**B.12.5** Nachdem der 2. Schiedsrichter (und ggf. der 3. SR) den Anschreibebogen unterzeichnet hat, unterschreibt ihn der 1. Schiedsrichter als Letzter.  
Damit ist die Leitung des Spiels und die Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

**Anmerkung:** Unterschreibt einer der Kapitäne (CAP) den Anschreibebogen unter Protest (bei Benutzung des Feldes "Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests"), müssen sich die Kampfrichter und der 2. Schiedsrichter (und ggf. der 3. Schiedsrichter) zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

**Abbildung 14: Unteres Ende des Anschreibebogens**

<b>Anschreiber</b>	D. GEBHARD	<b>Ergebnisse</b>	1. Viertel	<b>A</b>	15	<b>B</b>	18
<b>Anschreiberassistent</b>	M. SCHUMACHER		2. Viertel	<b>A</b>	19	<b>B</b>	10
<b>Zeitnehmer</b>	M. KINDERVATER		3. Viertel	<b>A</b>	26	<b>B</b>	19
<b>24"Zeitnehmer</b>	A. POTSCH		4. Viertel	<b>A</b>	16	<b>B</b>	25
<b>1. Schiedsrichter</b>	N. Kucera		Verlängerungen	<b>A</b>	—	<b>B</b>	—
<b>2. Schiedsrichter</b>	U. Otto	<b>Endergebnis</b>	<b>Team A</b>	<b>76</b>	<b>Team B</b>	<b>72</b>	
<b>3. Schiedsrichter</b>	H.-D. Jungmann	<b>Name des gewinnenden Teams</b>	<b>Kanada</b>				
<b>Unterschrift des Kapitäns</b>							
<b>im Falle eines Protests</b>							

### C. Verfahren im Falle eines Protests

Wenn eine Mannschaft während eines Hauptwettbewerbs der IWBf glaubt, dass ihre Interessen durch die Entscheidungen eines Schiedsrichters (1. SR oder 2. bzw. 3. SR) oder durch irgendein Vorkommnis während des Spiels nachteilig beeinflusst wurden, muss sie folgendes beachten:

- C.1** Der Kapitän (CAP) der betreffenden Mannschaft muss sofort nach Spielende dem 1. Schiedsrichter mitteilen, dass seine Mannschaft gegen das Spielergebnis Protest einlegt, und er muss den Anschreibebogen in der Rubrik "Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests" unterschreiben.

Damit diese Erklärung gültig wird, ist es notwendig, dass der offizielle Vertreter des nationalen Verbandes oder der Vertreter des Vereins diesen Protest innerhalb von zwanzig (20) Minuten nach Spielende schriftlich bestätigt.

Eine ausführliche Begründung ist nicht erforderlich. Es reicht aus, wenn geschrieben wird: "Der nationale Verband oder der Verein X legt gegen das Ergebnis des Spiels zwischen den Mannschaften X und Y Protest ein".

Als Sicherheit ist dann beim Vertreter der IWBf bzw. dem Vorsitzenden der Technischen Kommission eine Summe im Gegenwert von 500 US \$ zu hinterlegen.

Der nationale Verband dieser Mannschaft bzw. der betr. Verein muss dem Vertreter der IWBf bzw. dem Vorsitzenden der Technischen Kommission den Text seines Protests innerhalb einer Stunde nach Beendigung des Spiels übergeben.

Wird dem Protest stattgegeben, so wird der Sicherheitsbetrag zurückerstattet.

- C.2** Der Kommissar oder der 1. Schiedsrichter muss innerhalb einer Stunde nach Spielende den Vorfall dem Vertreter der IWBf oder dem Vorsitzenden der Technischen Kommission melden.
- C.3** Sollte der nationale Verband der Mannschaft bzw. der betreffende Verein oder der nationale Verband der gegnerischen Mannschaft bzw. der gegnerische Verein mit der Entscheidung der Technischen Kommission nicht einverstanden sein, kann er Berufung bei der Berufungs-Jury einlegen.

Damit die Berufung gültig wird, muss sie innerhalb von zwanzig (20) Minuten nach der Aushändigung der Entscheidung durch die Technische Kommission in Schriftform eingelegt und ein Betrag im Gegenwert von 1.000 US \$ als Sicherheit hinterlegt werden. Die Berufungs-Jury entscheidet über die Berufung als letzte Instanz, ihre Entscheidung ist endgültig.

**Ausnahme:**

Im Falle eines Protestes gegen die Spielerklassifizierung wird der Protest an die Berufungs-Jury der Spieler-Klassifizierungs-Kommission gerichtet.

**C.4** Videos, Filme, Fotos oder jegliche andere Form von visuellen, elektronischen oder digitalen Geräten dürfen **nur** zu folgenden Zwecken verwendet werden:

- ◆ Zur Entscheidung, ob der Ball zum Ende einer Spielperiode bzw. einer Verlängerung die Hand des Werfers während der Spielzeit verlassen hatte und / oder um zu entscheiden, ob es sich bei diesem Wurf um einen 2-Punkte- oder 3-Punkte-Wurfversuch handelte.
- ◆ Aufzeichnungen zur Feststellung der Verantwortlichkeit bei Disziplinarverstößen.
- ◆ Aufzeichnungen für Schulungszwecke, nachdem das Spiel beendet ist.

---

**D. Platzierung der Mannschaften im Endklassement ("ranking")**

---

**D.1 Verfahren**

Die Platzierung der Mannschaften im Endklassement wird unter Berücksichtigung ihrer Siege und Niederlagen nach Punkten vorgenommen: zwei (2) Punkte für jedes gewonnene Spiel, ein (1) Punkt für jede Niederlage (auch bei Spielverlust nach Art. 22) und null (0) Punkte für jedes Spiel, das durch Verlust der Spielberechtigung (gemäß Art. 21) verloren wurde.

- D.1.1** Sind zwei Mannschaften bei dieser Einstufung punktgleich, werden die Ergebnisse der Spiele der beiden betreffenden Mannschaften untereinander zur Feststellung der Platzierung herangezogen.
- D.1.2** Für den Fall, dass die Punkte und das Korbverhältnis aus den Spielen zwischen beiden Mannschaften gleich sind, wird die Platzierung durch das Korbverhältnis aller Spiele beider Mannschaften untereinander in der entsprechenden Gruppe bestimmt.
- D.1.3** Sind mehr als zwei Mannschaften bei der Platzierung punktgleich, werden in einem zweiten Platzierungsverfahren nur die Ergebnisse der punktgleichen Mannschaften untereinander berücksichtigt.
- D.1.4** Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt, nach Anwendung obiger Kriterien, eine Punktgleichheit von mehreren Mannschaften auf eine Punktgleichheit zweier Mannschaften reduziert worden ist, wird automatisch das Verfahren nach D.1.1 und D.1.2 angewandt.
- D.1.5** Falls nach diesem zweiten Verfahren noch Punktgleichheit zwischen Mannschaften besteht, wird das Korbverhältnis zur Platzierung herangezogen. Dabei werden nur die Ergebnisse der Spiele zwischen den noch punktgleichen Mannschaften herangezogen.
- D.1.6** Sollten dann immer noch mehr als 2 Mannschaften das gleiche Korbverhältnis haben, wird zur Feststellung des Endklassements das Korbverhältnis aus allen in der jeweiligen Gruppe durchgeführten Spielen herangezogen.
- D.1.7** Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt dieses Verfahrens die Zahl der Mannschaften mit gleichen Punkten zu einem Unentschieden führen, an dem mehr als 2 Mannschaften beteiligt sind, wird das Verfahren, beginnend mit D.1.3, wiederholt.
- D.1.8** Das Korbverhältnis wird stets durch Division ermittelt.

**D.2 Ausnahme:**

Sind nur drei Mannschaften an einem Wettbewerb beteiligt, und kann die Situation durch das oben skizzierte Verfahren nicht gelöst werden (das Korbverhältnis ist nach dem Divisionsverfahren gleich), dann entscheiden die erzielten **Korbpunkte** über das Endklassament.

**Beispiel für die Ausnahme:**

Ergebnisse zwischen A, B und C:	A gegen B	82 : 75
	A gegen C	64 : 71
	B gegen C	91 : 84

**Endgültige Platzierung:**

Team	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte	Punktunterschied	Korbverhältnis
A	2	1	1	3	146-146	1.000
B	2	1	1	3	166-166	1.000
C	2	1	1	3	155-155	1.000

<b>Endgültige Reihenfolge:</b>	1.	B	166 erzielte Punkte
	2.	C	155 erzielte Punkte
	3.	A	146 erzielte Punkte

Für den Fall, dass nach Anwendung aller obigen Schritte die drei Mannschaften immer noch gleich sind, wird die endgültige Platzierung durch das Los bestimmt. Das Verfahren für die Auslosung wird vom Kommissar oder von der örtlichen Spielleitung bestimmt.

**D.3 Weitere Beispiele für die Platzierung im Endklassament:****D.3.1** Zwei Mannschaften sind punktgleich, es wurde nur **ein** Spiel gegeneinander ausgetragen.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Der Gewinner des Spiels A gegen B ist Erster, der Gewinner des Spiels D gegen E ist Vierter.

**D.3.2** Zwei Mannschaften einer Gruppe **sind punktgleich**, es wurden jeweils **zwei** Spiele gegeneinander ausgetragen.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

**Mögliche Ergebnisse:**

D.3.2.1 A hat beide Spiele gewonnen. Dann gilt: **1. : A** **2. : B**

D.3.2.2 Jede Mannschaft hat ein Spiel gewonnen:

A gegen B	90 : 82
B gegen A	69 : 62
Korbdifferenz:	A : 152 - 151
	B : 151 - 152
Korbverhältnis:	A : 1.0066
	B : 0.9934
<b>Also:</b>	<b>1. : A</b> <b>2. : B</b>



## D.3.2.3 Jede Mannschaft hat ein Spiel gewonnen:

A gegen B	90 : 82
B gegen A	70 : 62

Beide Mannschaften haben die gleiche Korbdifferenz (152 - 152) und dasselbe Korbverhältnis 1,0.

Die Platzierung ergibt sich aus dem Korbverhältnis **aller** in der Gruppe durchgeführten Spiele.

## D.3.3 Mehr als zwei Mannschaften sind punktgleich.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	2	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Ergebnisse zwischen A, B und C:	A gegen B	82 : 75
	A gegen C	77 : 80
	B gegen C	88 : 77

**Endgültige Platzierung:**

Team	Spiele	Siege	verloren	Punkte	Korbdifferenz	Korbverhältnis
A	2	1	1	3	159-155	1.0258
B	2	1	1	3	163-159	1.0251
C	2	1	1	3	157-165	0,9515

**Also:** 1. : A 2. : B 3. : C

Falls nach Anwendung dieses Verfahrens das Korbverhältnis der drei Mannschaften gleich ist, wird die endgültige Platzierung durch Heranziehen der Ergebnisse aller Spiele der Gruppe ermittelt.

## D.3.4 Mehrere Mannschaften sind punktgleich.

Mannschaft	Spiele	gewonnen	verloren	Punkte
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Die Platzierung wird durch Heranziehen der Spiele unter den beteiligten punktgleichen Mannschaften festgestellt. Es gibt **zwei** Möglichkeiten:

**"Fall I"**

Mannschaft	Siege	Niederlagen
A	3	0
B	1	2
C	1	2
D	1	2

**"Fall II"**

Siege	Niederlagen
2	1
2	1
1	2
1	2

**Im "Fall I"** 1. : A

B, C, D werden wie in Beispiel D.3.3 eingestuft.

**Im "Fall II"** Platzierung von A und B, C und D wird wie in Beispiel D.3.2 vorgenommen.

Eine Mannschaft, die ohne berechtigten Grund zu einem angesetzten Spiel nicht antritt oder vor dem Spielzeitende das Spielfeld verlässt, verliert das Spiel durch Verlust der Spielberechtigung und erhält für die Platzierung null (0) Wertungspunkte.

Wenn eine Mannschaft zum 2. Mal wegen Fehlverhaltens die Spielberechtigung verliert, wird sie disqualifiziert und die Ergebnisse aller Spiele dieses Teams werden annulliert.

---

**E. FERNSEHAUSZEITEN**

---

**E.1 Definition**

Der Ausrichter des Wettbewerbs kann für sich entscheiden, ob er Fernsehauszeiten zulässt und wie lange sie dauern (60, 75, 90 oder 100 Sekunden).

**E.2 Regel**

**E.2.1** In jeder Spielperiode ist eine Fernsehauszeit (zusätzlich zu den regulären Auszeiten) erlaubt. In Verlängerungen sind keine Fernsehauszeiten erlaubt.

**E.2.2** Die erste Auszeit (Mannschaft oder TV) in jeder Spielperiode dauert 60, 75, 90 oder 100 Sekunden.

**E.2.3** Die Dauer aller anderen Auszeiten in einer Spielperiode beträgt 60 Sekunden.

**E.2.4** Beide Mannschaften haben das Recht auf je zwei (2) Auszeiten in der 1. Halbzeit und auf drei (3) Auszeiten in der 2. Halbzeit.

Diese Auszeiten können bei jeder Auszeitmöglichkeit genommen werden und haben folgende Dauer (zwingend):

- ◆ 60, 75, 90 oder 100 Sekunden, wenn es sich um eine TV-Auszeit handelt. Das ist immer die erste Auszeit in einer Spielperiode, oder
- ◆ 60 Sekunden, wenn es sich nicht um eine TV- Auszeit handelt. Das sind die Auszeiten einer Mannschaft, die nach der TV-Auszeit genommen werden.

**E.3 Verfahren**

**E.3.1** Im Idealfall sollte die Fernsehauszeit genommen werden, wenn in einer Spielperiode noch fünf (5) Minuten zu spielen sind.  
Es gibt jedoch **keine** Garantie dafür, dass dies der Fall sein wird.

**E.3.2** Wenn bei einer verbleibenden Spielzeit von fünf (5) Minuten in einer Spielperiode noch keine Mannschaft eine Auszeit genommen hat, dann wird bei der nächsten Gelegenheit, wenn der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr steht, eine TV-Auszeit durchgeführt.  
Diese Auszeit wird keiner Mannschaft angerechnet.

**E.3.3** Wenn eine Mannschaft in einer Spielperiode eine Auszeit nimmt, wenn noch mehr als fünf (5) Minuten zu spielen sind, wird diese Auszeit als Fernsehauszeit angesehen.

Diese Auszeit gilt als Fernsehauszeit und ebenfalls als Auszeit für die beantragende Mannschaft.

**E.3.4** Demnach gibt es mindestens eine (1) Auszeit in allen Spielperioden, höchstens sechs (6) Auszeiten in der 1. Halbzeit und höchstens acht (8) Auszeiten in der 2. Halbzeit.

**Ende der Regeln und Ende der Spielvorschriften**

---

**Der Anhang zu den Rollstuhlbasketballregeln "TECHNISCHE AUSRÜSTUNG"** befindet sich in einer 2. Datei mit dem Titel

**HB-B-Teil II-Anhang-Technische Ausrüstung**



**I W B F**

**Internationaler  
Rollstuhlbasketballverband**

**TECHNISCHE AUSRÜSTUNG**

**Anhang zu den Rollstuhlbasketballregeln 2010**

**gültig ab 01.10.2010**

bearbeitet von Werner Otto, SRK des FA RBB

---

**TECHNISCHE AUSTRÜSTUNG**

---

**Anhang zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2010**

Bearbeitet von Werner Otto, SRK des FA RBB

Dieser Anhang erläutert detailliert die für ein Rollstuhlbasketballspiel erforderliche technische Ausrüstung, die für die internationalen Hauptwettbewerbe der IWBF vorgeschrieben und für alle anderen Wettbewerbe dringend empfohlen wird.

WM Frauen, Männer., U25 w.und U23 m.	WM-Quali.-Turniere für Frauen, Männer, U25 w. und U23 m.
Paralympics für Frauen und Männer	paralympische Qualifikationsturniere für Frauen u. Männer

Der Anhang wurde für die örtlichen Ausrichter, für die Hersteller von Basketballausrüstungen, für die Zulassungsprüfung der IWBF für die technische Ausrüstung sowie für die Festlegung nationaler und internationaler Standards erstellt.

Die Maße entsprechen der Norm DIN ISO Standard 286 (s. Quellenangabe [1]), es sei denn, andere Werte sind ausdrücklich angegeben.

**Hinweis:**

Die hier vorliegende Zusammenstellung enthält **nicht** alle Details der IWBF – Veröffentlichung. Die vollständige Fassung (EQUIPMENT) kann von der Internetseite der IWBF ([www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)) heruntergeladen werden.

**Im "Anhang zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2010" gelten alle Aussagen über Anschreiber, Zeitnehmer, 24-Sekunden-Zeitnehmer etc. sowohl für Männer als auch für Frauen. Die hier gewählte männliche Form dient nur der Vereinfachung.**

**Inhaltsverzeichnis**

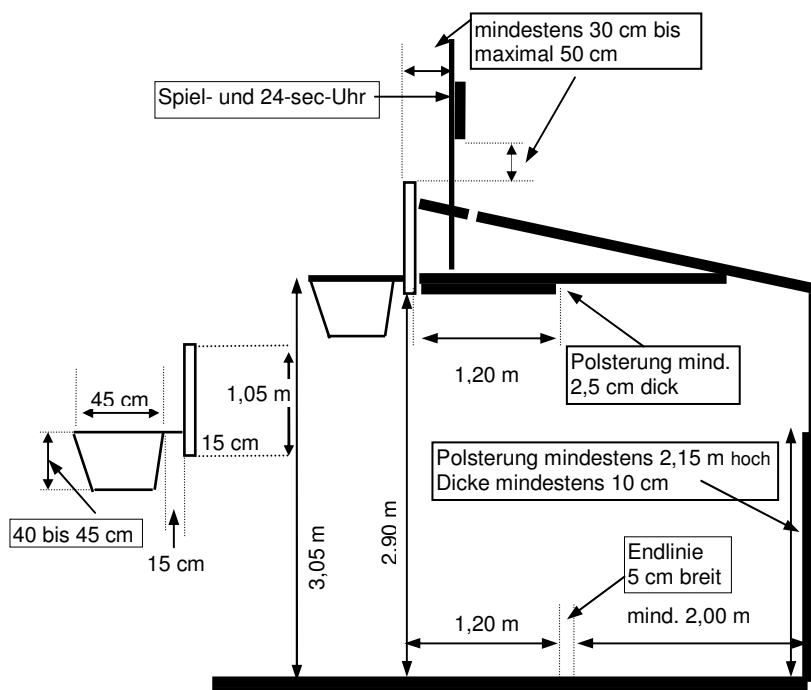
	Seite
1    Korbanlage	3
2    Spielbrett	3
3    Korbring	5
4    Korbnetz	6
5    Korbstützen	6
6    Polsterung	6
7    Basketbälle	7
8    Spieluhr	8
9    Anzeigetafel	9
10   Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr	10
11   Signale	11
12   Schilder für Spielerfouls	11
13   Anzeiger für Mannschaftsfouls	12
14   Richtungspfeil für den alternierenden Einwurf	12
15   Spielfeldoberfläche	12
16   Spielfeld	13
17   Beleuchtung	13
18   Werbebanden	13
19   Servicebereiche	14
20   Zuschauerbereiche	15
21   Quellenangaben	15

## 1. Korbanlage

Die beiden Korbanlagen, je eine an beiden Enden des Spielfelds (Abbildung 1), bestehen aus:

- ♦ einem (1) Spielbrett,
- ♦ einem (1) Korbring mit Montageplatte,
- ♦ einem (1) Korbnetz,
- ♦ einer (1) Korbstütze,
- ♦ Polsterung

**Abbildung 1: Vorschriftsmäßige Korbanlage**



## 2. Spielbrett

**2.1** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF müssen die Spielbretter aus einem geeigneten durchsichtigen Material bestehen (vorzugsweise aus gehärtetem Sicherheitsglas), sie müssen aus einem Stück gefertigt sein, eine ebene Oberfläche haben und dürfen nicht spiegeln.

- ♦ Spielbretter aus Glas müssen mit einem Schutzrahmen eingefasst sein.
- ♦ Sie müssen so gefertigt sein, dass, falls sie brechen, keine Glasstücke absplittern können.

**2.2** Für andere Wettbewerbe können die Spielbretter auch aus anderen Materialien bestehen, sie müssen weiß gestrichen sein und müssen den übrigen, oben beschriebenen Anforderungen entsprechen.

**2.3** Abmessungen eines Spielbretts: horizontal 1,80 m (+ maximal 3 cm), vertikal 1,05 m (+ maximal 2 cm).

**2.4** **Alle** Linien auf den Spielbrettern müssen wie folgt eingezeichnet sein:

- ♦ weiß, wenn das Spielbrett durchsichtig ist.
- ♦ schwarz, wenn die weißgestrichenen Bretter nicht transparent sind.
- ♦ die Linien müssen 5 cm breit sein.

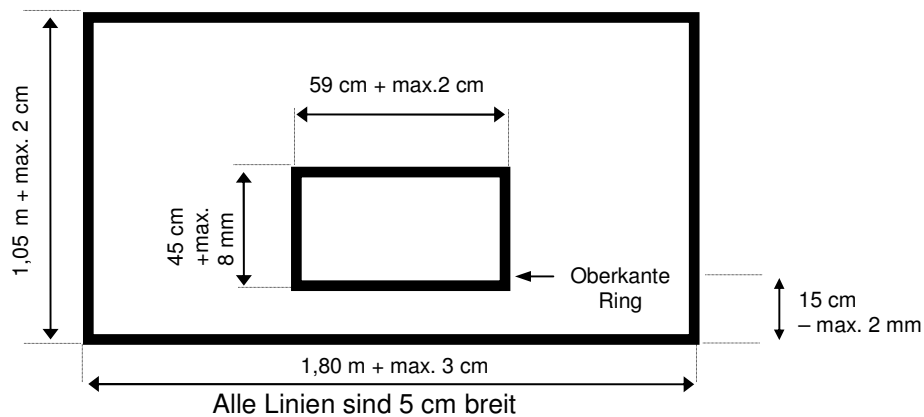
## B-84 RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II Technische Ausrüstung

- 2.5 Die Ränder der Spielbretter sind mit einer Begrenzungslinie zu markieren (s. Abb. 2), hinter dem Ring ist ein Rechteck mit folgenden Abmessungen einzuzeichnen:
- ♦ äußere Maße: horizontal 59 cm (+ maximal 2 cm), vertikal 45 cm (+ maximal 8 mm).
  - ♦ die obere Kante der unteren Rechteckseite liegt in einer Höhe mit der oberen Ringebene und 15 cm (– maximal 2 mm) oberhalb der Brettunterkante.

- 2.6 Die **Spielbretter** müssen an jedem Ende des Spielfeldes rechtwinklig zum Boden und parallel zu den Endlinien an den Korbstützen fest montiert sein (Abbildung 1).

Die bis zur Spielfeldoberfläche verlängerte senkrechte Mittellinie der Vorderseite des Spielbretts trifft den Punkt des Spielfelds, der – auf einer gedachten Linie rechtwinklig zur Endlinie – vom Mittelpunkt der Innenkante der Endlinie 1,20 m entfernt ist.

**Abbildung 2: Spielbrettmarkierungen**

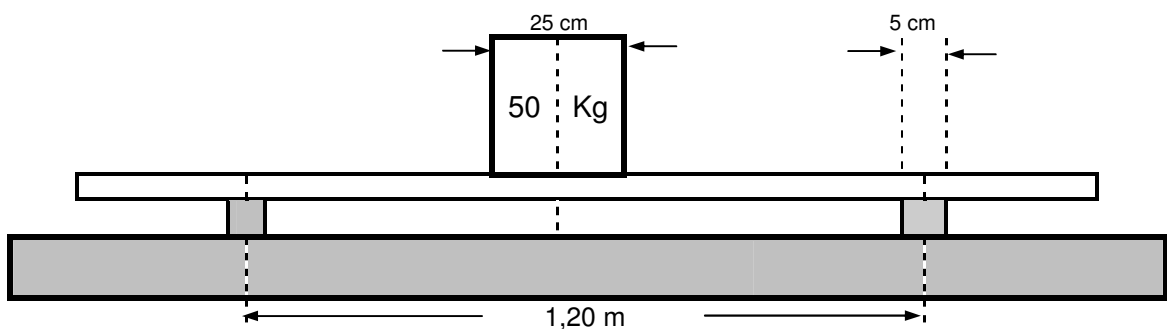


### 2.7 Testvorschrift für die Härte des Spielbrettglases

- ♦ Ein quaderförmiges Gewicht von 50 Kg (Abmessungen: 25 cm x 25 cm x 1,10 m) wird mit der langen Seite längs der Mitte des Glasbretts (ohne Schutzrahmen) gelegt, wobei das Glas selbst waagerecht auf zwei parallele Holzbalken (Abstand der beiden Holzbalken: 1,20 m) gelegt wird (Abbildung 3).

Die dabei maximal zulässige vertikale Durchbiegung beträgt 3 mm.

**Abbildung 3: Härte des Spielbretts**



- ♦ Lässt man einen Basketball auf das Spielbrett fallen, muss dieser auf mindestens 50 % seiner Ausgangshöhe zurückprallen.

### 3. Korbring

3.1 Der **Korbring** besteht aus massivem Stahl,

- ♦ der innere Durchmesser beträgt mindestens 450 mm, höchstens 459 mm.
- ♦ die Farbe des Ringes ist orange. Der Farbton muss innerhalb des Farbspektrums des "Natural Color Systems (NCS)" liegen: 0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R (s. Quellenangabe [2]).
- ♦ der Metallring hat einen Durchmesser von mindestens 1,6 cm und höchstens 2 cm.

3.2 Das Korbnetz wird am Ring an 12 Stellen befestigt.

Die Vorrichtung zur Befestigung des Netzes am Ring muss folgendermaßen beschaffen sein:

- ♦ Sie darf keine scharfen Kanten oder Öffnungen aufweisen.
- ♦ Die Öffnungen müssen kleiner als 8 mm sein, damit die Finger nicht hineinpassen.
- ♦ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss sie mit Haken versehen sein.

3.3 Die Ringe müssen fest mit dem Rahmen, an dem das Spielbrett an den Korbstützen befestigt ist, verbunden sein, so dass die auf den Ring einwirkenden Kräfte **nicht direkt auf das Spielbrett übertragen werden können**.

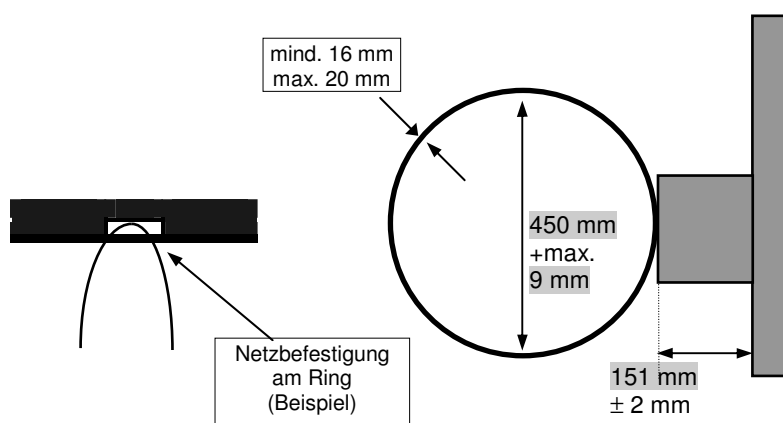
Daher darf es keinen direkten Kontakt zwischen der Ringmontageplatte und dem Spielbrett geben.

3.4 Die Oberkante jedes Ringes befindet sich 3,05 m ( $\pm$  maximal 6 mm) horizontal über dem Spielfeld, gleichweit von den senkrechten Kanten des Spielbretts entfernt.

3.5 Der Punkt der Innenseite des Ringes, der sich am nächsten beim Spielbrett befindet, muss von der Vorderseite des Spielbrettes 151 mm ( $\pm$  maximal 2 mm) entfernt sein.

3.6 Für die Montageplatte des Ringes zur Befestigung an der Rahmenkonstruktion werden bestimmte Abmessungen und Bohrungen empfohlen (hier nicht aufgeführt).

**Abbildung 4: Korbring**



3.7 Ringe mit Belastungssicherung mit folgenden Eigenschaften dürfen verwendet werden:

- ♦ Die elastischen Eigenschaften eines solchen Ringes beim Aufprall eines Balles sollen denen eines starren Ringes sehr ähnlich sein.

Der Mechanismus der Belastungssicherung soll diese Eigenschaften sicherstellen, darf aber an Ring und Spielbrett keine Beschädigungen verursachen.

Form und Konstruktion des Ringes müssen so beschaffen sein, dass die Sicherheit der Spieler gewährleistet ist.

## **B-86      RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II**

### **Technische Ausrüstung**

- ◆ Bei Ringen der Bauweise "positive-lock" darf der Belastungsmechanismus erst dann ansprechen, wenn eine statische Last von mindestens 82 Kg und höchstens 105 Kg auf den vom Spielbrett am weitesten entfernten Punkt des Ringes einwirkt. Der Belastungsmechanismus muss innerhalb des vorgegebenen statischen Belastungsspielraums regulierbar sein.
- ◆ Wird die Belastungssicherung ausgelöst, darf sich der Ring – nach vorn oder zur Seite – um nicht mehr als 30° und nicht weniger als 10° aus der ursprünglichen horizontalen Lage nach unten drehen.
- ◆ Nach Auslösen der Belastungssicherung und nach Ende der Lasteinwirkung muss der Ring automatisch und sofort in seine Ausgangslage zurückkehren. Es dürfen keine Risse oder permanenten Verformungen am Ring auftreten.
- ◆ Beide Ringe müssen identische Rebound – Charakteristika besitzen.

#### **4. Korbnetz**

- 4.1** Die Korbnetze bestehen aus weißer Schnur und
- ◆ sind am Ring aufgehängt.
  - ◆ müssen so konstruiert sein, dass sie den Ball, während er durch den Korb fällt, für einen Augenblick hemmen.
  - ◆ sind mindestens 40 cm, höchstens 45 cm lang.
  - ◆ besitzen 12 Schlaufen, mit denen sie am Ring befestigt werden.
- 4.2** Der obere Abschnitt des Netzes soll einerseits steif genug und andererseits hinreichend flexibel sein, um zu verhindern, dass
- ◆ das Netz nicht nach oben durch oder über den Ring zurückschlägt und sich möglicherweise dort verfängt.
  - ◆ der Ball im Netz hängen bleibt oder wieder nach oben aus dem Netz herausspringt.

#### **5. Korbstützen**

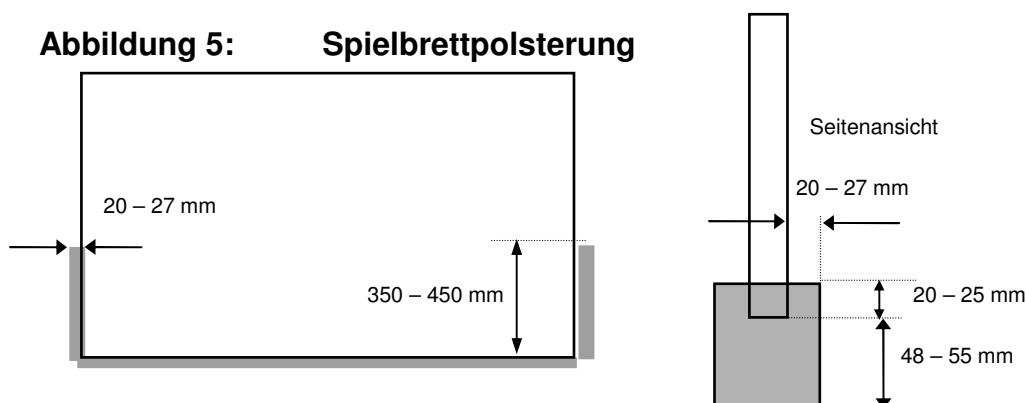
- 5.1** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF dürfen nur mobile oder mit dem Boden festverbundene Korbstützen verwendet werden.  
Für andere Wettbewerbe können die Korbstanlagen sowohl an der Wand als auch an der Decke (außer bei Hallen mit einer Deckenhöhe von mehr als 10 m) montiert sein.
- 5.2** Die Korbstützen müssen folgendermaßen konstruiert sein:
- ◆ Sie müssen (einschließlich der Polsterung) vom Außenrand der Endlinie mindestens zwei (2) m entfernt sein.
  - ◆ Sie müssen eine im Kontrast zum Hintergrund leuchtende Farbe haben, so dass sie von den Spielern gut gesehen werden können.
  - ◆ Die Korbstützen müssen so auf dem Boden befestigt sein, dass sie nicht verschoben werden können. Ist keine Befestigung auf dem Boden möglich, muss ein Zusatzgewicht an der Basis der Korbstützen angebracht werden, um jegliche Bewegung zu verhindern.
  - ◆ Nachdem die Korbstanlage so justiert ist, dass die Oberseite des Ringes sich 3,05 m oberhalb des Spielfeldes befindet, darf diese Höhe nicht mehr verändert werden.
- 5.3** Die Korbstützen mit Ring müssen die Bedingungen der EN 1270 Normen erfüllen.
- 5.4** Die sichtbare Vibration der Korbstanlage muss spätestens vier (4) Sekunden nach einem Dunking beendet sein.

#### **6. Polsterung**

- 6.1** Das Spielbrett und die Korbstützen müssen gepolstert sein.
- 6.2** Die Polsterung muss an beiden Brettern und Stützen dieselbe einheitliche Farbe haben.
- 6.3** Die Polsterung des Spielbretts muss vorn, an der Seite und hinten eine Dicke von 20 – 27 mm haben. Die Polsterung an der Unterkante muss 48 bis 55 mm dick sein.
- 6.4** Die Polsterung soll die Unterkante und beide Seitenkanten bis zu einer Höhe von mindestens 350 bis 450 mm über der Unterkante des Spielbretts abdecken. Die Unterkante des Spielbretts muss sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite bis zu einer Höhe von mindestens 20 bis 25 mm oberhalb der Brettunterkante abgedeckt werden.



**Abbildung 5: Spielbrettpolsterung**



#### 6.5 Die Polsterung der Korbstützen muss

- ♦ die senkrechten Kanten an jeder Seite ab der Spielfeldoberfläche bis zu einer Höhe von mindestens 2,15 m vollständig abdecken. Die Minstdicke der Polsterung beträgt 10 cm (s. Abb. 1).
- ♦ die Unter- und Seitenflächen der Spielbretthalterungen ab der Rückseite des Spielbretts entlang den Halterungen auf einer Länge von mindestens 1,20 m abdecken. Die Dicke der Polsterung beträgt mindestens 2,5 cm (s. Abb. 1).

#### 6.6 Die gesamte Polsterung muss folgendermaßen beschaffen sein:

- ♦ Körperteile dürfen sich nicht darin verfangen können.
- ♦ Sie darf nur eine Nachgiebigkeit von maximal 50 % haben. Das bedeutet, dass eine auf die Polsterung plötzlich einwirkende Kraft diese um höchstens 50% ihrer ursprünglichen Dicke komprimiert.
- ♦ Die gesamte Polsterung muss die Prüfbedingungen gemäß EN 913, Anhang C, erfüllen (s. Quellenangabe [3]).
- ♦ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF ist für die Polsterung die Farbe blau vorgeschrieben, gemäß NCS 0090-B10G.

## 7. Basketballbälle

**7.1** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF besteht die Hülle aus Leder oder Kunstleder. Für die anderen Wettbewerbe kann das Obermaterial auch aus Gummi bestehen.

**7.2** Die Oberfläche des Balles darf weder toxische Materialien noch irgendwelche andere Materialien enthalten, die allergische Reaktionen auslösen können.  
 Der Ball darf keine Schwermetalle (EN 71) oder AZO-Farben enthalten.

**7.3** Der Ball muss

- ♦ die Form einer Kugel mit schwarzen Rillen haben, die eine Breite von 6,35 mm nicht überschreiten dürfen. Die Farbe des Balles ist einheitlich orange oder der Ball hat die von der FIBA / IWBF zugelassene Farbkombination orange / hellbraun.
- ♦ muss so aufgepumpt sein, dass der Ball, wenn er aus ca. 1,80 m Höhe (gemessen von der Unterseite des Balles) auf das Spielfeld fällt, 1,20 m bis 1,40 m hoch (gemessen von der Oberseite des Balles) zurückspringt.
- ♦ mit der entsprechenden Größen-Nummer ausgezeichnet sein.

## **B-88      RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II**

### **Technische Ausrüstung**

- 7.4** Für alle Männerwettbewerbe beträgt der Umfang mindestens 74,9 cm und nicht mehr als 78 cm (Größe 7). Mindestgewicht 567 g, Höchstgewicht 650 g.
- 7.5** Für alle Frauenwettbewerbe beträgt der Umfang mindestens 72,4 cm und nicht mehr als 73,7 cm (Größe 6). Mindestgewicht 510 g, Höchstgewicht 567 g.
- 7.6** Zusätzlich zu den oben aufgeführten Spezifikationen müssen folgende Tests durchgeführt werden:
- ◆ Materialermüdungstest
  - ◆ Wärmespeichertest
  - ◆ Lecktest des Ventils
  - ◆ Praxistest
- 7.7** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss der Ausrichter mindestens 12 Bälle gleicher Machart und Qualität zum Training und zum Aufwärmen zur Verfügung stellen.

## **8. Spieluhr**

- 8.1** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF muss die Spieluhr (Abb. 7)
- ◆ über eine rückwärts laufende digitale Anzeige verfügen und über ein Signal, das automatisch am Ende jeder Spielperiode ertönt. Dieses Signal muss genau zu dem Zeitpunkt ertönen, wenn die Spieluhr Null (00:00.0) anzeigt.
  - ◆ die verbleibende Spielzeit in Minuten und Sekunden und Zehntelsekunden (1/10) anzeigen können, die Zehntelsekunden nur während der letzten 60 Sekunden einer jeden Spielperiode.
  - ◆ muss so aufgestellt sein, dass sie von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich gesehen werden kann.
- 8.2** Wenn die Hauptspieluhr über der Spielfeldmitte angebracht ist, muss an jedem Ende des Spielfelds eine weitere synchronisierte Spieluhr montiert sein, und zwar so hoch, dass sie für jeden am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich sichtbar ist.
- Jede dieser beiden Spieluhren muss sowohl den Spielstand als auch die verbleibende Spielzeit während des gesamten Spiels anzeigen.
- 8.3** Ein System, bei dem die Spieluhr durch das Pfeifen der SR automatisch gestoppt wird, kann bei allen Hauptwettbewerben der IWBF dann verwendet werden, wenn dieses System in allen Spielen des Wettbewerbs zum Einsatz kommt.
- Bei diesem System starten die Schiedsrichter auch die Spieluhr, allerdings muss sie gleichzeitig vom Zeitnehmer in Gang gesetzt werden.

Abbildung 6: Anzeigetafel für Hauptwettbewerbe der IWBF

Spieleramen		Auszeiten	Spielperiode	Team-Name	Spielstand	Spieleramen		Spieleramen
4	Meier	●●●○○	3	USA	PERU	4	Hue	●●●○○
5	Jones	●●●○○	8			5		○○○○○
6	Smith	●●○○○	18	108	4	106	6	Hasar
7	Frank	●●●○○	20			7	Mosa	●●○○○
8	Nance	●○○○○	13			8	Ramir	●●●○○
9	King	○○○○○	0			9	Chen	●●○○○
10		○○○○○	0			10	Wang	●●○○○
11	Rush	●●●○○	16			11	Lee	●○○○○
12		○○○○○	0			12	Kim	●●○○○
13	Jimez	●●●○○	21			13	Huber	●●○○○
14	Sanch	●○○○○	4			14	David	●●●○○
15	Manos	●●○○○	5			15		○○○○○

vom jew. Spieler insges. erzielte Punkte (gleiche Farbe wie Spielstand)

Mannschafsfouls

SPIELUHR (verbleibende Zeit in Min. u. Sek., letzte Min)

Pfeil für alternierenden Einwurf

Spielerfouls (letztes Foul in rot od. orange)

## 9. Anzeigetafel

9.1 Bei Hauptwettbewerben der IWBF müssen **zwei große Anzeigetafeln** vorhanden sein,

- ♦ je eine an jedem Ende des Spielfelds, sowie optional eine Anzeigetafel (Kubus), die über der Mitte des Spielfelds angebracht ist. Eine solche würfelförmige Anzeigetafel entbindet nicht von der Verpflichtung zu den oben beschriebenen Anzeigetafeln (gemäß Abb. 7).
- ♦ sie müssen von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut zu sehen sein.

Im Fall der Verwendung von Video Displays muss garantiert sein, dass sämtliche für das Spiel erforderlichen Informationen jederzeit während des Spiels sichtbar sind. Die Anzeige der Display-Information muss mit der auf einer digitalen Anzeigetafel identisch sein.

9.2 Der Zeitnehmer muss mit einem Bedienungsgerät für die Spieluhr und der Anschreiberassistent muss mit einem eigenen Bedienungsgerät für die Anzeigetafel ausgestattet sein. Computertastaturen dürfen zur Eingabe von Daten auf die Anzeigetafel verwendet werden, die Anzeigetafel darf aber nur mit speziellen Bedienpulten bedient werden.

Sie müssen so konstruiert sein, dass Fehler leicht behoben werden können und sie müssen einen Speicher besitzen, der sämtliche Spieldaten für mindestens dreißig (30) Minuten speichert.

9.3 Die Anzeigetafel enthält bzw. zeigt an:

- ♦ die digitale rückwärts laufende Spieluhr.
- ♦ die von jeder Mannschaft erzielten Punkte, für die Hauptwettbewerbe der IWBF auch die von jedem einzelnen Spieler erzielten Punkte.
- ♦ die Nummer jedes einzelnen Spielers, für die Hauptwettbewerbe der IWBF auch ihre Nachnamen. Die Nachnamen müssen mit mind. 12 Buchstaben angezeigt werden können.
- ♦ die Namen der Mannschaften.
- ♦ die Anzahl der von jedem Spieler begangenen Fouls von 1 bis 5. Das 5. Foul wird in roter oder orangener Farbe angezeigt. Die Anzahl kann mit fünf (5) Lampen oder mit einer Ziffernanzeige mit einer Mindesthöhe von 13,5 cm angezeigt werden. Zusätzlich kann das 5. Foul dadurch deutlich gemacht werden, dass die Anzeige ungefähr fünf (5) Sekunden lang mit einer langsamen Blinkfrequenz (ca. 1 Hz) blinkt.
- ♦ die Anzahl der Mannschafsfouls von 1 bis 5 mit der Maßgabe, dass ab der Zahl fünf (5) nicht weitergezählt wird.
- ♦ die Nummer der aktuellen Spielperiode von 1 bis 4, sowie E für Verlängerung (extra period).
- ♦ die Anzahl der angerechneten Auszeiten von 0 bis 3.
- ♦ eine Uhr zum Stoppen der Auszeit. Die Spieluhr darf für diesen Zweck nicht verwendet werden.

## B-90 RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II

### Technische Ausrüstung

#### 9.4 Für die Hauptwettbewerbe der IWBF gilt:

- ♦ Die Anzeige muss sich mit hellen und kontrastreichen Farben vom Hintergrund der Anzeigetafel abheben.
- ♦ Dieser Hintergrund muss optisch matt erscheinen.
- ♦ Die Ziffern der Spieluhr und der Anzeige für den Spielstand müssen mindestens 30 cm hoch und mindestens 15 cm breit sein.
- ♦ Die Ziffern für die Anzeige der Mannschaftsfouls und der Spielperioden müssen mindestens 25 cm hoch und 12,5 cm breit sein.
- ♦ Die Ziffern und Buchstaben für die Anzeige der Mannschaftsnamen, Spielernamen, Spielernummern und die von jedem Spieler erzielten Punkte müssen mindestens 150 mm hoch sein.
- ♦ Die Anzeige von Spielzeit, Spielstand und vierundzwanzig (24) Sekunden muss unter einem Blickwinkel von mindestens 130° zu sehen sein.

#### 9.5 Die Anzeigetafel

- ♦ darf keine scharfen Ecken und Kanten haben.
- ♦ muss sicher befestigt sein.
- ♦ muss gegen einen heftigen Aufprall des Balles ausgelegt sein.
- ♦ muss, falls erforderlich, einen Sicherheitsschutz besitzen, der die Lesbarkeit der Tafel nicht beeinträchtigen darf.
- ♦ muss bzgl. der elektromagnetischen Verträglichkeit (EMV) den Vorschriften des jeweiligen Landes entsprechen.

### 10. Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr

#### 10.1 Die 24-Sekunden-Uhr verfügt über

- ♦ eine separate Kontrolleinheit für den Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer mit einem **sehr lauten automatischen Signal** zur Anzeige des Endes einer Vierundzwanzig-Sekunden-Periode, wenn das Display die Null (0) anzeigt.
- ♦ ein Display mit einer rückwärts laufenden digitalen Sekundenanzeige.

#### 10.2 Die Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr muss folgende Eigenschaften besitzen:

- ♦ Sie muss von 24 und von 14 Sekunden aus gestartet werden können.
- ♦ Sie muss gestoppt werden können, wobei die verbleibende Zeit in Sek. angezeigt wird.
- ♦ Sie muss zu dem Zeitpunkt, an dem sie gestoppt wurde, wieder gestartet werden können.
- ♦ Sie muss über die Möglichkeit verfügen, dass keine Anzeige sichtbar ist.

#### 10.3 Die 24-Sekunden-Uhr muss so mit der Hauptspieluhr verbunden sein, dass

- ♦ die Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige stoppt, wenn die Spieluhr stoppt.
- ♦ die Möglichkeit besteht, die 24-Sekunden-Uhr von Hand zu starten, wenn die Spieluhr startet.
- ♦ die Spieluhr weiterläuft und ggf. von Hand angehalten werden kann, wenn das Signal Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr ertönt und die 24-Sekunden-Anlage stoppt.

#### 10.4 Die Anzeige der **Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr** (Abbildung 8) mit einer zusätzlichen Spieluhr und einem leuchtend roten Licht

- ♦ muss an der Korbanlage über jedem Spielbrett in einem Mindestabstand von 30 cm sowohl hinter als auch oberhalb eines jeden Spielbrettes angebracht sein (Abbildung 1) oder von der Decke herunterhängen.
- ♦ Die Farben der Ziffern der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige und der zusätzlichen Spieluhr müssen unterschiedlich sein.
- ♦ Die Ziffern der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige müssen mindestens 23 cm hoch sein und größer als die Ziffern der zusätzlichen Spieluhr.
- ♦ Für die Hauptwettbewerbe der IWBF werden drei oder vier Anzeigeflächen für jedes Anzeigegerät empfohlen, damit die Anzeige für alle am Spiel Beteiligten, einschließlich der Zuschauer, gut sichtbar ist.
- ♦ Das Gewicht dieses dreiseitigen Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeigegerätes darf einschließlich der Befestigungs konstruktion ein Gewicht von 80 Kg nicht überschreiten.
- ♦ Das Anzeigegerät muss gegen Beschädigung durch Bälle gemäß DIN 18032-3 ausgelegt sein (s. Quellenangabe [8]).
- ♦ Es muss bzgl. der elektromagnetischen Verträglichkeit (EMV) den Vorschriften des jeweiligen Landes entsprechen.

**Abbildung 7:**  
**Spieluhr und 24-Sekunden-Anzeigegerät für die Hauptwettbewerbe der IWBF**



- 10.5** Das elektrische Licht über den beiden Spielbrettern muss
- ◆ leuchtend rot sein.
  - ◆ mit der Hauptspieluhr synchronisiert sein und aufleuchten, wenn das Signal zum Ende der Spielzeit einer Spielperiode ertönt.
  - ◆ mit der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr synchronisiert sein und aufleuchten, wenn das Signal zum Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode ertönt.
- 10.6** Für Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeigegeräte, die auf dem Spielfeld aufgestellt werden, gelten folgende Vorschriften:
- ◆ Sind vier Anzeigegeräte vorhanden, müssen sie an allen vier Ecken des Spielfelds in einem Abstand von zwei (2) m hinter der jeweiligen Endlinie stehen.
  - ◆ Sind nur zwei Anzeigegeräte vorhanden, müssen sie in diagonal gegenüberliegenden Ecken des Spielfelds stehen, und zwar zwei (2) m hinter der jeweiligen Endlinie.  
Das Anzeigegerät **links** vom Anschreibertisch ist auf der Seite des Kampfgerichts aufzustellen, und zwar von der verlängerten Seitenlinie aus zwei (2) m zum Korb hin eingezogen.

## 11. Signale

- 11.1** Es müssen mindestens zwei (2) sehr laute Signale mit deutlich unterschiedlichem Klang am Anschreibertisch vorhanden sein.
- ◆ Ein (1) gemeinsames Signal ist für den Zeitnehmer und den Anschreiber vorhanden. Das Zeitnehmersignal muss **automatisch** ertönen, um das Ende der Spielzeit einer Spielperiode anzuzeigen.  
Vom Anschreiber und vom Zeitnehmer wird dasselbe Signal **von Hand** bedient, wenn sie die Schiedsrichter auf sich aufmerksam machen wollen.
  - ◆ Ein (1) anderes Signal ist für den Vierundzwanzig-Sekunden-Zeitnehmer vorhanden. Es muss automatisch ertönen, um das Ende der 24-Sekunden-Periode anzuzeigen.
- 11.2** Beide Signale müssen so laut sein, dass sie unter ungünstigsten Bedingungen und bei stärkstem Lärm immer noch deutlich gehört werden können.
- Die Lautstärke des Signals muss – entsprechend der Größe der Halle und der Lautstärke des Publikums – bis zu einem maximalen Pegel von 120 dB(A) angepasst werden können, gemessen im Abstand von einem (1) m von der Schallquelle. Es wird dringend empfohlen, einen Anschluss an das Lautsprechersystem der Halle vorzusehen.

## 12. Schilder für die Spielerfouls

- Die fünf (5) Foulschilder, die dem Anschreiber zur Verfügung stehen,
- ◆ sind weiß.
  - ◆ Die Zahlen darauf sind mindestens 20 cm hoch und 10 cm breit.
  - ◆ Sie tragen die Ziffern von 1 bis 5, die Zahlen von 1 bis 4 in schwarz, die Zahl 5 in rot.

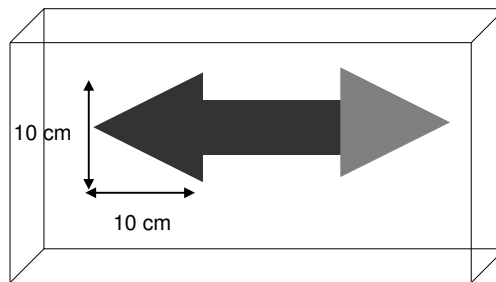
### **13. Anzeiger für die Mannschaftsfouls**

- 13.1** Die zwei (2) Anzeiger für die Anzeige des Erreichens der Mannschaftsfoulgrenze
- ◆ sind rot.
  - ◆ sind mindestens 35 cm hoch und 20 cm breit.
  - ◆ müssen für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich sichtbar sein, wenn sie an einer der beiden Seiten auf dem Anschreibertisch aufgestellt werden.
  - ◆ werden verwendet, um die Zahl der Mannschaftsfouls bis zur fünf (5) aufwärts anzuzeigen und um anzuzeigen, dass das Team die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat.
- 13.2** Elektrische oder elektronische Geräte dürfen benutzt werden, vorausgesetzt, sie erfüllen die obigen Bedingungen.

### **14. Richtungspfeil für den alternierenden Einwurf**

- 14.1** Der **Richtungspfeil**, der dem Anschreiber zur Verfügung steht,
- ◆ hat einen Pfeil, dessen Spitze mindestens 10 cm lang und 10 cm hoch ist (s. Abb. 9).
  - ◆ zeigt auf der Vorderseite einen Pfeil, der bei Einschalten des Displays in heller roter Farbe aufleuchtet und damit die Richtung des nächsten alternierenden Einwurfs anzeigt.
  - ◆ wird in der Mitte des Anschreibertischs aufgestellt, so dass er für alle am Spiel Beteiligten, einschließlich der Zuschauer, klar zu erkennen ist.

**Abbildung 8:      Richtungspfeil**



### **15. Spielfeldoberfläche**

- 15.1** Die Spielfeldoberfläche muss entweder
- ◆ aus fest verlegtem Holzboden für die Hauptwettbewerbe der IWBF
  - ◆ oder aus mobilem Holzboden,
  - ◆ aus festverlegtem synthetischem Material
  - ◆ oder aus mobilem synthetischem Material bestehen.
- 15.2** Die Spielfeldoberfläche muss
- ◆ mindestens 32 m lang und mindestens 19 m breit sein.
  - ◆ eine optisch matte Oberfläche haben.
  - ◆ für die Hauptwettbewerbe der IWBF die Anforderungen nach DIN 18032-2 erfüllen (s. Quellenangabe). [7]
- 15.3** Die Höhe der Decke muss an ihrer niedrigsten Stelle über der Spielfeldoberfläche mindestens sieben (7) Meter betragen.

## 16. Spielfeld

## 16.1 Das Spielfeld wird

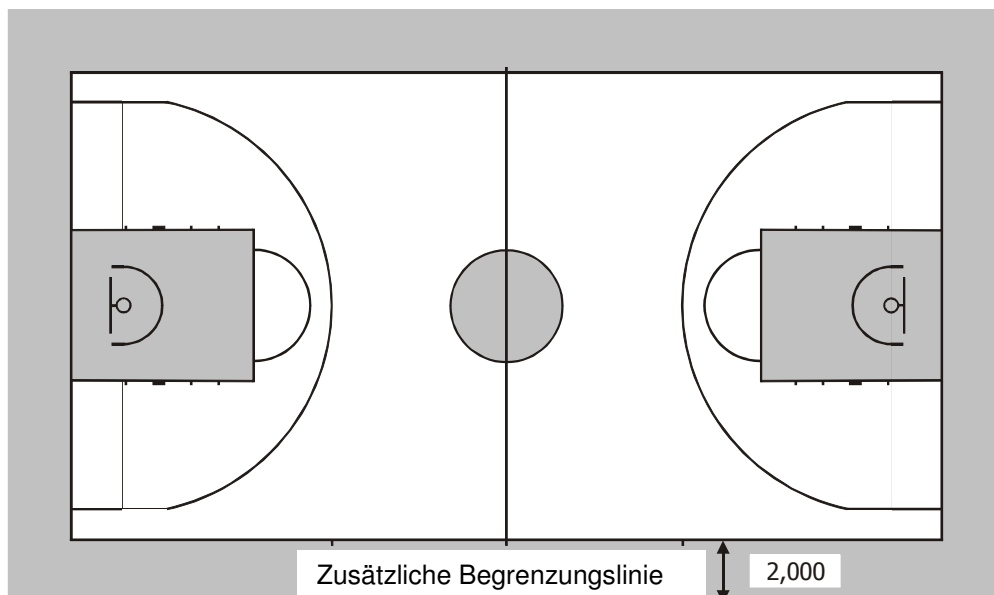
- ◆ mit einer 5 cm breiten Grenzlinie gemäß den offiziellen Basketballregeln markiert.
- ◆ für die Hauptwettbewerbe der IWBF mit einer **zusätzlichen**, mindestens zwei (2) Meter breiten **Außenlinie** (Abbildung 10) versehen.

Die Farbe dieser zusätzlichen Außenlinie muss im deutlichen Kontrast zur Farbe des Spielfelds stehen und muss mit der Farbe des Mittelkreises und der begrenzten Zonen übereinstimmen.

**16.2** Der mindestens 6 m breite und 80 cm hohe Anschreibertisch muss sich auf einem Podium befinden, das mindestens 20 cm hoch ist.

**16.3** Alle **Zuschauerplätze** müssen von den Außenkanten der Begrenzungslinien des Spielfeldes mindestens fünf (5) m entfernt sein.

**Abbildung 9: Spielfeld für die Hauptwettbewerbe der IWF**



## 17. Beleuchtung

**17.1** Das Spielfeld muss einheitlich und ausreichend (entsprechend den IWBF - Normen) beleuchtet sein. Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht sein, dass sie die Sicht der Spieler und Schiedsrichter nicht behindern.

**17.2** Für die gesamte Beleuchtung gilt:

- ◆ Sie darf nicht blenden.
- ◆ Sie darf keine Schatten werfen.
- ◆ Sie muss die Sicherheitsstandards für elektrische Geräte des jeweiligen Landes erfüllen.

**17.3** Individuelles Fotografieren mit Blitzlicht ist nicht erlaubt.

## 18. Werbebanden

**18.1** Werbebanden dürfen um das Spielfeld herum aufgestellt werden.

- ◆ Der Mindestabstand zu den End- und Seitenlinien beträgt zwei (2) m.
- ◆ An den Endlinien muss auf beiden Seiten der transportablen Korbanlage ein Zwischenraum von mindestens 90 cm vorhanden sein, damit die Bodenwischer und tragbaren TV-Kameras bei Bedarf hindurch können.

## B-94 RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II Technische Ausrüstung

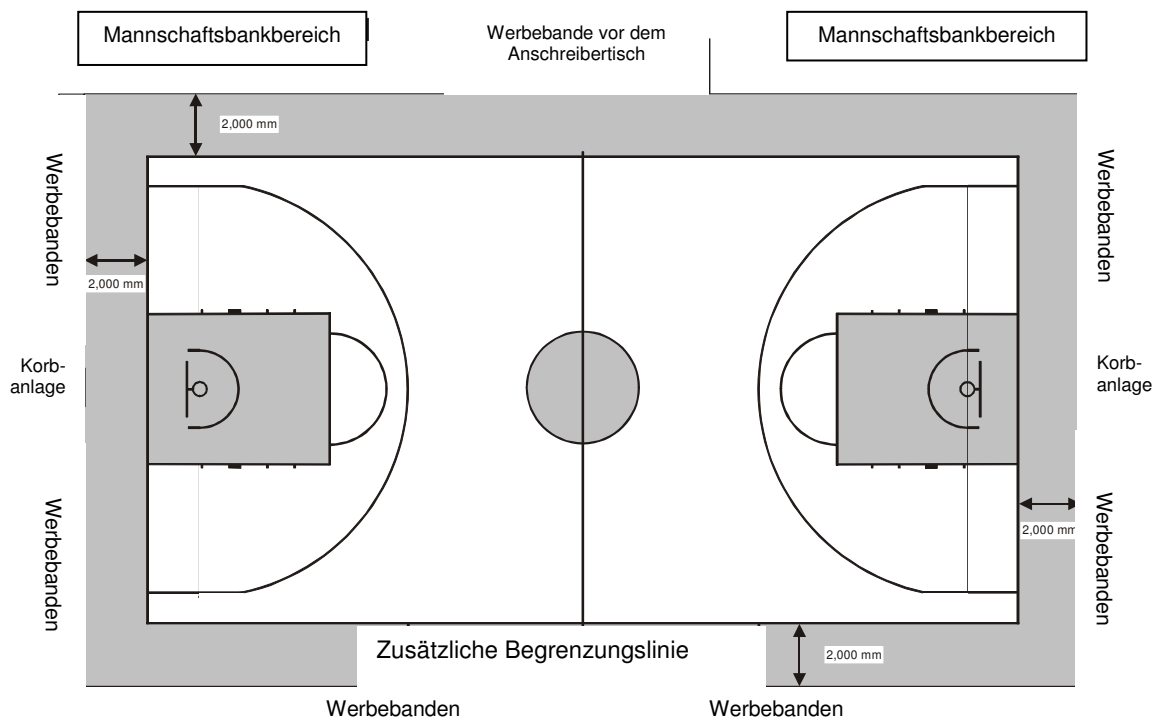
**18.2** Werbetafeln sind vor dem Anschreibertisch erlaubt, wenn sie unmittelbar an der Vorderseite bündig mit dem Tisch angebracht sind.

**18.3** Für Werbebanden gilt:

- ◆ Sie dürfen von der Spielfeldoberfläche aus nicht höher als 1 m sein.
- ◆ Sie müssen um die Oberkante herum gepolstert sein, Minstdicke 2 cm.
- ◆ Sie dürfen keine scharfen Kanten oder Ecken haben. Alle Kanten müssen abgerundet sein.
- ◆ Sie müssen den Sicherheitsstandards für elektrische Geräte des jeweiligen Landes entsprechen.
- ◆ Alle motorgetriebenen Teile müssen verkleidet sein.
- ◆ Sie dürfen nicht entflammbar sein.

**18.4** Für die Hauptwettbewerbe der IWBF dürfen nur motorbetriebene Wechsel-Werbebanden verwendet werden.

**Abbildung 10: Werbebanden**



## 19. Servicebereiche

**19.1** Servicebereiche, die auch für Behinderte voll zugänglich sein müssen, sind die Bereiche, in denen wichtige Aktivitäten für den Wettkampf stattfinden.

**19.2** Solche Räumlichkeiten sind:

- a) Umkleideräume für die Mannschaften
- b) Umkleideräume für die Schiedsrichter und Kampfrichter
- c) Räume für die Kommissare und die Verantwortlichen der IWBF
- d) Raum für Dopingkontrollen
- e) Erste-Hilfe-Raum für Spieler
- f) Umkleideraum für die Mitarbeiter
- g) Aufbewahrungsraum und Garderobe
- h) Verwaltungsräume
- i) Medienbereich
- j) VIP – Bereich



## **20    Zuschauerbereiche**

### **20.1    Die Zuschauerbereiche sollen**

- ◆    allen Zuschauern, einschließlich der Behinderten, frei zugänglich sein.
- ◆    den Zuschauern einen komfortablen Eindruck des Events ermöglichen.
- ◆    von allen Plätzen freie Sicht auf den Wettkampf gewähren.

### **20.2    Für die Sitzkapazität gelten folgende Richtlinien, falls nicht lokale Standards Abweichungen erlauben:**

- ◆    das Fassungsvermögen der Halle setzt sich aus der Summe der Sitz- und Stehplätze zusammen.
- ◆    Die Anzahl der Sitzplätze ergibt sich aus der Anzahl der Sitze bzw. aus der Länge der Bänke in Metern, dividiert durch 48 cm.
- ◆    Die Anzahl der Stehplätze ergibt sich aus der Zuordnung: 10 m<sup>2</sup> Fläche für 35 Zuschauer.

Bei diesen Angaben handelt es sich um Empfehlungen.

## **21    Quellenangaben**

1.    DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits; bases of tolerances, deviations and fits
2.    National Colour System of Standardisierungskommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102
3.    EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding
4.    EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements
5.    EN 1270, 1998: Playing field equipment – Basketball equipment – Functional and safety requirements, test methods
6.    FIBA Television Manual, Edition April 2007
7.    EN 14904, 2006: Surfaces for sports areas – Indoor surfaces for multi-sports use – Specification.
8.    DIN 18032-2, 2001: Sport Hall surfaces, requirements, testing, maintenance
9.    DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing
10.    ISO 9002, 1994: Quality assurance management

ISO standards are sold by the ISO General Secretary in Geneva, Switzerland:

ISO Sales  
Case Postale 56  
1211 Genève 20  
SUISSE  
E-mail: sales@isocs.iso.ch

Standards from the European Committee for Standardisation (CEN) and national standards are available directly from the national standards bodies.

**Ende des Anhangs:    Technische Ausrüstung**

**B-96      RBB Handbuch RBB - REGELN 2010 – Teil II**  
**Technische Ausrüstung**

Anmerkungen:

## Jugend - Sichtung - Rollstuhlbasketball

### Ergänzungen zu den Minibasketballregeln des DBB

Bezug der DBB – Mini – Basketball - Regeln über das Jugendsekretariat des DBB, Postfach 708, 58007 Hagen

Es werden nur die Artikel aufgeführt, die aus Sicht des RBB ergänzt bzw. gestrichen werden müssen. Alle anderen Artikel gelten uneingeschränkt.

- Art. 1** Überschrift "Minibasketball" **ersetzen** durch: "**Jugend – Sichtung – Rollstuhlbasketball**"  
Den Artikel 1 **ersetzen** durch folgenden Satz:  
**Die Jugendsichtung RBB wird für 10- bis 19- jährige Mädchen und Jungen durchgeführt.**
- Art. 2** das Wort "Minibasketball" **ersetzen** durch "**Jugend – Sichtung – Rollstuhlbasketball**"
- Art. 7** Nach 7e) **einfügen**:  
**f) Der Sportrollstuhl ist Teil des Spielers.**  
**Er muss bezüglich des Zubehörs so beschaffen sein, dass er den Spieler selbst oder andere während des Spiels nicht gefährden kann. So sind z.B. herausragende Schiebegriffe oder verletzungsträchtige Bremsen nicht zugelassen.**  
**Auf der Sitzfläche des Rollstuhls ist nur ein Kissen erlaubt.**  
**Die Unterseite der Fußrasten muss so beschaffen sein, dass der Hallenboden nicht beschädigt werden kann. Rollen unter den Fußrasten zum Schutz des Hallenbodens und Überkipprollen hinten am Rollstuhl sind aus Sicherheitsgründen erlaubt.**
- Art. 14** unten auf der Seite nach "wieder in Gang gesetzt" die Ziffer 1. **ersetzen** durch:  
**1. bei einem Hochball, wenn der Ball von einem der beiden am Hochball beteiligten Spieler getippt wird.**
- Art. 16** in beiden Artikeln jeweils das Wort "Sprungball" durch "**Hochball**" und den Begriff
- und 17** "Springer" durch "**am Hochball beteiligten Spieler**" **ersetzen**.
- Art. 22** den 3. Absatz **ersetzen** durch:  
**Es ist eine Regelübertretung, den Ball absichtlich mit der Faust zu schlagen, ihn mit den Füßen zu treten oder mit der Fußraste zu schieben.**
- Art. 26** Absatz 1 ist zu **ersetzen** durch:  
Ein Spieler ist im Aus, wenn er **oder irgendein Teil seines Rollstuhls Kontakt mit dem Boden oder irgendeinem Gegenstand (nicht einem Spieler) auf, über oder außerhalb der Grenzlinien hat.**  
Absatz 2: das Wort "Sprungball" ist durch "**Hochball**" zu **ersetzen**.
- Art. 27** ersatzlos **streichen**
- und 28**
- Art. 29** **Dribbeln**: diesen Artikel **ersetzen** durch folgenden Text:  
**Ein Dribbling erfolgt, wenn ein Spieler in Ballkontrolle**  
♦ **seinen Rollstuhl schiebt und dabei gleichzeitig den Ball prellt oder**  
♦ **abwechselnd seinen Rollstuhl schiebt und den Ball prellt. Während der Rollstuhl geschoben wird, muss der Ball auf den Schoß gelegt werden, er darf nicht zwischen den Knien eingeklemmt sein. Liegt der Ball auf dem Schoß, darf der Rollstuhl höchstens zweimal angeschoben werden, dann muss der Ball wieder auf den Boden geprellt werden, oder**  
♦ **beide Sequenzen abwechselnd anwendet.**
- Art. 33** im letzten Absatz das Wort "Sprungball" durch "**Hochball**" **ersetzen**
- Art. 34** den letzten Halbsatz "~~und beide Füße des Spielers wieder am Boden sind~~" **streichen**.
- Art. 37** am Ende des 1. Satzes **einfügen**: "**oder dessen Rollstuhl.**"  
nach dem 1. Absatz **einfügen**:  
**Illegales Kreuzen ist persönlicher Kontakt, der entsteht, wenn ein Spieler - mit oder ohne Ball - die Richtung ändert und versucht, in die Bahn eines fahrenden Gegenspielers hineinzuschneiden, ohne dem Gegenspieler genug Zeit zu geben, zu stoppen oder die Richtung zu ändern.**
- Art. 39** das Wort "Sprungball" durch "**Hochball**" **ersetzen**.

#### Schiedsrichterhandzeichen:

Das Zeichen "Schrittfehler" wird für "**Schubfehler**" verwendet (wenn ein Spieler seinen Rollstuhl **mehr als zweimal anschiebt**, während er in Ballbesitz ist).

Das Zeichen "Sprungball" wird für "**Hochball**" verwendet.

Anmerkungen

# HINWEISE FÜR KAMPFGERICHTE

Stand: 01.10.2010

## A

## Anschreiber

### A.1

### Auszeit

<b>Anzahl</b>	für <b>jede</b> Mannschaft <b>zwei</b> Auszeiten in der ersten Halbzeit, <b>drei</b> Auszeiten in der 2. Halbzeit und <b>eine</b> Auszeit pro Verlängerung
<b>Anmeldung</b>	beim Anschreiber durch den <b>Trainer, Co-Trainer</b> bzw. <b>Spielertrainer</b> – eine Anmeldung unter einer Bedingung (z. B. Auszeit beim nächsten Korberfolg) ist nicht zulässig

### A.2

### Spielerwechsel

<b>Anmeldung</b>	Der <b>Ersatzspieler</b> kommt zum Anschreibertisch und gibt an, für welchen Spieler er gewechselt werden soll. Alle Spielerpässe liegen auf dem Anschreibertisch. Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist der <b>Trainer</b> verantwortlich.
------------------	--

### A.3 Situationen, in denen sowohl Auszeit als auch Spielerwechsel möglich ist

1.	<b>Nach jedem SR-Pfiff</b> können Auszeit bzw. Spielerwechsel gewährt werden, <b>bis</b> der Ball dem Einwerfer bzw. Freiwurfer zur Verfügung steht (der Ball ist in den Händen des Spielers).
2.	<b>In der Freiwurfphase</b> (die Freiwurfphase beginnt, wenn der Ball dem Freiwurfer zum einzigen oder ersten Freiwurf zur Verfügung steht) sind Auszeit bzw. Spielerwechsel möglich, <ul style="list-style-type: none"> <li>a) wenn der Ball nach dem letzten oder einzigen erfolgreichen Freiwurf zum toten Ball wird.</li> <li>b) wenn dem Freiwurf / den Freiwürfen ein Einwurf an der Mittellinie folgt.</li> <li>c) wenn beim letzten oder einzigen Freiwurf eine <b>Regelübertretung</b> gepfiffen wird, die Einwurf bzw. alternierenden Einwurf zur Folge hat. In diesem Fall sind Auszeit bzw. Spielerwechsel möglich, <b>bevor</b> der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.</li> <li>d) wenn in der Freiwurfphase ein <b>Foul</b> gepfiffen wird. In diesem Fall sind Auszeit bzw. Spielerwechsel <b>vor</b> Ausführung der Foulstrafe für das neue Foul möglich.</li> <li>e) Sind Freiwurfstrafen für <b>mehrere</b> Fouls auszuführen, dann sind Auszeit bzw. Spielerwechsel <b>zwischen</b> den Sätzen von Freiwürfen möglich.</li> </ul> Ein Satz von Freiwürfen umfasst alle Freiwürfe, die sich aus einer (1) Foulstrafe ergeben.

### A.4

### Weitere Auszeitmöglichkeit

<b>Nach Korberfolg</b> besteht Auszeitmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb <b>nicht</b> erzielt hat.
--

### A.5

### Weitere Wechselmöglichkeiten

1.	<b>während einer Auszeit</b> (der Ersatzspieler muss sich beim Anschreiber melden)
2.	<b>nach Korberfolg</b> in den <b>letzten 2 Minuten</b> der 4. Spielperiode bzw. in den <b>letzten 2 Minuten</b> einer <b>Verlängerung</b> , falls der Mannschaft, die den Korb <b>nicht</b> erzielt hat, eine Auszeit oder ein Spielerwechsel gewährt wird.

### A.6

### Betätigen des Anschreibersignals für Auszeit bzw. Spielerwechsel

a)	bei SR-Pfiff:	<b>nach</b> Abschluss der Anzeige des Schiedsrichters.
b)	in der Freiwurfphase:	<b>nach</b> Ausführung aller Freiwürfe, die zu einer Foulstrafe gehören.
c)	nach Korberfolg:	<b>sobald</b> der Ball durch das Netz gegangen ist bzw. im Korb verbleibt.

### A.7

### Rücknahme von angemeldeter Auszeit / Spielerwechsel

Die Rücknahme ist möglich, solange das Signal des Anschreibers für die Auszeit bzw. den Spielerwechsel <b>noch nicht</b> gegeben worden ist.
--

A.8		D B B - A n s c h r e i b e b o g e n ( D I N - A - 4 )									
<b>Auszeiten</b> Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	Minuten eintragen, nicht genutzte Auszeiten durch Kreuz entwerfen. Nicht benötigte Auszeiten durch zwei parallele Linien entwerfen.										
			A u s z e i t e n								
			1. H <sub>z</sub> .		2. Halbzeit		Verlängerungen				
Mannschaft A                      Berlin		5	X	8	5	X	3	==	==	==	
<b>Mannschaftsfouls</b> Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	die ersten Fouls mit einem X durchstreichen, beim 5 Foul die Minute eintragen										
1. Spielperiode	X	X	X	X	X	6	2. Spielperiode	X	X	X	X
3. Spielperiode	X	X	X	X	4		4. Spielperiode	X	X	X	X
<b>Einsatz von Spielern</b> Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	1. jeder Spieler erhält bei seinem 1. Einsatz ein Kreuz vor seiner Spielernummer. 2. die ersten Fünf durch einen Kreis um das Einsatzkreuz kennzeichnen.										
<b>Drei-Punkte-Wurf</b>	durch einen Kreis um den erzielten Spielstand kennzeichnen.										
<b>Foul ohne Freiwurfsrafe</b>	Eintragen der Minute beim Verursacher des Fouls.										
<b>Foul mit FW- Strafe</b>	Bei der Minute ein Apostroph anfügen: z.B.: 10'										
<b>Aufrechnung von Fouls</b>	Werden Fouls gegeneinander aufgerechnet, wird an die Minutenzahl ein kleines "c" angefügt. z.B.: 8 <sup>c</sup>										
<b>unsportliches Foul</b>	durch einen Kreis um den Minuteneintrag bei dem jew. Spieler kennzeichnen: z.B.: 7										
<b>2. unsportl. Foul eines Spielers:</b>	D in das Kästchen nach dem 2. unsportlichen Foul eintragen:										
	Seile, N.	2'	5	8	4	D	(in diesem Fall <b>kein</b> Bericht erforderlich)				
<b>technisches Foul eines Spielers</b>	dem Minuteneintrag wird ein großes "T" hinzugefügt: z.B.: 5 <sup>T</sup>										
<b>persönliches technisches Foul des Trainers</b>	Dem Minuteneintrag in der Trainerspalte wird ein großes "C" (Coach) angefügt: z.B.: 9 <sup>c</sup>										
<b>technisches Foul des Trainers ("Bankfoul")</b>	dem Minuteneintrag in der Trainerspalte wird ein großes "B" (Bank) angefügt: z.B.: 4 <sup>B</sup>										
<b>disqualifizierendes Foul</b>	bei der Minute hochgestelltes D anhängen und großes "D" neben das letzte ausgefüllte Foulkästchen eintragen (gilt auch für den Trainer) <b>Beispiele:</b>										
<b>Spieler:</b>	Müller, H.	7'	4 <sup>D</sup>	D			Senkrechte Linie nach jeder Spielperiode, nach Spielende die nicht benötigten Foulkästchen durch waagerechte Linie entwerfen.				
<b>Trainer:</b>	Meier, W.	9 <sup>B</sup>	7 <sup>B</sup>	6 <sup>B</sup>	D						
<b>Foul vor Spielbeginn</b> Eintragung in der Farbe der 1. Spielperiode	In das Foulkästchen wird eine "0" eintragen. Ein technisches Foul vor Spielbeginn wird folgendermaßen eingetragen: 0 <sup>T</sup>										
<b>Fouls in der Halbzeitpause</b> Eintragung in der Farbe der 3. Spielperiode	In das Foulkästchen wird ein "IN" (Intervall) eingetragen. Ein technisches Spielerfoul in der Pause wird folgendermaßen eingetragen: IN <sup>T</sup>										
<b>Beginn eines Viertels</b>	<b>Jede</b> Spielperiode beginnt mit Minute eins (1).										
<b>Ende eines Viertels</b> Eintragung in der Farbe der abgelaufenen Spielperiode	eine dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen, in der nächsten Zeile das Resultat wiederholen und unter das Resultat eine dicke waagerechte Linie ziehen										
<b>Ende der 1. Halbzeit</b> Eintragungen Ziff. 1 und 2 in der Farbe der 2. Spielperiode, ab Ziff. 3 Eintragungen in der Farbe der 3. Spielperiode	1. dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen. 2. in der nächsten Zeile das Resultat der 1. Halbzeit wiederholen, unter das Halbzeitergebnis eine dicke waagerechte Linie ziehen. 3. in die nächste Zeile "A" und "B" eintragen, und zwar in umgekehrter Reihenfolge wie in der ersten Halbzeit und neben die Mannschaftsbuchstaben die jew. Korbpunktzahlen der 1. Halbzeit eintragen, darunter eine dicke waagerechte Linie ziehen. 4. Danach folgen die Eintragungen für die 3. Spielperiode.										
<b>Verlängerung</b>	in allen Verlängerungen wird die Spielrichtung der 4. Spielperiode beibehalten. Jede Verlängerung beginnt mit Minute eins (1).										
<b>Ende des Spiels</b>	eine dicke waagerechte Linie unter die letzte Eintragung ziehen, in der nächsten Zeile das Endresultat wiederholen, dann eine dicke Linie unter diese Zeile ziehen.										

**Eintragen des laufenden Ergebnisses**

Team A spielt -vom Anschreiber aus gesehen- nach rechts, Team B nach links.

	B	M	A
		0	6 1
			2
1. Viertel	12	2 1	
			4 4
	11	5 3	
		6 5	5
			6
	15	— 8	
		—	
		6	
		10 6	8
			9
2. Viertel			11 11
		6	
			11
		1 6	13
			14
	u s w.		
	13	— 9	
		31	
		10 4	28
		31	28
3. Viertel	A	28	B 31
		IN	6 —
			32
	u s w.		
	11	45 9	
		—	
		10 7	48
		45	48
	4	47 1	
	u s w.		
4. Viertel	7	— 9	
		71	
		—	
		10 11	71
		71	71
	11	73 1	
		2 9	73
	u s w.		
	12	89 4	
		5 6	86
Verlängerung		89	86

**B****Zeitnehmer****B.1****Starten der Spieluhr**

- |  |  |
|--|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wenn der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt.</li> <li>2. wenn nach dem einzigen oder letzten erfolglosen Freiwurf (<b>nach</b> Ringberührung) der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt.</li> </ol> |
|--|--|

**B.2****Stoppen der Spieluhr**

- |  |   |
|--|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. bei Ablauf einer Spielperiode oder Verlängerung.</li> <li>2. bei jedem SR-Pfiff.</li> <li>3. bei angemeldeter Auszeit: nach Korberfolg der Gegenmannschaft, sobald der Ball durch das Netz gegangen ist.</li> <li>4. bei erfolgreichem Feldkorb in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode bzw. einer Verlängerung.</li> </ol> |
|--|---|

**Wichtig:** Die Spieluhr **steht** in der gesamten Freiwurfphase.

**C****24-Sekunden-Zeitnehmer****C.1****Starten oder wieder in Gang setzen der 24-Sekunden-Uhr**

- |  |  |
|--|--|
|  | <p>sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Ballkontrolle erlangt</p> <p>sobald der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird</p> |
|--|--|

**C.2****Stoppen der 24-Sekunden-Uhr**

**Uhr stoppen, auf 24 Sekunden zurückstellen und sofort wieder starten**

wenn die verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle gewinnt.  
**Beachten:** Die bloße Berührung des Balles durch einen Gegenspieler bedeutet noch keine Ballkontrolle.

**Uhr stoppen, jedoch nicht zurückstellen**

wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ein Doppelfoul wurde gepfiffen.
- Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.



	<p><b>Immer dann, wenn ein Schiedsrichter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung <b>pfeift</b> (nicht wegen eines Ausballs, der durch die Mannschaft verursacht wurde, die sich nicht in Ballkontrolle befand),</li> <li>• <b>pfeift</b>, weil das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht,</li> <li>• <b>pfeift</b>, weil das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die Gegner erleiden einen Nachteil,</li> </ul> <p><b>wird die 24-Sekundenuhr folgendermaßen bedient:</b></p>
<p><b>a) Uhr stoppen und auf 24 Sek. zurückstellen</b> (keine Anzeige sichtbar)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. sobald der Ball bei einem Feldkorbwurfversuch legal in den Korb geht</li> <li>2. sobald der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird am Korb eingeklemmt.</li> <li>3. wenn die Regelübertretung durch die Mannschaft in Ballkontrolle erfolgte.</li> <li>4.. wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld oder ein oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden.</li> </ol>
<p><b>b) Uhr stoppen und nicht auf 24 zurückstellen</b></p>	<p>wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 14 oder mehr Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.</p>
<p><b>c) Uhr stoppen und auf 14 Sek. zurückstellen</b></p>	<p>wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen (nicht wegen eines Ausballs, der durch die verteidigende Mannschaft verursacht wurde).</p>

<b>C3</b>	<b>Ausschalten der Uhr</b>
	sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurde, wenn die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) oder vierzehn (14) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.

Wenn **keine elektronische 24-Sekunden-Anlage vorhanden** ist, sind **die Sekunden 15, 20, 21, 22, 23 laut mitzuzählen**, danach anstelle der Zahl 24 ein **lautes Signal** betätigen.

## Ende der Hinweise für Kampfrichter

(Schiedsrichter- und Regelkommission des FA RBB)

Anmerkungen

# IWBF

## INTERNATIONALER

## Rollstuhlbasketballverband



### Kommentare und Interpretationen

zu den offiziellen **Rollstuhlbasketball – Regeln**

**gültig ab 01. Oktober 2010**

Technische Kommission der IWBF

bearbeitet von Werner Otto, Mitglied der SRK des FA RBB

Die Änderungen der vorliegenden Version vom 17.04.2011 sind gegenüber der vom 17.11.2010 durch Unterstreichungen der jeweiligen Überschriften kenntlich gemacht.

## Inhaltsverzeichnis

(Interpretationen zu folgenden Artikeln der Regeln)

Artikel		Seite
2	Spielfeld	4
3	Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl	4
4	Mannschaften	8
5	Verletzung von Spielern	9
6	Pflichten und Rechte des Kapitäns	12
7	Pflichten und Rechte der Trainer	12
8	Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen	13
9	Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels	13
10	Status des Balles	15
12	Hochball und alternierender Einwurf	16
13	Wie der Ball gespielt wird	20
14	Ballkontrolle	20
15	Spieler in der Korbwurfaktion	22
16	Korberfolg und seine Wertung	23
17	Einwurf	25
19	Spielerwechsel	30
23	Spieler im Aus und Ball im Aus	37
24	Dribbling	37
25	Schubfehler (3 Schübe)	38
26	Drei Sekunden	39
28	8 Sekunden	39
29	24 Sekunden	42
30	Rückspiel	50
31	Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden	50
32	Fouls	54
33	Kontakte: Grundsätze	55
35	Persönliches Foul	61
36	Unsportliches Foul	61
37	Disqualifizierendes Foul	66
38	Technisches Foul	66
39	Gewalttätigkeit	74
42	Sonderfälle	74
43	Freiwürfe	79
44	Korrigierbare Fehler	81
45	Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar	84
46	Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters	84
48	Anschreiber, Anschreiberassistent und Klassifizierer: Pflichten	87
50	Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers	87
51	Punktesystem für die Spielerklassifizierung	88

# Kommentare und Interpretationen

## zu den offiziellen Rollstuhlbasketballregeln 2010

Die Interpretationen haben u.a. den Sinn, die z.T. sehr unterschiedlichen Regelauslegungen in den verschiedenen Ländern zu vereinheitlichen.

Häufig werden Situationen behandelt, deren Lösungen in den Regeln nicht explizit erwähnt sind, die sich aber aus dem Geist der Regeln ergeben und oft im Zusammenhang mit den modernen Tendenzen in der Entwicklung des Rollstuhlbasketballspiels stehen.

Da der Kampf um den freien Raum im Rollstuhlbasketball wesentlich ausgeprägter ist als im Fußgängerbasketball, ist dem Spiel ohne Ball besondere Aufmerksamkeit zu widmen.

Eine beträchtliche Anzahl von illegalen Kontakten ereignet sich auf der "weak side" und erfordert die besondere Beachtung durch die Schiedsrichter.

### Allgemeine Hinweise:

Häufig wird in den Interpretationen festgelegt bzw. davon ausgegangen, dass der Ball tot ist, dass sich ein Foul ereignet hat oder dass eine Regelübertretung stattgefunden hat.

Ist das nicht der Fall, so sollte man davon ausgehen, dass der Ball belebt ist und dass sich kein Foul bzw. keine Regelübertretung ereignet hat, die die vorgegebene Situation beeinflusst.

Eine einfache Regelverletzung wird nicht von einer zweiten Regelverletzung überlagert, sie ist auch nicht abhängig von einer Situation, die sich auf die Mannschaftsfoulregel bezieht, es sei denn, es wird in der entsprechenden Situation ausdrücklich so festgelegt.

Alle Situationen beziehen sich auf Spiele von 4 x 10 Minuten.

### Verwendete Bezeichnungen

A4 bis A8	sind Spieler der angreifenden Mannschaft bzw. der Mannschaft in Ballkontrolle
A9 bis A15	sind Ersatzspieler von Team A
B4 bis B8 bzw. D4 bis D8	sind Spieler der verteidigenden Mannschaft
B9 bis B15	sind Ersatzspieler der Mannschaft B

### Anmerkung

Diese Interpretationen enthalten auch die FIBA-Interpretationen 2010, soweit sie RBB betreffen.

**Artikel 2      Spielfeld****Art. 2.4.7      No-charge-Halbkreise**

**Hinweis:** Die von der FIBA definierten No-charge-Halbkreise sind im Rollstuhlbasketball nicht anwendbar.

**Artikel 3      Technische Ausrüstung / Der Rollstuhl****Art. 3              Kommentar**

Sobald der Spielball vom 1. Schiedsrichter ausgewählt worden ist, darf er von keiner Mannschaft mehr zum Einspielen benutzt werden.

**Art. 3.1          Allgemeine Kommentare zur Rollstuhlkontrolle****Rollstuhlkontrollen**

Rollstuhlüberprüfungen werden bei den Hauptwettbewerben der IWBF nicht unmittelbar vor den Spielen durchgeführt. Normalerweise werden die Rollstühle vor Beginn des Turniers vom Kommissar kontrolliert.

Dieser Check dient dazu, ggf. Probleme festzustellen, die der Spieler beheben muss, bevor der Rollstuhl in einem Spiel benutzt wird. Art. 37.1.3 legt fest, dass der Spieler dafür verantwortlich ist, dass sein Rollstuhl legal ist.

Der Rollstuhl wird nicht noch einmal gecheckt, es sei denn, der Kommissar, der 1. Schiedsrichter oder der Coach des gegnerischen Teams beantragen diese Überprüfung (Art. 37.1.3).

Wird eine solche Überprüfung beantragt, führt sie der 1. SR zusammen mit dem Kommissar (falls anwesend) durch und stellt fest, ob der Rollstuhl Art. 3.1 entspricht unter besonderer Beachtung der Sitzhöhe (vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens).

Dazu fordert der 1. Schiedsrichter (bzw. der Kommissar) den Spieler auf, den Rollstuhl zu verlassen, ohne dabei das Kissen (falls vorhanden) zu berühren. Das ist besonders wichtig, falls die Vermutung besteht, dass das Kissen gewechselt wurde oder dass das Kissen derart platziert wurde, dass dem Spieler ein Höhenvorteil entsteht, der von den Regeln nicht intendiert ist.

Auf kleinere Mängel, wenn z.B. eine Schutzvorrichtung von den Rädern absteht, wird hingewiesen und sie werden korrigiert, jedoch sind sie nicht so schwerwiegend, dass sie zu einer Disqualifikation führen.

Wichtig ist, dass ein Stuhl bezüglich des Artikels 37.1.3 nur dann kontrolliert werden darf, wenn er sich auf dem Spielfeld in Besitz eines Spielers gemäß Art. 4.1.3 befindet. Es keine Regelübertretung, im Bankbereich in einem Rollstuhl zu sitzen, der nicht Art. 3.1 entspricht.

Es ist durchaus möglich, dass bei Spielen oder bei Turnieren dem 1. SR (oder Kommissar) die Verantwortung zufällt, festzustellen, dass der Rollstuhl allen Vorschriften des Artikels 3.1 entspricht und damit im Spiel benutzt werden darf.

Falls eine Rollstuhlkontrolle als präventive Maßnahme gedacht ist, um dem Spieler zu helfen, dann sollte sie frühzeitig vor dem Spiel durchgeführt werden, damit der Spieler in der Lage ist, entsprechende Änderungen am Rollstuhl durchzuführen.

Ist das nicht möglich, darf der Spieler den Rollstuhl so lange nicht benutzen, bis er allen Vorschriften der Artikels 3.1 entspricht.

Das gilt auch für Artikel 37.1.3 und für Artikel 46.1.

### **Art. 3.1 Situation 1**

Das Spiel wurde unterbrochen, weil am Rollstuhl von A4 die Achse gebrochen ist (sich ein Rad gelöst hat). Der Betreuer der Mannschaft A hat Schwierigkeiten mit der sofortigen Behebung des Schadens.

### **Regelung**

Wenn die Reparatur nicht innerhalb von maximal 50 Sekunden abgeschlossen ist, muss der Schiedsrichter die Mannschaft A anweisen, den beschädigten Rollstuhl aus dem Spiel zu entfernen **und** den Spieler A4 auszuwechseln.

Diese Regelung bezieht sich auch auf alle anderen Defekte am Rollstuhl.

### **Art. 3.1 Kommentar**

Bezüglich der Befestigung des Körpers eines Spielers mit seinem Rollstuhl (Strapping) gibt es keinerlei Einschränkungen.

Bei den meisten Spielern muss das Angurten an den Rollstuhl nicht auf dem Spielerpass eingetragen werden. Sie können das Strapping beliebig wechseln, d.h. sie können Gurte weglassen oder hinzufügen, ohne dass sich ihre Klassifizierungszahl ändert.

Eine Ausnahme bilden die Spieler, die doppelt beinamputiert sind.

Alle doppelt beinamputierten Spieler dürfen ihre Beine unterhalb der Knie nur dann mit dem Rollstuhl verbinden, und zwar durch Strapping, Prothesen oder durch entsprechende Vorrichtungen am Rollstuhl, wenn es auf dem Spielerpass eingetragen ist.

Das Strapping oberhalb der Knie bzw. das Verbinden der Beine miteinander durch Strapping ändert die Spielerklassifizierungspunkte nicht und kann daher beliebig verwendet oder weggelassen werden.

### **Art. 3.1 Erläuterung 1 zum Kommentar**

Die IWBF-Klassifizierungskommission hat festgelegt, dass ein unter dem Knie Amputierter, der sein Bein am Rollstuhl angegurtet hat oder eine Prothese trägt, einen beträchtlichen Vorteil gegenüber einem Beinamputierten hat, der nicht gestrappt ist.

Ein Amputierter, der diese Hilfsmittel benutzt, wird so eingestuft und klassifiziert, als hätte er ein vollständiges Bein.

Da die Benutzung der Hilfsmittel dem jeweiligen Spieler einen klaren Vorteil verschafft, müssen die Hilfsmittel auf dem Spielerpass eingetragen werden und der Spieler muss mit den eingetragenen Hilfsmitteln spielen.

### **Art. 3.1 Erläuterung 2 zum Kommentar**

Für Spieler mit 1,0 bis 3,0 Punkten, die ihre Beine so gut wie gar nicht bewegen können, bewirkt das Weglassen oder Hinzufügen von Gurten (Strapping) keine Änderung ihrer Klassifizierung, da das Strapping die Spieler lediglich in ihrem Rollstuhl stabilisiert.

Das Strapping bringt den Spielern dieser Punkteklassen keinen wesentlichen Vorteil.

**Art. 3.1.1 Situation 1**

Nach einer Auszeit fährt der Spieler A4 mit einem Rollstuhl, der nicht den Bestimmungen des Artikels 3.1 entspricht, auf das Spielfeld.

**Regelung**

Da man davon ausgehen muss, dass der Rollstuhl vor dem Spiel durch einen Kommissar bzw. durch den 1. SR kontrolliert wurde, wird gegen den Spieler A4 ein disqualifizierendes Foul verhängt.

**Art. 3.1.1 Situation 2**

Während der 1. Spielperiode entdeckt ein Schiedsrichter, dass ein Spieler einen Rollstuhl benutzt, der vorher als illegal erklärt wurde.

**Regelung**

Gegen den Spieler wird ein disqualifizierendes Foul verhängt und der Rollstuhl wird aus dem Spiel entfernt.

**Art. 3.1.1 Situation 3**

Bei der Überprüfung der Rollstühle vor dem Spiel bzw. bei einem Check während des Spiels stellt der 1. Schiedsrichter fest, dass der Spieler A4 mit einem "therapeutischen Kissen" spielt, das an den Ecken ausgeschnitten ist, so dass es sich den Beinen und Gesäßbacken besser anpasst.

**Regelung**

Solange die Höhe vom Boden bis zum höchsten Punkt des Kissens (wenn es auf der Sitzplatte liegt) regelgerecht ist in Bezug auf die Klassifizierung dieses Spielers, ist das Kissen legal.

Einzigste Voraussetzung für das Kissen: Es muss die gleichen Abmessungen haben wie der Sitz des Rollstuhls.

**Art. 3.1.2 Situation**

Während des Spiels stellt Spieler B4 seinen Fuß auf ein Band, das zwischen den Rahmenstangen seines Rollstuhls gespannt ist.

**Regelung:** Legal, keine Regelverletzung

**Art. 3.1.2 Festlegung 1**

Die Fußraste ohne zusätzliche horizontale Schutzstange muss sich 11 cm über dem Boden befinden.

Die Fußraste mit zusätzlicher horizontaler Schutzstange muss sich an ihrer am weitesten nach vorn ragenden Stelle 11 cm über dem Boden befinden.

**Art. 3.1.2 Kommentar**

Damit der Rollstuhl dem Artikel 3.1.2 entspricht, müssen die horizontale Schutzstange vorn am Rollstuhl und die seitlichen Abweiser mit ihrer **am weitesten** nach **vorn** bzw. zur **Seite** ragenden **Kontaktstelle** 11 cm vom Boden entfernt sein.

Die Bedingungen der Artikel 3.1.2 und 3.1.3 gelten auch für eine vorn und an den Seiten befindliche horizontale Stange.



**Art. 3.1.2 Festlegung 2**

Die Höhe wird gemessen, wenn das Vorderrad /die Vorderräder so ausgerichtet sind, dass sich der Rollstuhl in der Vorwärtsbewegung befindet.

Wenn keine horizontale Schutzstange vorhanden ist, muss sich die Fußraste an ihrer am weitesten nach vorn ragenden Stelle und in ihrer gesamten Länge 11 cm über dem Boden befinden. Wenn eine waagerechte Schutzstange vorhanden ist, darf die Fußraste hinter der Stange beliebig hoch sein, solange sie nicht den Boden berührt.

**Art. 3.1.2 Beispiele**

- (a) Die Fußraste von A4 – ohne zusätzliche horizontale Schutzstange - befindet sich 10 cm über dem Boden
- (b) Die Fußraste von A4 befindet sich 10 cm über dem Boden, jedoch ist die zusätzliche horizontale Schutzstange genau 11 cm über dem Boden.

**Regelung:** In Beispiel (a) ist der Rollstuhl von A4 **nicht** legal, A4 darf mit diesem Rollstuhl nicht am Spiel teilnehmen. Im Beispiel (b) ist der Rollstuhl legal.

**Art. 3.1.4 Situation**

Bei einer Rollstuhlüberprüfung während des Spiels stellt der 1. SR fest, dass der Abstand zwischen dem Boden und dem tiefsten Punkt einer Überkipprolle mehr als 3 cm beträgt und dass die Überkipprolle außerdem nach hinten über die großen Räder hinausragt.

**Regelung**

Der Rollstuhl ist nicht legal. Die Überkipprolle darf sich an ihrem niedrigsten Punkt höchstens 2 cm über dem Boden befinden und darf nicht über die großen Räder nach hinten hinausragen. Der Spieler wird disqualifiziert (Art. 37.1.3).

**Art. 3.1.5 Situation 1**

Auf Verlangen des Spielers bzw. bei der Kontrolle der Rollstühle vor Spielbeginn entdecken die Schiedsrichter, dass die Sitzfläche des Spielers A4 **nicht** mit dem Rollstuhl verbunden ist. Die maximale Höhe des Sitzes ist legal. Darf A4 mit seinem Rollstuhl am Spiel teilnehmen?

**Regelung**

Nein. Der Rollstuhl von A4 ist nicht legal. Die Sitzfläche ist Teil des Rollstuhls und muss mit diesem fest verbunden sein.

Der Spieler muss das Spielfeld verlassen, um den Fehler zu beheben. Der Spieler muss einen Zeitpunkt finden, an dem der 1. Schiedsrichter oder der Kommissar die Reparatur bestätigt, bevor er mit dem Rollstuhl aufs Spielfeld zurückkehrt.

Dieser Verstoß ist nicht so schwerwiegend, dass eine Disqualifikation die Folge sein könnte.

Taucht das gleiche Problem bei einem weiteren Spiel (oder später im selben Spiel) wieder auf, kann man davon ausgehen, dass der Spieler seine Ausrüstung verändert hat, um einen Vorteil zu erlangen. Daher wird er gemäß Art. 37.1.3 disqualifiziert.

**Art. 3.1.5 Situation 2**

Dieselbe Situation wie zuvor. Spieler A4 fixiert seine Sitzplatte mit einem beliebigen Material so, dass die Sitzfläche für die Dauer des Spiels mit dem Rollstuhl fest verbunden ist, aber nach dem Spiel leicht abgenommen werden **kann**.

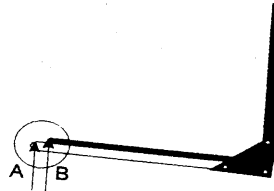
**Regelung**

Der Rollstuhl ist legal.

Die Sitzfläche muss während des Spiels Teil des Rollstuhls sein.

**Art. 3.1.5 Kommentar**

Wenn der Sitz des Rollstuhls (mit oder ohne Kissen) über die seitlichen Querstangen des Sitzes hinausragt, dann wird das Maß für den höchsten Punkt des Sitzrahmens nicht an der höchsten Stelle der seitlichen Querstange (A), sondern an der höchsten Stelle des Sitzes (B) genommen.

**Art. 3.1.6 Kommentar**

Zum Durchmesser des Rades gehört der voll aufgepumpte Reifen.

**Art. 3.1.6 Festlegung**

Leuchtdioden oder Lichter, die reflektieren oder blinken, sind an den Rädern, am Stuhl oder an den Überkipprollen nicht erlaubt.

**Art. 3.1.6 Situation**

A4 hat reflektierende Lichtelemente an seinem Rollstuhl. Darf A4 mit diesem Rollstuhl spielen?

**Regelung:** nein

**Art. 3.1.9 Kommentar**

Reifen / Überkipprollen, die dauerhafte Markierungen auf dem Boden hinterlassen, sind nicht erlaubt. Oberflächenmarkierungen, die sich leicht entfernen lassen, gelten nicht als dauerhaft.

**Art. 3.1.10 Situation**

Spieler A4 benutzt aus therapeutischen Gründen ein Rückenkissen.

**Regelung**

Ein Rückenkissen ist nur erlaubt, wenn es mit dem Rollstuhl fest verbunden ist.

**Artikel 4****Mannschaften****Art. 4.3.1 Situation**

Team A möchte mit einer Kombination aus langen und kurzen Hosen spielen.

**Regelung**

Das ist legal, wenn die langen und die kurzen Spielhosen die gleiche Farbe haben.

**Art. 4.3.4 Situation 1** Spieler A4 spielt mit Socken statt mit Schuhen.

**Regelung:** Legal: Nur Barfußspielen ist verboten.

**Art. 4.3.4 Situation 2**

Spieler A5 möchte mit Straßenschuhen spielen.

**Regelung:** Nicht legal. Nur Sportschuhe sind erlaubt.

**Art. 4.4.2 Kommentar**

Trägt ein Spieler Schmuck oder Gegenstände, der (die) sich nicht entfernen lässt (lassen), darf er nicht spielen. Eine Ausnahme bildet der Trauring. Kann er nicht entfernt werden, muss er zugeklebt werden.

Die Schiedsrichter dürfen keinerlei Schmuck tragen. Eine Ausnahme bildet der Trauring, wenn er nicht entfernt werden kann.

**Art. 4.4.2 Festlegung**

Kompressionsmanschetten und Strümpfe sind erlaubt, wenn sie dieselbe Farbe haben wie die Trikots / Hosen.

## Artikel 5 Verletzung von Spielern

**Art. 5.2 Situation 1**

Spieler A4 fällt in der Nähe des Korbes nach einem Korbwurf aus seinem Rollstuhl. Die anderen Spieler versuchen, den Rebound zu erlangen.

**Regelung**

Das Spiel wird sofort unterbrochen, weil eine potentielle Gefahr für den Spieler A4 besteht.

- a) ertönt der Schiedsrichterpfiff, wenn keine Mannschaft in Ballkontrolle ist, wird auf Hochball entschieden, und der Ball wird nach der Regel über den alternierenden Einwurf der entsprechenden Mannschaft zum Einwurf zugesprochen.
- b) Ist eine der beiden Mannschaften beim Schiedsrichterpfiff in Ballkontrolle, erhält anschließend diese Mannschaft den Ball zum Einwurf von außen.

**Art. 5.2 Situation 2**

Mannschaft A ist in Ballkontrolle. Spieler A4 fällt beim Bemühen, eine günstige Position auf dem Spielfeld zu erlangen, aus dem Rollstuhl.

Das Herausfallen wurde nicht durch den Kontakt eines Gegenspielers verursacht. A4 ist nicht gefährdet, jedoch signalisiert Mannschaft A, indem sie den Ball festhält, dass sie den Angriff nicht ohne A4 fortsetzen möchte.

**Regelung**

Der Schiedsrichter darf das Spiel unterbrechen, um A4 zu ermöglichen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt. Dabei wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt.

**Art. 5.2 Situation 3**

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

**Regelung**

Der Schiedsrichter muss wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel unterbrechen. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen an der Grundlinie, allerdings nicht direkt hinter dem Brett.

Dabei wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, falls das Display 14 oder mehr Sekunden anzeigt. Stehen 13 oder weniger Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 5.2 Situation 4**

Spieler A4 spielt einen langen Pass zu A6, dann verliert er seine Balance und fällt aus dem Rollstuhl. Seine Mitspieler (A6 und A7) setzen den Angriff auf den gegnerischen Korb fort.

Wann wird das Spiel unterbrochen oder soll der Schiedsrichter dem Spieler A4 dabei helfen, wieder in den Rollstuhl zu gelangen, während das Spiel weiterläuft?

**Regelung**

1. Der Schiedsrichter darf dem Spieler nicht in den Rollstuhl helfen, solange der Ball lebt ist.
2. Wenn A4 nicht gefährdet ist, wird das Spiel **nicht** sofort unterbrochen.
3. Wenn jedoch beim Schiedsrichter Zweifel darüber bestehen, ob der Spieler A4 ohne fremde Hilfe wieder in den Rollstuhl gelangen kann, wird das Spiel unterbrochen, **sobald** die Spielsituation **abgeschlossen** ist, d. h. wenn
  - a) der Ball zum toten Ball wird.
  - b) die Gegenmannschaft die Ballkontrolle erlangt.

**Art. 5.2 Kommentar 1**

Wenn jedoch in der obigen Situation der verletzte bzw. der aus dem Rollstuhl gefallene Spieler gefährdet ist, darf der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

**Art. 5.2 Kommentar 2**

Die Schiedsrichter müssen in Fällen - wie in der vorigen Situation beschrieben – besonders darauf achten, dass Spieler die Möglichkeit haben, absichtlich aus dem Rollstuhl zu fallen, um eine kritische Angriffssituation der gegnerischen Mannschaft zu stoppen.

Solche Aktionen sind eklatante, unsportliche Aktionen mit der Absicht, der eigenen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

Die Aktion wird mit einem technischen Foul gegen den jeweiligen Spieler bestraft. Im Wiederholungsfall wird er disqualifiziert.

**Weitere Informationen zu Artikel 5****Art. 5 Festlegung 1**

Ist ein Spieler offensichtlich oder anscheinend verletzt und sein Trainer, Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter kommen deshalb von der Mannschaftsbank auf das Spielfeld, dann gilt dieser Spieler als behandelt, unabhängig davon, ob tatsächlich eine Behandlung vorgenommen wurde.

**Beispiel zu Art. 5 Festlegung 1**

A4 hat sich anscheinend verletzt und das Spiel wird unterbrochen.

- a) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld und behandelt den verletzten Spieler A4.
- b) Mannschaftsarzt A betritt das Spielfeld, aber A4 hat sich mittlerweile erholt.
- c) Trainer A kommt aufs Spielfeld, um die Verletzung von A4 in Augenschein zu nehmen.
- d) Trainer-Assistent, Ersatzspieler oder ein Mannschaftsbegleiter der Mannschaft A betreten das Spielfeld, ohne jedoch A4 zu behandeln.

**Regelung**

In allen genannten Fällen gilt A4 als behandelt und muss ausgewechselt werden.

**Art. 5 Festlegung 2**

Muss ein schwer verletzter Spieler vom Spielfeld gebracht werden und ist dieser Transport nach Ansicht des Arztes für den Verletzten gefährlich, ist die Dauer der erforderlichen Spielunterbrechung nicht begrenzt.

**Beispiel zu Art. 5 Festlegung 2**

A4 wurde schwer verletzt und das Spiel ist etwa 15 Minuten unterbrochen, weil der Arzt den sofortigen Transport des Spielers vom Spielfeld für riskant hält.

**Regelung**

Die Einschätzung des Arztes bestimmt die angemessene Zeit für den Transport des verletzten Spielers vom Spielfeld. Nach dem Spielerwechsel wird das Spiel fortgesetzt, die Pause bleibt regeltechnisch ohne Konsequenzen.

**Art. 5 Festlegung 3**

Wenn ein Spieler verletzt ist oder blutet oder eine offene Wunde hat und nicht sofort weiterspielen kann, d.h. innerhalb von ca. 15 Sekunden, muss er ausgewechselt werden.

Wird in derselben Uhr-Stopp-Periode von einer der beiden Mannschaften eine Auszeit genommen und der Spieler erholt sich während der Auszeit, kann er weiterspielen, allerdings nur dann, wenn das Auszeitsignal des Anschreibers erfolgt ist, bevor ein Schiedsrichter einen Ersatzspieler zum Betreten des Feldes aufgefordert hat.

**Beispiel zu Art. 5 Festlegung 3**

A4 hat sich verletzt und das Spiel wird unterbrochen. Da A4 nicht in der Lage ist, sofort weiterzuspielen, pfeift ein SR und gibt das Handzeichen zum Spielerwechsel. Coach A bzw. Coach B beantragt eine Auszeit,

- (a) bevor der Ersatzspieler für A4 das Spielfeld betreten hat.
- (b) nachdem der Ersatzspieler für A4 das Spielfeld betreten hat.

Zum Ende der Auszeit hat sich A4 offensichtlich erholt und teilt mit, dass er im Spiel bleiben möchte. Ist das zulässig?

**Regelung**

- (a) Die Auszeit wird gewährt. Erholt sich der Spieler während der Auszeit, kann er weiterspielen.
- (b) Die Auszeit wird gewährt. Da für A4 bereits ein Ersatzspieler das Spielfeld betreten hat, kann A4 erst wieder eingewechselt werden, nachdem die Spieluhr gelaufen ist.

## Artikel 6                      Pflichten und Rechte des Kapitäns

### Art. 6.1              Kommentar

Falls der Kapitän unangemessen viel Zeit braucht, um mit einem Schiedsrichter zu sprechen, kann seiner Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden.

## Artikel 7                      Pflichten und Rechte des Trainers

### Informationen zu Artikel 7

#### Art. 7              Festlegung 1

Spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn muss jeder Trainer (oder sein Vertreter) dem Anschreiber eine Namensliste aushändigen, welche die entsprechenden Nummern der Mannschaftsmitglieder, die am Spiel teilnehmen sollen, den Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers enthält.

Der Trainer ist persönlich dafür verantwortlich, dass die Spielernummern in der Liste mit den Nummern auf den Trikots übereinstimmen und dass die Klassifizierungspunkte für jeden einzelnen Spieler korrekt eingetragen sind.

Spätestens 10 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn bestätigen beide Trainer durch ihre Unterschrift auf dem Anschreibebogen die Übereinstimmung von Spieler-nummern und Klassifizierungspunkten und auch die Namen des Kapitäns, des Trainers und des Co-Trainers.

#### Beispiel zu Art. 7 Festlegung 1

Team A übergibt dem Anschreiber rechtzeitig die Team-Liste. Die Nummern auf den Trikots zweier Spieler stimmen nicht mit denen auf der Liste überein oder ein Spieler wurde auf dem Anschreibebogen nicht eingetragen.

Das wird entdeckt,

- (a) bevor das Spiel beginnt.
- (b) nachdem das Spiel begonnen hat.

Wie soll der 1. SR verfahren?

#### Regelung

- (a) Die falschen Nummern werden korrigiert bzw. der fehlende Spielername wird auf dem Anschreibebogen nachgetragen. Es gibt keine Bestrafung.
- (b) Der 1. SR unterbricht das Spiel zu einem geeigneten Zeitpunkt, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen. Die falschen Nummern werden (ohne Bestrafung) korrigiert, jedoch kann der fehlende Name **nicht** nachgetragen werden.

#### Art. 7              Festlegung 2

Spätestens 10 Minuten vor angesetztem Spielbeginn benennt der Trainer die "ersten Fünf". Vor Spielbeginn muss der Anschreiber überprüfen, ob es bezüglich der "ersten Fünf" einen Fehler gibt. Falls ein Fehler vorliegt, muss der Anschreiber unverzüglich den nächsten Schiedsrichter darüber informieren.

Wird der Fehler vor Spielbeginn entdeckt, wird die starting five korrigiert. Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird der Fehler nicht beachtet.

**Beispiel zu Art. 7 Festlegung 2**

Es wird entdeckt, dass ein Spieler auf dem Spielfeld steht, der nicht zu den "ersten Fünf" gehört, und zwar

- (a) vor Beginn des Spiels
- (b) nach Beginn des Spiels.

**Regelung**

Wird der Fehler vor Beginn des Spiels entdeckt, wird der betr. Spieler - ohne irgendwelche Sanktionen - durch einen der für die Starting Five vorgesehenen Spieler ersetzt. Wird der Fehler nach dem Beginn des Spiels entdeckt, wird er nicht beachtet und das Spiel wird fortgesetzt.

**Artikel 8: Spielzeit, Punktgleichheit und Verlängerungen****Art. 8.6 Festlegung**

Eine Pause endet, wenn der Ball die Hand / Hände des Schiedsrichters beim Hochball verlässt bzw. wenn der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

**Art. 8.6 Situation**

Zu Beginn des Spiels betritt der SR den Mittelkreis, um den Hochball zwischen A4 und B4 auszuführen. B4 stößt den Gegenspieler A4 zur Seite,

- (a) bevor der Ball vom SR hochgeworfen worden ist.
  - (b) nachdem der Ball vom SR hochgeworfen worden ist, jedoch bevor er regelgerecht getippt wurde.
  - (c) nachdem der Ball regulär getippt worden ist.
- Die Schiedsrichter bestrafen B4 mit einem Foul.

**Regelung**

Im Fall (a) handelt es sich um technisches Foul, da das Spiel noch nicht begonnen hat. In den Fällen (b) und (c) wird die Aktion von B4 als persönliches Foul geahndet.

**Artikel 9 Beginn und Ende einer Spielperiode oder des Spiels****Art. 9.1 Kommentar**

Ereignet sich ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul eines Spielers, nachdem der Ball beim Hochball vom SR hochgeworfen wurde, wird das Spiel nach den beiden Freiwürfen mit Einwurf in Höhe der Mittellinie – gegenüber dem Anschreibertisch - fortgesetzt.

**Art. 9.1 Situation**

Bevor beim Hochball der Ball die Hände des Schiedsrichters verlassen hat, stellt der Anschreiber fest, dass Team A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der SR wird darüber informiert. Muss der SR ein TF gegen Trainer A verhängen und dann das Spiel mit einem erneuten Hochball beginnen?

**Regelung**

Nein. (s. Art. 7, Festlegung 2)

Wird der Fehler vor Spielbeginn bemerkt, wird die Starting Five korrigiert, ohne dass irgendwelche Sanktionen verhängt werden.

## Weitere Informationen zu Artikel 9

### Art. 9 Festlegung 1

Ein Spiel kann nur beginnen, wenn jede Mannschaft mindestens 5 spielberechtigte und spielbereite Spieler auf dem Spielfeld hat.

Wenn weniger als 5 Spieler zum angesetzten Spielbeginn auf dem Spielfeld sind, müssen die Schiedsrichter sensibel sein für unvorhersehbare Umstände, die die Verspätung erklären könnten.

Wenn es eine plausible Erklärung für die Verspätung gibt, soll kein technisches Foul verhängt werden.

Andernfalls kann bei verspätetem Eintreffen weiterer Spieler ein technisches Foul verhängt und / oder auf Spielverlust erkannt werden.

**Anmerkung:** Diese Einschränkung gilt nur für den Spielbeginn, nicht aber für den Beginn irgendeiner anderen Spielperiode oder Verlängerung.

### Beispiel zu Art. 9 Festlegung 1

Zum angesetzten Spielbeginn hat Mannschaft A weniger als 5 spielberechtigte Spieler auf dem Spielfeld, die bereit sind zu spielen.

- (a) Der Vertreter von Mannschaft A kann eine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.
- (b) Der Vertreter von Mannschaft A kann keine einleuchtende und akzeptable Erklärung für die verspätete Ankunft der Spieler geben.

### Regelung

Der Spielbeginn wird um höchstens 15 Minuten verschoben.

Wenn die verspäteten Spieler innerhalb dieser 15 Minuten einsatzbereit auf das Spielfeld kommen,

- wird im Fall (a) das Spiel (ohne Sanktionen) begonnen.
- kann im Fall (b) ein technisches Foul gegen Trainer A ("B-Foul") verhängt werden, anschließend beginnt das Spiel nach Ausführung der Freiwürfe.

Wenn sich die verspäteten Spieler nicht vor Ablauf dieser 15 Minuten spielbereit auf dem Spielfeld befinden, kann in beiden Fällen auf Spielverlust zu Gunsten von Team B mit 20:0 Korbpunkten entschieden werden.

In allen Fällen muss der 1. Schiedsrichter einen entsprechenden Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens machen.

### Art. 9 Festlegung 2

Artikel 9 legt fest, welcher Korb zu verteidigen und welcher Korb anzugreifen ist.

Wenn zu Beginn einer Spielperiode irrtümlich auf den falschen Korb gespielt wird, wird dieser Fehler korrigiert, sobald er entdeckt wird, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

Bis dahin erzielte Punkte, gespielte Zeit, verhängte Fouls etc. bleiben bestehen.

### Beispiel 1 zu Art. 9 Festlegung 2

Nach Spielbeginn realisieren die Schiedsrichter, dass beide Mannschaften in die falsche Richtung spielen.



**Regelung**

Das Spiel wird so bald wie möglich unterbrochen, ohne dabei eine Mannschaft zu benachteiligen.

Die Mannschaften wechseln in die korrekte Spielrichtung. Das Spiel wird nächst der Stelle fortgesetzt, die sich spiegelbildlich zu der Stelle befindet, an der es unterbrochen wurde.

**Beispiel 2 zu Art. 9 Festlegung 2**

Zu Beginn einer Spielperiode oder Verlängerung verteidigt Team B den eigenen Korb, während A4 irrtümlich auf den eigenen Korb zudribbelt und einen Korb erzielt.

**Regelung**

Die Punkte werden dem Spieler von Team B angeschrieben, der zu diesem Zeitpunkt Kapitän auf dem Spielfeld ist.

Die Mannschaft, die beim Hochball zu Beginn des Spiels nicht die Ballkontrolle erlangt hat, erhält den Ball zum Einwurf von außen, und zwar nächst der Stelle der nächsten Hochballsituation.

**Artikel 10****Status des Balles****Art. 10.4 Situation 1**

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat. Nach dem Signal vollendet A4 den Wurf und der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

**Regelung**

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. auch 15.3 Situation 3).

**Art. 10.4 Situation 2**

Spieler A4 wirft auf den Korb und wird von Verteidiger B4 gefoult, nachdem der Ball die Hand (Hände) verlassen hat. Wie wird das Spiel fortgesetzt, wenn

- a) der Wurf erfolgreich ist?
- b) der Wurf den Korb verfehlt?
- c) der Wurf erfolgreich ist und Mannschaft B bereits fünf Mannschaftsfouls hat?
- d) der Ball den Korb verfehlt, es sich jedoch um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B handelt?

**Regelung**

Ein persönliches Foul wird gegen B4 verhängt und es gibt im Fall

- a) zwei Punkte für A4 + Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- b) Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle des Fouls.
- c) zwei Punkte für A4 , zusätzlich zwei Freiwürfe für A4.
- d) zwei Freiwürfe für A4.

## Artikel 12 Hochball und alternierender Einwurf

### Art. 12.2 Situation 1

Während der Ausführung des Hochballs stützt sich A4 mit einer Hand auf dem Reifen oder Rad ab.

**Regelung:** Legal.

### Art. 12.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, erhebt sich der am Hochball beteiligte Spieler A4 vom Sitz, während er versucht, den Ball zu tippen.

#### Regelung

Es handelt sich um ein Liftingfoul.

Spielfortsetzung: Einwurf für Team B an der Mittellinie gegenüber dem Anschreiber-tisch.

### Art. 12.2.1 Situation

Während des Hochballs steht einer der am Hochball beteiligten Spieler mit einem Rad auf der Mittellinie.

#### Regelung

Nicht legal.

Der Schiedsrichter sollte die Position korrigieren, bevor er den Hochball ausführt.

### Art. 12.2.2 Situation

Während des Hochballs besetzen zwei Spieler von Mannschaft A zwei benachbarte Plätze am Kreis. Spieler B4 möchte einen Platz zwischen beiden einnehmen.

#### Regelung

Der Wunsch von B4 ist berechtigt, sofern er geäußert wird, bevor der Ball belebt wird. Die Schiedsrichter fordern die Spieler von Mannschaft A auf, genügend Platz für B4 zu machen.

### Art. 12.2.8 Situation 1

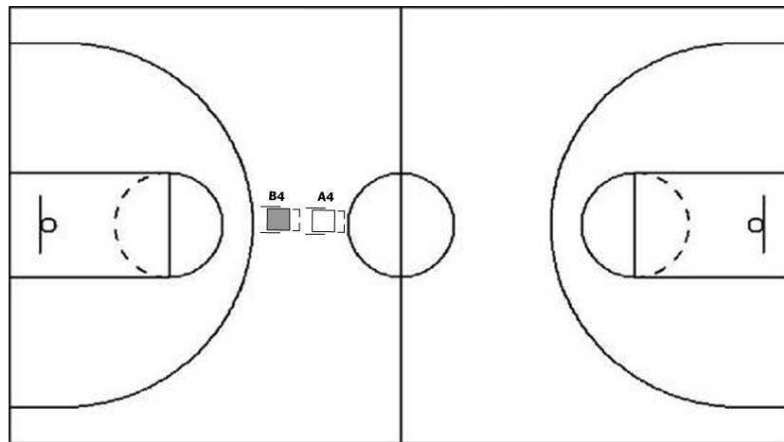
Spieler A4 steht mit seinem Rollstuhl beim Hochball parallel zum Mittelkreis, während B4 sich rechtwinklig zum Kreis aufstellt.

#### Regelung

Beides ist legal, jedoch darf sich kein Teil des Spielers oder seines Rollstuhls über dem Kreis (Zylinder) befinden, bevor der Ball von einem der am Hochball beteiligten Spieler getippt worden ist.

**Art. 12.2.8 Situation 2**

Beim Hochball stellt sich A4 auf der Korb-Korb-Linie unmittelbar am Kreis auf. Unmittelbar dahinter steht D4, ebenfalls auf der Korb-Korb-Linie.

**Regelung**

Legal. Falls jedoch die Position von D4 eine normale Pivotbewegung von A4 behindert, wird vom Schiedsrichter die Verantwortung für einen sich aus dieser Stellung herrührenden Kontakt dem Spieler D4 angelastet.

**Art. 12.2.8 Situation 3**

Bevor der Ball beim Hochball die Hand (Hände) des Schiedsrichters verlassen hat, verlässt A4 seine Position am Kreis und fährt auf den gegnerischen Korb zu.

**Regelung**

Das ist legal, vorausgesetzt, dass es dabei nicht zu einer Regelübertretung kommt bzw. dass die am Hochball beteiligten Spieler dadurch nicht gestört werden.

**Art. 12.4.3 Situation 1**

A4 und B4 kämpfen zu Spielbeginn um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird von beiden direkt ins Aus getippt (unklarer Ausball) und der SR signalisiert einen neuen Hochball.

**Regelung**

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, hat keine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird zwischen den gleichen Spielern ausgeführt.

**Art. 12.4.3 Situation 2**

Bei Spielbeginn kämpfen A4 und B4 um den hochgeworfenen Ball. Der Ball wird getippt und von zwei Gegenspielern A5 und B5 gefangen. Die Schiedsrichter entscheiden auf Halteball und signalisieren erneut Hochball.

**Regelung**

Obwohl die Spieluhr in dem Augenblick, in dem der Ball getippt wurde, gestartet worden ist, erlangte keine Mannschaft Ballkontrolle, so dass die Regel bezüglich des alternierenden Ballbesitzes nicht anwendbar ist. Ein erneuter Hochball wird im Mittelkreis zwischen den Spielern A5 und B5 ausgeführt.

## Weitere Informationen zu Artikel 12

### Art. 12 Festlegung 1

Die Mannschaft, die zu Spielbeginn nach dem Hochball nicht die erste Kontrolle über einen belebten Ball auf dem Spielfeld erlangt, erhält bei der nächsten Hochballsituation den Ball zum alternierenden Einwurf nächst der Stelle, an der die Hochballsituation entsteht.

#### Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungshochball hoch. Unmittelbar nachdem der Ball legal von A4 getippt worden ist,

- (a) wird Halteball zwischen A5 und B5 gepfiffen.
- (b) wird ein Doppelfoul zwischen A5 und B5 gepfiffen.

#### Regelung

Da es noch keine Ballkontrolle gegeben hat, kann der SR die Regel für den alternierenden Ballbesitz nicht anwenden. Der Schiedsrichter führt einen neuen Hochball zwischen A5 und B5 aus.

Die nach dem legalen Tippen des Balles bis zur Hochballsituation von der Spieluhr abgelaufene Zeit bleibt bestehen.

#### Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter wirft zum Spielbeginn den Ball hoch. Der Ball wird legal von A4 getippt und

- (a) geht direkt ins Aus
- (b) wird von A4 gefangen, bevor der Ball einen der nicht am Hochball beteiligten Spieler berührt.

#### Regelung

In beiden Fällen erhält Team B den Ball zum Einwurf als Folge der Regelübertretung von A4. Nach dem Einwurf wird der Mannschaft, die keine Kontrolle über den belebten Ball auf dem Spielfeld gewonnen hat, der erste alternierende Einwurf nächst der Stelle zugesprochen, an der die nächste Hochballsituation entsteht.

#### Beispiel 3 zu Art. 12 Festlegung 1

Team B steht der Ball zum Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu. Ein Schiedsrichter und/oder der Anschreiber begehen einen Fehler und der Ball wird irrtümlich Team A zum Einwurf zugesprochen.

#### Regelung

Sobald der Ball einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Spieler auf dem Feld berührt wird, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden.

Auf Grund dieses Fehlers verliert jedoch Team B sein Recht auf den alternierenden Ballbesitz **nicht**. Team B wird beim nächsten Hochball der Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zugesprochen.

**Beispiel 4 zu Art. 12 Festlegung 1**

Gleichzeitig mit dem Spielzeituhr-Signal zum Ende der 1. Spielperiode foult B5 seinen Gegenspieler A5, es handelt sich um ein unsportliches Foul.

**Regelung**

Die Spieluhr steht auf Null, A5 wirft 2 Freiwürfe ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum.

Nach der Pause von 2 Minuten zwischen der 1. und 2. Spielperiode wird das Spiel mit Einwurf für Team A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt. Dieser Einwurf ist Teil der Strafe für das unsportliche Foul.

Das Recht auf den alternierenden Ballbesitz bei der nächsten Hochballsituation bleibt der Mannschaft, die es vor dem Foul hatte.

**Artikel 12 Festlegung 2**

Wenn der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt wird (außer zwischen Freiwürfen), handelt es sich um eine Hochballsituation, die einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zur Folge hat.

Da sich daraus keine Reboundsituation ergibt, hat das Einklemmen des Balles nicht den gleichen Einfluss auf das Spiel, als wenn der Ball nur den Ring berührt.

Falls derjenigen Mannschaft, die vor dem Einklemmen des Balles zwischen Brett und Ring die Ballkontrolle hatte, das Recht auf den nächsten alternierenden Ballbesitz zusteht, verbleibt ihr nur die Restspielzeit auf der 24-Sekunden-Uhr – wie bei jeder anderen Hochballsituation.

**Beispiel 1 zu Art. 12 Festlegung 2**

Bei einem Feldkorbwurf von A4 wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

**Regelung**

Nach dem Einwurf steht Team A nur die verbleibende Zeit auf der 24-Sekunden-Uhr zu.

**Beispiel 2 zu Art. 12 Festlegung 2**

Bei einem Feldkorbwurf von A4 ertönt das 24-Sekunden-Signal, anschließend wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt. Team A steht der nächste alternierende Einwurf zu.

**Regelung**

Da Team A auf der 24-Sekunden-Uhr keine Zeit mehr zur Verfügung steht, handelt es sich um einen Verstoß gegen die 24-Sekunden-Regel. Team B erhält den Ball zum Einwurf.

Team A verliert nicht das Recht auf den alternierenden Ballbesitz und erhält den Einwurf bei der nächsten Hochballsituation.

## Artikel 13                      Wie der Ball gespielt wird

### Art. 13.2.1    Situation

Der Spieler A4 bewegt sich mit dem Ball über das Spielfeld, indem er ihn mit den Fußrasten vor sich her schiebt oder indem er ihn mit dem Kopf dribbelt.

### Regelung

Wird der Ball absichtlich auf diese Art und Weise von A4 gespielt, handelt es sich um eine Regelübertretung. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

Berührt der Ball zufällig die Fußraste oder den Kopf des Spielers, so handelt es sich **nicht** um eine Regelübertretung.

## Artikel 14                      Ballkontrolle

### Art. 14.3        Situation

Während A4 (mit Ball) auf den Korb zufährt, begeht er (A4) ein Foul an B4, und zwar

- a)      bevor
- b)      nachdem

der Ball die Wurfhand verlassen hat. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft A.

### Regelung

- a)      B4 erhält keine Freiwürfe zugesprochen. Foul in Mannschaftsballkontrolle
- b)      B4 erhält zwei Freiwürfe zugesprochen. Die Mannschaftsballkontrolle endet, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.

### Art. 14.4.1    Situation 1

Spieler A4, der in Ballbesitz ist, beginnt nach vorn zu kippen. Um zu verhindern, dass die Fußrasten den Boden berühren, stößt er sich mit dem Ball vom Boden ab und gewinnt eine stabile Position zurück.

### Regelung

Legal. Das Abstützen mit dem Ball ist genauso zu werten wie das Abstützen mit der Hand, welches legal ist.

### Art. 14.4.1    Situation 2

Spieler A4 lehnt sich seitlich aus dem Rollstuhl, um in Ballbesitz zu gelangen. Dabei kippt der Rollstuhl zur Seite, so dass ein großes und ein kleines Rad den Boden verlassen.

### Regelung

Das ist legal, solange nicht irgendein Teil des Rahmens den Boden berührt.

**Art. 14.4.1 Situation 3**

Ein Spieler mit Ballbesitz beginnt mit dem Rollstuhl nach vorn zu kippen. Kurz bevor irgendein Teil seines Rollstuhls außer den Rädern / Überkipprollen den Boden berühren, tippt er den Ball auf den Boden.

Nachdem ein beliebiger Teil des Rollstuhls den Boden berührt hat, richtet er sich selbst und den Stuhl wieder auf und beginnt wieder mit dem Dribbling.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Regelübertretung, da der Spieler die Ballkontrolle **nicht** verloren hat.

**Art. 14.4.1 Situation 4**

Spieler B4 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei verliert er die Balance und fällt aus dem Rollstuhl.

Während er auf dem Boden liegt, tippt er den Ball - noch innerhalb der Spielfeldgrenzen - zu seinem Mitspieler B6.

**Regelung**

Regelübertretung durch B4.

Mannschaft A wird der Ball zum Einwurf von außen zuerkannt.

## **Artikel 15                    Spieler in der Korbwurfaktion**

**Art. 15.2            Kommentar 1**

Im Rollstuhlbasketball ist es nicht einfach, den Beginn der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu erkennen. Der Wurfbeginn muss exakt vom Schiedsrichter identifiziert werden. Er schließt die Beobachtung der normalen Arm- und Körperbewegungen ein, unmittelbar bevor der Ball die Hand zum Wurf verlässt.

Vergleichbar mit dem Sprung im Fußgängerbasketball schließt der Wurfversuch im Rollstuhlbasketball häufig Bewegungen des Rollstuhls mit ein. Diese werden niemals sehr umfangreich sein.

Erfolgt aber ein Foul nach dem Beginn einer normalen Korbwurfaktion, welche die Bewegungen des Rollstuhls einschließt, so ist es als Foul an einem Spieler in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung zu werten.

**Art. 15.2            Situation 1**

A4 fährt in die Nähe des Korbes und erhält an den ausgestreckten Armen von B4 vorbei einen hüfthohen Pass.

B4 führt seine Arme sofort nach unten und verursacht Kontakt mit A4 in dem Augenblick, als A4 beginnt, seine Wurfhand nach oben zum Korb zu bewegen, jedoch nicht notwendigerweise mit der klassisch abgewinkelten Haltung des Handgelenks.

**Regelung**

Foul von B4. A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen.

**Begründung**

Bei den ersten Anzeichen dafür, dass die Arme in Richtung Korb bewegt werden, ist ein Foul (am Werfer) zu verhängen.

Diese Situation ist analog zum Fußgängerbasketball zu entscheiden, wenn dort ein Spieler einen Pass in den Lauf erhält und zum Korb springt, um einen Unterhandwurf auszuführen.

Dieser Spieler hat seine Hand auch nicht in der klassischen Wurfhaltung abgewinkelt.

Trotzdem wird in einer solchen Situation ein Foul als Foul am Werfer gewertet, weil der Spieler durch seine Sprungaktion die Absicht unterstreicht, einen Korbwurf ausführen zu wollen.

Die Absicht des Rollstuhlbasketballspielers, einen Korbwurf auszuführen, ist nicht so leicht zu erkennen, da er nicht springen kann. Besondere Aufmerksamkeit ist daher auf die Aufwärtsbewegung des Arms (der Arme) zu richten.

**Art. 15.3      Kommentar**

Die **kontinuierliche Bewegung** bei der Korbwurfaktion ist die Bewegung, die üblicherweise einem Wurf vorausgeht und Körper-, Arm- oder Handbewegungen einschließt, die normalerweise beim Korbwurf benötigt werden.

Sie schließt allerdings das Tippen des Balles beim Hochball oder das Schlagen des Balles beim Rebound **nicht** mit ein (s. Art. 24.1.3).

**Art. 15.3      Situation 1**

Wird durch das Foul an einem Spieler, der sich in der kontinuierlichen Korbwurfbewegung befindet, der Ball sofort zum toten Ball?

**Regelung**

Nein, vorausgesetzt die kontinuierliche Bewegung wird nicht unterbrochen.

Der Wurfversuch endet erst, wenn der Ball die Hand verlassen hat **und** die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist. Wird jedoch die kontinuierliche Bewegung unterbrochen, wird der Ball sofort zum toten Ball (s. Art. 10.4).

**Art. 15.3      Situation 2**

Der Spieler A5 fährt und / oder dribbelt in die begrenzte Zone, um einen Korbleger auszuführen. Während er noch in Bewegung ist, beendet A5 das Dribbling.

Er nimmt den Ball auf, um sich auf den Wurf vorzubereiten oder um einen letzten Schub durchzuführen. Dabei wird A5 von B4 gefoult.

- a) Die kontinuierliche Korbwurfbewegung von A5 wird nicht unterbrochen und der Wurf ist erfolgreich.
- b) A5 beendet beim Foul die Wurfbewegung, beginnt jedoch einen zweiten Versuch, der erfolgreich ist.

**Regelung**

- a) Der Korb zählt und A5 erhält einen Bonus-Freiwurf, weil die kontinuierliche Wurfbewegung nicht unterbrochen wurde (s. Art. 10.4).
- b) Der Ball ist tot, sobald die ursprüngliche Wurfbewegung unterbrochen wird. Der erzielte Korb zählt nicht. A5 erhält 2 Freiwürfe.



**Art. 15.3 Situation 3**

In der Wurfaktion wird A4 von B4 gefoult. A4 setzt die kontinuierliche Wurfbewegung fort, jedoch ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode gleichzeitig mit dem Foulpfiff des Schiedsrichters, bevor der Ball zum Korbwurf die Hand verlassen hat.

Nach dem Signal vollendet A4 den Wurf, der Ball geht in den Korb. Zählt der Korb?

**Regelung**

Nein. Damit der Korb zählen kann, muss der Ball die Hand des Werfers A4 verlassen haben, bevor das Zeitsignal ertönt. B4 wird ein Foul angeschrieben und A4 erhält zwei (oder drei) Freiwürfe (s. Interpretation zu Art. 10.4 Situation 1).

**Art. 15.3 Situation 4**

A5 beginnt einen Feldkorbversuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird der Mitspieler A4 von B4 gefoult.

Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Mannschaft B. Der Wurfversuch von A5 ist erfolgreich.

**Regelung**

Der Feldkorb von A5 zählt. Zusätzlich erhält **A4** zwei Freiwürfe zugesprochen.

**Art. 15.3 Situation 5**

A4 beginnt einen Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch. Bevor der Ball die Hand verlassen hat, begeht A5 ein Offensivfoul an B4. Der Wurf von A4 ist erfolgreich.

**Regelung**

A5 wird ein Foul angeschrieben. Der Ball wird im Augenblick des Fouls zum toten Ball, daher kann der Korb nicht zählen.

Das Spiel wird mit Einwurf von außen für Mannschaft B nächst der Stelle des Fouls fortgesetzt (s. Art. 14.3).

## **Artikel 16 Korberfolg und seine Wertung**

**Art. 16.2.1 Situation 1**

Während eines Drei-Punkte-Korbwurf-Versuchs von A4 befinden (befindet) sich seine Vorderräder (sein Vorderrad) auf der Drei-Punkte-Linie.

**Regelung**

Legal. Die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen (darf) sich auf und auch jenseits der Drei-Punkte-Linie befinden.

Der Ball muss die Hand (Hände) von A4 verlassen haben, bevor die großen Räder die Drei-Punkte-Linie berühren, sonst können nur zwei Punkte erzielt werden.

**Art. 16.2.1 Situation 2**

A4 wird beim Drei-Punkte-Korbwurf-Versuch von B4 an der Fußraste gefoult, die über die Linie hinaus in den Kreis ragt.

**Regelung**

B4 wird das Foul angeschrieben. Ist der Wurf erfolgreich, werden A4 die drei Punkte angeschrieben und er erhält zusätzlich einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurf nicht erfolgreich, werden dem gefaulten Werfer drei Freiwürfe zugesprochen.

**Art. 16.2.5 Festlegung 1**

**Korbwurf in den letzten Sekunden:** Die Spieluhr muss 0:00.3 (3/10 Sekunden) oder mehr anzeigen, damit ein Spieler nach einem Einwurf oder Rebound nach dem letzten Freiwurf den Ball sichern und einen gültigen Korbwurfversuch ausführen kann.

**Art. 16.2.5 Festlegung 2**

Wenn die Spieluhr 0:00.2 oder 0:00.1 (2/10 oder 1/10 Sekunden) anzeigt, kann ein gültiger Korb nur durch einen direkten Tipp erzielt werden.

**Art. 16.2.5 Situation 1**

Die Spieluhr steht auf 0:00.2 (2/10 Sekunden), als A4 nach einem Einwurf von A5 den Ball fängt dann auf den Korb wirft, bevor das Signal zum Ende der Spielperiode ertönt. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Schluss-Signal und dann geht der Ball in den Korb.

**Regelung**

Der Korb zählt nicht.

**Art. 16.2.5 Situation 2**

Mit 0:00.2 (2/10 Sekunden) auf der Spieluhr tippt A4 den Ball nach Einwurf durch A5 direkt in Richtung Korb. Während der Ball in der Luft ist, ertönt das Signal zum Ende der Spielperiode, danach geht der Ball in den Korb.

**Regelung**

Der Korb zählt.

**Weitere Informationen zu Artikel 16****Art. 16 Festlegung**

Fängt ein Spieler nach einem Einwurf oder dem Rebound nach einem letzten oder einzigen Freiwurf den Ball, vergeht immer etwas Zeit, bis der Ball bei einem Korbwurf die Hand wieder verlässt. Hierauf ist insbesondere kurz vor Ende einer Spielperiode zu achten.

Für die Ausführung eines solchen Korbwurfs vor dem Ende einer Spielperiode muss es eine Mindestzeit geben. Zeigt die Spieluhr noch 0:00.3 (drei Zehntel) Sekunden oder mehr an, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Ball die Hand des Werfers noch vor dem Schlussignal verlassen hat.

Werden jedoch nur noch 0:00.2 oder 0:00.1 (zwei oder ein Zehntel) Sekunden angezeigt, kann ein Korb nur zählen, wenn er von einem sich in der Luft befindlichen Spieler durch einmaliges Tippen erzielt wird.

**Beispiel zu Art. 16 Festlegung**

Mannschaft A erhält einen Einwurf mit noch

- a) 0:00.3      b) 0:00.2 oder 0:00.1 auf dem Display der Spieluhr.

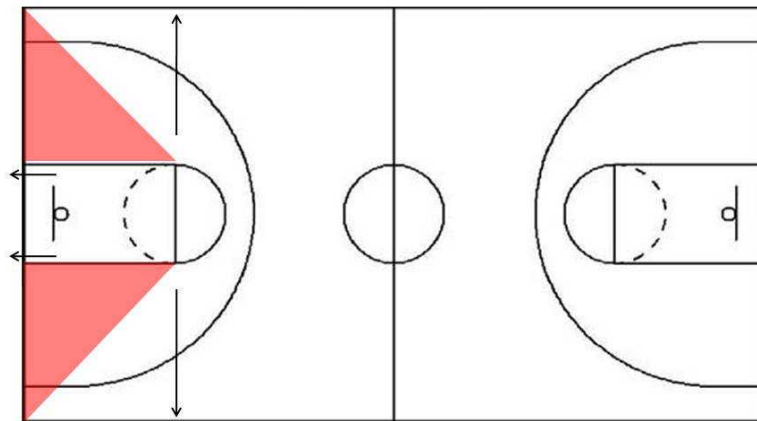
**Regelung**

Im Fall a) entscheiden die Schiedsrichter, ob der Ball bei einem Korbwurf die Hand des Werfers noch vor dem Schlusssignal verlassen hat.

Im Fall b) kann ein Korb nur zählen, wenn er durch einmaliges Tippen erzielt wird.

**Artikel 17****Einwurf****Art. 17.1      Kommentar**

Um zu entscheiden, ob der Ball nach einer Regelverletzung von der Seitenlinie oder von der Endlinie einzuwerfen ist, wird jeweils eine gedachte Linie von den Enden der Freiwurflinie zur nächsten Spielfeldecke gezogen.

**Art. 17.2      Kommentar**

Es gibt Situationen, in denen der Schiedsrichter den Ball einem Spieler zum Einwurf von außen an der Endlinie übergeben sollte bzw. bzw. in anderer Form zur Verfügung stellen sollte:

- a) nach einer Auszeit, die einem gültigen 2- oder 3-Punkte-Feldkorb folgt
- b) nach einer legalen Spielunterbrechung infolge der Verletzung eines Spielers oder eines Schiedsrichters, falls der Ball normalerweise von der Endlinie aus wieder ins Spiel gebracht worden wäre
- c) wenn der Schiedsrichter nach einem gültigen Feldkorb glaubt, das Spiel durch die Ballübergabe schneller fortsetzen zu können
- d) wenn nach einem Doppelfoul (mit Überlagerung durch Korberfolg) oder nach gegeneinander aufgerechneten Fouls (gemäß Artikel 42) der Einwurf an der Grundlinie erfolgt

**Art. 17.2.4      Festlegung**

**Letzte 2 Minuten des Spiels:** Nimmt eine Mannschaft, der der Einwurf innerhalb der letzten beiden Minuten des Spiels zusteht, eine Auszeit, dann erfolgt der Einwurf danach an der Einwurflinie im Vorfeld.

**Situation zu Art. 17.2.4 Festlegung**

Mit 1:45 Sekunden auf der Spieluhr begeht B4 in der 4. Spielperiode ein unsportliches Foul an A4, der in seinem Rückfeld dribbelt. Team A nimmt eine Auszeit. Danach führt A4 zwei Freiwürfe aus, anschließend steht Team A der Ball zum Einwurf zu.

**Regelung**

Der Einwurf von Team A findet an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Team A erhält eine neue 24-Sekundenperiode.

**Art. 17.3.1 Kommentar**

Nachdem der Ball dem Einwerfer zur Verfügung gestellt worden ist, darf er seinen Rollstuhl an der Seiten- bzw. Endlinie jeweils höchstens einen Meter nach links oder rechts in Bezug auf die vom Schiedsrichter bezeichnete Einwurfstelle bewegen. Nach hinten - senkrecht zur Auslinie - darf sich der Einwerfer beliebig weit vom Spielfeld entfernen.

**Art. 17.3.2 Situation**

Der Einwerfer A4 hat den Ball beim Einwurf zu A6 gepasst. Danach hindert B4 den Einwerfer A4 daran, auf das Spielfeld zurückzufahren, indem er auf seinem Platz gegenüber dem Einwerfer in der Nähe der Seitenlinie stehen bleibt.

A4 versucht, außerhalb des Feldes nach vorn zu fahren, um weiter vorn auf das Spielfeld zu gelangen. Doch B4 hindert ihn daran, indem er ihm auf dem Spielfeld parallel zur Seitenlinie folgt.

**Regelung**

Die Aktion von B4 entspricht nicht dem Geist des Spiels. B4 wird verwarnet, die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für die gesamte Mannschaft für den Rest des Spiels.

Nach der Verwarnung **kann** (s. Art. 47.3 der Regeln) bei Wiederholung durch einen Spieler von Mannschaft B ein technisches Foul verhängt werden. A4 muss erlaubt werden, an der Stelle auf das Spielfeld zu fahren, an der der Ball zur Verfügung gestellt wurde.

**Art. 17.3.3 Situation 1**

Als der Schiedsrichter den Ball an A4 zum Einwurf übergeben will, bemerkt er, dass A6 die begrenzte Zone **noch nicht** verlassen hat.

**Regelung**

Der Schiedsrichter fordert A6 auf, die begrenzte Zone zu verlassen, bevor er den Ball an A4 übergibt (präventives Schiedsrichtern).

**Art. 17.3.3 Situation 2**

Unmittelbar bevor der Schiedsrichter dem Spieler A4 den Ball zum Einwurf übergibt, fährt A6 in die begrenzte Zone.

**Regelung**

Regelübertretung durch A6. Einwurf für Mannschaft B an der gleichen Stelle, an der der Ball von A4 eingeworfen werden sollte.

**Art. 17.3.3 Situation 3**

Unmittelbar nach der Ballübergabe an den Einwerfer A4 fährt A6 in die begrenzte Zone. A4 ist noch in Ballbesitz.

**Regelung**

Legal. A6 darf in die begrenzte Zone fahren, sobald der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht.

**Weitere Informationen zu Artikel 17****Art. 17 Festlegung 1**

Bevor beim Einwurf der Ball die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen hat, kann es vorkommen, dass bei der Einwurfbewegung der Ball in den Händen des Einwerfers die Ebene über der Grenzlinie, die das Spielfeld vom Aus trennt, durchbricht.

In einem solchen Fall hat weiterhin der Verteidiger die Verantwortung dafür, dass er die Einwurfregeln nicht verletzt. Er darf den Ball, der sich noch in der Hand des Einwerfers befindet, nicht berühren.

**Beispiel zu Art. 17 Festlegung 1**

A4 erhält den Ball zum Einwurf. Während er den Ball in den Händen (der Hand) hält, gerät er mit seinen Händen (seiner Hand) über das Spielfeld.

B4 greift sich den Ball oder er tippt ihn aus den Händen (aus der Hand) von A4, ohne dass er dabei irgendeinen physischen Kontakt mit A4 verursacht.

**Regelung**

B4 hat gegen die Einwurfregel verstoßen und dadurch die Wiederaufnahme des Spiels verzögert. B4 muss verwarnet werden. Diese Verwarnung wird Trainer B mitgeteilt und gilt für alle Spieler des Teams B für das restliche Spiel.

Jegliche Wiederholung einer solchen Aktion durch irgendeinen Spieler von Mannschaft B kann zu einem technischen Foul führen.

**Art. 17 Festlegung 2**

Beim Einwurf muss der Einwerfer den Ball zu einem Mannschaftsmitglied auf dem Spielfeld passen (nicht übergeben). Die Ballübergabe widerspricht der Intention des Einwurfs.

**Beispiel zu Art. 17 Festlegung 2**

Der Einwerfer A4 händigt A5, der sich auf dem Spielfeld befindet, den Ball aus.

**Regelung**

A4 hat gegen die Einwurfregeln verstoßen, da der Ball beim legalen Einwurf die Hand (Hände) des Einwerfers verlassen muss.

Team B erhält den Ball zum Einwurf an der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignet hat.

**Art. 17 Festlegung 3**

Während eines Einwurfs darf kein anderer Spieler einen Teil seines Körpers (oder Rollstuhls) über der Begrenzungslinie haben, bevor der Ball über die Auslinie geworfen worden ist.

**Beispiel 1 zu Artikel 17 Festlegung 3**

Nach einer Regelübertretung hat A4 den Ball vom SR zum Einwurf erhalten. A4

- (a) legt den Ball (im Aus) auf den Boden, dort wird er von A5 aufgenommen
- (b) übergibt im Aus den Ball an A5.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Regelübertretung von A5, da er seinen Körper über die Grenzliniebewegt hat, bevor der Ball von A4 über die Auslinie geworfen worden ist.

**Beispiel 2 zu Artikel 17 Festlegung 3**

Nach einem erfolgreichen Feldkorb bzw. einem erfolgreichen letzten Freiwurf von Team A erhält Team B eine Auszeit. Nach der Auszeit erhält B4 den Ball vom SR zum Einwurf an der Endlinie.

- (a) B4 legt den Ball (im Aus) auf den Boden, dort wird er von B5 aufgenommen
- (b) B4 übergibt im Aus den Ball an B5, der sich auch hinter der Endlinie befindet.

**Regelung**

Legal in beiden Fällen. Die einzige Beschränkung für Team B besteht darin, dass der Ball innerhalb von fünf Sekunden eingeworfen werden muss.

**Artikel 17 Festlegung 4**

Wird in den letzten beiden Minuten der 4. Spielperiode oder einer jeden Verlängerung der Mannschaft eine Auszeit gewährt, der ein Einwurf in ihrem Rückfeld zusteht, dann erfolgt der Einwurf nach der Auszeit an der Einwurflinie gegenüber dem Anschreibertisch, und zwar im Vorfeld der einwerfenden Mannschaft.

Der Einwerfer darf den Ball nur zu einem Mitspieler im Vorfeld einwerfen.

**Beispiel 1 zu Art. 17 Festlegung 4**

In der letzten Spielminute der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Rückfeld. B4 tippt den Ball in Höhe der Freiwurflinie ins Aus.

An welcher Stelle erfolgt der Einwurf für Team A, wenn jetzt

- (a) Team B eine Auszeit gewährt wird?
- (b) Team A eine Auszeit gewährt wird?
- (c) wenn zuerst Team A eine Auszeit gewährt wird und unmittelbar danach Team B (oder umgekehrt)?

**Regelung**

Im Fall (a) erfolgt der Einwurf für Team A in Höhe der verlängerten Freiwurflinie. In den Fällen (b) und (c) erfolgt der Einwurf von Team A an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

**Beispiel 2 zu Art. 17 Festlegung 4**

In der letzten Spielminute führt A4 zwei Freiwürfe aus. Beim 2. Freiwurf berührt A4 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der SR pfeift Regelübertretung.

Team B verlangt Auszeit.

An welcher Stelle erfolgt der Einwurf von Team B nach der Auszeit?

**Regelung**

Der Einwurf von Team B erfolgt an der Einwurflinie im Vorfeld von Team B, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch. Team B erhält eine neue 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 3 zu Art. 17 Festlegung 4**

Während der letzten 2 Spielminuten dribbelt A4 seit 6 Sekunden in seinem Rückfeld, als

- (a) B4 den Ball ins Aus tippt.
- (b) B4 das 3. Foul für Team B in dieser Spielperiode begeht.

Team A wird nun eine Auszeit gewährt.

Nach der Auszeit führt Team A den Einwurf an der Einwurflinie im Vorfeld von Team A aus, und zwar gegenüber dem Anschreibertisch.

**Regelung:** In beiden Fällen verbleiben Team A noch 18 Sek. auf der 24-Sekunden-Uhr.

**Beispiel 4 zu Art. 17 Festlegung 4**

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld. B3 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B4 tippt nun den Ball ins Aus (Rückfeld von Team A), während noch

- (a) sechs (6) Sekunden
- (b) siebzehn (17) Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A einen Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld, gegenüber dem Anschreibertisch.

**Regelung:** Team A verbleiben in beiden Fällen nur die auf der 24-Sekundenuhr angezeigten Sekunden, im Fall (a) noch 6 Sekunden, im Fall (b) noch 17 Sekunden.

**Beispiel 5 zu Art. 17 Festlegung 4**

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode dribbelt A4 in seinem Vorfeld. B3 tippt den Ball in das Rückfeld von Team A, wo irgendein Spieler von Team A den Ball weiterdribbelt. B4 begeht nun im Rückfeld von Team A das 3. Teamfoul von Team B, während noch

- (a) sechs (6) Sekunden
- (b) siebzehn (17) Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr für Team A stehen. Team A wird nun eine Auszeit gewährt. Nach der Auszeit erhält Mannschaft A einen Einwurf an der Einwurflinie in ihrem Vorfeld, gegenüber dem Anschreibertisch.

**Regelung:** Bei Wiederaufnahme des Spiels verbleiben Team A im Fall (a) noch 14 Sekunden und im Fall (b) noch 17 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr.

**Beispiel 6 zu Art. 17 Festlegung 4**

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode ist Team A seit 5 Sekunden in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als A4 und B4 in eine gewalttätige Situation verwickelt werden. A4 und B4 werden disqualifiziert. Die Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und Team A wird der Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch zugesprochen. Vor Ausführung des Einwurfs wird Coach A eine Auszeit gewährt. Wo wird der Einwurf für Team A ausgeführt?

**Regelung**

Der Einwurf wird an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt, und zwar mit der noch verbleibenden Zeit auf der 24-Sekundenuhr, in diesem Fall mit 19 Sekunden.

**Art. 17 Festlegung 5**

Außer den in Art. 17.2.3 aufgeführten Situationen gibt es weitere, bei denen der Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch erfolgt.

**Beispiel zu Art. 17 Festlegung 5**

- (a) Ein Einwerfer begeht beim Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch eine Regelverletzung und der Ball wird daraufhin der Gegenmannschaft an der Stelle des ursprünglichen Einwurfs zugesprochen.

- (b) Bei einer Gewalttätigkeit werden Mitglieder beider Mannschaften disqualifiziert und es sind keine weiteren Foulstrafen auszuführen. Das Spiel wurde gestoppt, als eine Mannschaft die Ballkontrolle hatte oder ihr der Ball zustand. Dann erfolgt der Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**Regelung:** In den beiden oben beschriebenen Situationen kann der Einwerfer den Ball sowohl in sein Vorfeld als auch in sein Rückfeld einwerfen.

### **Artikel 17 Festlegung 6**

Bei einem Einwurf können sich folgende Situationen ereignen:

- (a) Der Ball wird zwischen Ring und Brett eingeklemmt.  
(b) Der Ball wird absichtlich gegen den Ring geworfen, um eine neue 24-Sekunden-Periode zu erhalten.

Diese Situationen werden wie folgt geregelt:

#### **Beispiel 1 zu Artikel 17 Festlegung 6**

Der Einwerfer A4 passt den Ball gegen das Brett. Dabei wird der Ball zwischen Ring und Brett eingeklemmt.

#### **Regelung**

Es handelt sich um eine Hochballsituation. Das Spiel wird gemäß der Regelung des alternierenden Ballbesitzes fortgesetzt.

Steht Team A der Ball zu, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt.

#### **Beispiel 2 zu Artikel 17 Festlegung 6**

Mit verbleibenden 5 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr passt der Einwerfer A4 den Ball zum Korb, wo er den Ring berührt.

#### **Regelung**

Der 24-Sekundenzeitnehmer darf die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückstellen, da die Spieluhr noch nicht gestartet wurde. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

## **Artikel 19 Spielerwechsel**

### **Art. 19.2.2 Situation**

Spieler A6 wartet am Anschreibertisch auf eine Möglichkeit zum Spielerwechsel. Das Spiel wird wegen eines Halteballs unterbrochen, gemäß der Regel bezüglich des alternierenden Einwurfs wird Mannschaft B der Ball zum Einwurf zugesprochen.

Darf A6 eingewechselt werden?

**Regelung** Ja

### **Art. 19.3.2 Situation**

A9 meldet am Tisch einen Spielerwechsel an. Nachdem der Anschreiber das Signal zum Spielerwechsel gegeben hat, zeigt der Trainer von Mannschaft A an, dass er den Wechsel rückgängig machen möchte.

**Regelung:** Das ist nicht mehr möglich. Die Rücknahme eines angemeldeten Spielerwechsels ist nur möglich, bevor das Anschreibersignal zum Wechsel erfolgt.

### **Art. 19.3.4 Situation**

Der Schiedsrichter hat B9 das Zeichen gegeben, zum Wechsel gegen B4 auf das Spielfeld zu fahren. Während sich B4 zur Seitenlinie bewegt, erhält er ein technisches Foul. Wie wird dieses Foul bestraft?



**Regelung**

In dem Augenblick, in dem der Auswechselspieler B9 vom Schiedsrichter aufgefordert wird, auf das Spielfeld zu fahren, wird B4 zum Ersatzspieler.

Das Foul von B4 wird daher dem Trainer von Mannschaft B angeschrieben ("B").  
Spielfortsetzung: Zwei Freiwürfe für Mannschaft A zuzüglich Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

**Art. 19.3.8 Situation**

Die Spieler A9 und A10 fahren zum Anschreibertisch, um einen Spielerwechsel anzumelden. Die nächste Gelegenheit zur Durchführung eines Wechsels ergibt sich, als B4 ein Foul an A4 begeht, der allerdings nun zwei Freiwürfe auszuführen hat.

Spieler A9 weist darauf hin, dass er gegen A4 eingewechselt werden sollte und dass er und A10 gemeinsam wechseln müssen, um keinen Verstoß gegen die 14-Punkte-Regel zu begehen.

**Regelung**

Muss ein Freierwerfer gemäß Artikel 19.3.8 ersetzt werden, dann sind mehrere Wechsel für den Freierwerfer und die Mannschaft, welche die Freiwürfe ausführt, erlaubt. Die gegnerische Mannschaft darf dann maximal ebenso viele Spieler wechseln.

**Art. 19.3.8 Kommentar**

Falls in einer Freiwurfsituation der Freierwerfer nur durch den Wechsel mehrerer Spieler ersetzt werden kann und daher der Gegner auch mehrere Spieler wechseln darf, müssen die Schiedsrichter genau darauf achten, dass von keiner Mannschaft ein Spieler wieder ein- bzw. ausgewechselt wird, der bereits im gleichen Zeitabschnitt, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt wird, gewechselt wurde (s. Art. 19.2.4).

**Art. 19.3.9 Situation**

A4 hat den ersten von zwei Freiwürfen ausgeführt. Bevor er den zweiten wirft, wird gegen A6 ein technisches Foul gepfiffen. Danach führt A4 den 2. Freiwurf aus. Ist es Mannschaft B erlaubt, vor Ausführung der beiden Freiwürfe für das technische Foul, das gegen A6 verhängt wurde, einen angemeldeten Spielerwechsel durchzuführen?

**Regelung:** Ja.

**Art. 19.3.10 Kommentar**

Zur Vermeidung eines Verstoßes gegen die 14-Punkte-Regel (s. Art. 51.2) liegen alle Spielerpässe auf dem Anschreibertisch.

Wird ein Spielerwechsel beantragt, begibt sich der einzuwechselnde Spieler zum Anschreiber und bezeichnet den Spieler, für den er eingewechselt werden soll.

Die Gesamtpunktzahl der wechselnden Mannschaft wird vom Klassifizierer bzw. Anschreiberassistenten geprüft, sobald der Auswechselspieler vom Schiedsrichter aufgefordert wird, das Feld zu betreten. Eine Verzögerung des Wechsels ist nicht erlaubt.

Wird die 14-Punkte-Marke überschritten, informiert der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter darüber informiert, indem er sein Signal betätigt, und zwar

- a) sobald die Spielphase beendet ist, falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat.
- b) sofort, falls sich **die** Mannschaft in Ballbesitz befindet, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft.

## Weitere Informationen zu Art. 19

### Art. 19 Festlegung 1

Vor Beginn oder nach Ende einer Spielperiode oder Verlängerung kann keine Auszeit genommen werden.

Vor Beginn der 1. Spielperiode oder nach Ablauf der Spielzeit kann kein Spielerwechsel gewährt werden.

Während der Spielpausen zwischen den Spielperioden oder Verlängerungen sind Spielerwechsel möglich.

### Beispiel 1 zu Art. 19 Festlegung 1

Nachdem der Ball beim Hochball zu Spielbeginn die Hand des 1. Schiedsrichters verlassen hat, begeht einer der am Hochball beteiligten Spieler eine Regelübertretung und der Ball wird Team B zum Einwurf zugesprochen. In diesem Augenblick beantragt einer der beiden Trainer eine Auszeit bzw. einen Spielerwechsel.

### Regelung

Obwohl das Spiel bereits begonnen hat, können Auszeit bzw. Spielerwechsel nicht gewährt werden, weil die Spieluhr noch nicht gestartet wurde.

### Beispiel 2 zu Art. 19 Festlegung 1

Ungefähr zur gleichen Zeit, als das Signal zum Ende einer Spielperiode oder Verlängerung (nicht zum Ende des Spiels) ertönt, wird ein Foul gepfiffen und A4 werden 2 Freiwürfe zuerkannt.

In diesem Augenblick beantragt einer der beiden Trainer

- (a) eine Auszeit.
- (b) einen Spielerwechsel.

### Regelung

- (a) Eine Auszeit kann nicht gewährt werden, weil die Spielzeit der Spielperiode oder Verlängerung abgelaufen ist.
- (b) Ein Spielerwechsel kann erst gewährt werden, wenn die Freiwurfstrafe ausgeführt ist und die anschließende Spielpause begonnen hat.

### Art. 19 Festlegung 2

Wenn das Signal der 24-Sekunden-Uhr ertönt, während der Ball während eines Feldkorbwurfs in der Luft ist, dann stoppt das 24-Sekunden-Signal nicht die Spieluhr. Ist der Wurf erfolgreich, entsteht unter Umständen eine Auszeit-oder Wechselmöglichkeit für eine oder beide Mannschaften.

**Beispiel zu Art. 19 Festlegung 2**

Bei einem Feldkorbwurf ist der Ball in der Luft, als das Signal der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr ertönt. Der Ball geht anschließend in den Korb.

In diesem Augenblick

- (a) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) eine Auszeit.
- (b) beantragt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) Spielerwechsel.

**Regelung**

- (a) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat eine Auszeitmöglichkeit; dadurch entsteht auch eine Wechselmöglichkeit für beide Mannschaften. Nimmt diese Mannschaft eine Auszeit, kann die andere Mannschaft anschließend ebenfalls eine Auszeit nehmen.
- (b) Nur die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, hat die Möglichkeit zum Spielerwechsel, und das nur in den letzten zwei Minuten einer Spielperiode oder Verlängerung. Führt diese Mannschaft einen Spielerwechsel durch, kann die andere Mannschaft ebenfalls Spielerwechsel durchführen und beide Mannschaften können eine Auszeit nehmen.

**Art. 19 Festlegung 3**

Wird der Antrag auf Spielerwechsel (für irgendeinen Spieler einschließlich des Freiwurfs) gestellt, nachdem der Ball dem Freiwurfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, dann entsteht eine Wechselsituation für beide Teams, falls

- (a) der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder
- (b) auf den letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf an der Mittellinie erfolgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

**Beispiel 1 zu Art. 19 Festlegung 3**

A4 stehen zwei Freiwürfe zu. Team A (oder Team B) meldet Auszeit oder Spielerwechsel an, und zwar

- (a) bevor der Ball dem Freiwurfer A4 zur Verfügung steht.
- (b) nach dem ersten Freiwurfversuch.
- (c) nach dem zweiten und letzten (erfolgreichen) Freiwurf, jedoch bevor der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.
- (d) nach dem zweiten und letzten (erfolgreichen) Freiwurf, jedoch nachdem der Ball dem Einwurfer zur Verfügung steht.

Kann Auszeit bzw. Spielerwechsel gewährt werden und wenn ja, wann?

**Regelung**

- (a) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem 1. Freiwurf.
- (b) Auszeit / Spielerwechsel wird gewährt, und zwar nach dem letzten Freiwurf, falls er erfolgreich ist.
- (c) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt, und zwar vor dem Einwurf.
- (d) Auszeit / Spielerwechsel kann nicht gewährt werden.

**Beispiel 2 zu Art. 19 Festlegung 3**

A4 werden 2 Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurfversuch wird eine Auszeit bzw. ein Spielerwechsel von Team A oder von Team B angemeldet.

In welcher der folgenden Situationen wird die Auszeit bzw. der Spielerwechsel gewährt, und wenn ja, wann?

Beim letzten Freiwurfversuch von A4

- (a) springt der Ball vom Ring zurück und das Spiel geht weiter.
- (b) geht der Ball in den Korb.
- (c) berührt der Ball weder den Ring nicht noch geht er in den Korb.
- (d) berührt A4 mit dem großen Rad die Freiwurflinie und der Regelverstoß wird gepfiffen.
- (e) verfehlt der Ball den Ring, jedoch ist B4 in die Zone gefahren, bevor der Ball die Hand von A4 verlassen hat. Die Regelübertretung wird gepfiffen und der Freiwurf von A4 ist nicht erfolgreich.

**Regelung**

- (a) Auszeit / Spielerwechsel wird nicht gewährt.
- (b), (c) und (d) Auszeit / Spielerwechsel wird sofort gewährt.
- (e) A4 erhält einen Ersatzfreiwurf. Falls dieser erfolgreich ist, wird die Auszeit bzw. der Spielerwechsel sofort gewährt.

**Art.19 Festlegung 4**

Wird nach Beantragung einer Auszeit ein Foul (gegen eines der beiden Teams) gepfiffen, kann die Auszeit erst beginnen, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters (bezüglich des Fouls) mit dem Kampfgericht abgeschlossen ist.

Falls es sich bei dem Foul um das 5. Foul eines Spielers handelte, schließt die Kommunikation des Schiedsrichters auch den Wechselprozess ein.

Ist der Wechsel abgeschlossen, beginnt die Auszeit, sobald der Schiedsrichter gepfiffen hat und dazu das Auszeithandzeichen gegeben hat.

**Beispiel 1 zu Art.19 Festlegung 4**

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht B4 sein 5. Foul.

**Regelung**

Die Auszeitmöglichkeit beginnt erst, wenn die Kommunikation des Schiedsrichters mit dem Kampfgericht bezüglich des Fouls abgeschlossen ist und der Ersatzspieler für B4 das Spielfeld betreten hat.

**Beispiel 2 zu Art.19 Festlegung 4**

Trainer A beantragt eine Auszeit. Danach begeht irgendein Spieler ein Foul.

**Regelung**

Die Mannschaften können sich in ihren Mannschaftsbankbereich begeben, wenn sie wissen, dass eine Auszeit beantragt worden ist, auch wenn formal die Auszeit noch nicht begonnen hat.

**Art. 19 Festlegung 5**

Entdecken die Schiedsrichter, dass mehr als fünf Spieler derselben Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, muss der Fehler so schnell wie möglich korrigiert werden, ohne dabei die Gegenmannschaft zu benachteiligen.

Geht man davon aus, dass Kampfgericht und Schiedsrichter korrekt gearbeitet haben, dann muss ein Spieler illegal das Spielfeld betreten haben oder auf dem Spielfeld geblieben sein.

Die Schiedsrichter müssen deshalb dafür sorgen, dass einer der Spieler sofort das Feld verlässt.

Der betreffende Trainer erhält ein technisches Foul ("B"). Der Trainer ist dafür verantwortlich, dass der Wechsel korrekt durchgeführt wird und dass der ausgewechselte Spieler sofort nach dem Wechsel das Feld verlässt.

**Beispiel zu Art. 19 Festlegung 5**

Während des laufenden Spiels wird festgestellt, dass Mannschaft A mit mehr als fünf Spielern auf dem Feld ist. Bei Entdeckung des Fehlers hat

- (a) Team B (mit 5 Spielern) die Ballkontrolle.
- (b) Team A (mit mehr als 5 Spielern) die Ballkontrolle.

**Regelung**

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, es sei denn, Team B würde dadurch benachteiligt. Der Spieler, der illegal das Spielfeld als 6. Spieler betreten oder nicht verlassen hat, muss das Spielfeld verlassen. Trainer A erhält ein TF ("B"-Foul).
- (b) Das Spiel wird sofort unterbrochen.  
Der Spieler, der illegal das Spielfeld betreten hat oder illegal auf dem Spielfeld geblieben ist, muss sofort das Spielfeld verlassen und gegen den Trainer von Team A wird ein technisches Foul ("B") verhängt.

**Art. 19 Festlegung 6**

Nachdem entdeckt worden ist, dass Team A mit mehr als 5 Spielern auf dem Feld ist, wird auch festgestellt, dass Punkte erzielt wurden und ein Foul von A5 begangen wurde, der illegal am Spiel mitgewirkt hat.

Alle erzielten Punkte bleiben gültig, ebenfalls alle Fouls, die an oder von A5 begangen wurden. Sie werden als Spielerfouls gewertet.

**Beispiel zu Art. 19 Festlegung 6**

Die Schiedsrichter realisieren, dass A6 auf dem Spielfeld als 6. Spieler des Teams A mitwirkt. Das Spiel wird unterbrochen,

- (a) nachdem A6 ein Offensivfoul begangen hat.
- (b) nachdem A6 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem B4 den erfolglosen Werfer A6 gefoult hat.

**Regelung**

- (a) Das Foul wird A6 als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- (b) Der Feldkorb von A6 zählt.
- (c) Die Freiwürfe, die sich aus dem Foul von B4 ergeben, werden von irgendeinem Spieler des Teams A ausgeführt, der sich zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld befand. Der Freierwerfer wird vom Trainer bestimmt.

**Art. 19      Festlegung 7**

Die Artikel 18 und 19 legen fest, wann eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit beginnt und endet.

Trainer, die einen Wechsel oder eine Auszeit benötigen, müssen diese Regeln kennen und einen entsprechenden Antrag zum richtigen Zeitpunkt stellen, sonst werden Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht sofort gewährt.

**Beispiel zu Art. 19 Festlegung 7**

Eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit ist gerade vorbei, als der Trainer zum Anschreibertisch eilt und laut einen Spielerwechsel / eine Auszeit beantragt.

Der Anschreiber reagiert irrtümlich und betätigt das Anschreibersignal.

Der Schiedsrichter pfeift und unterbricht das Spiel.

**Regelung**

Auf Grund der Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter entsteht ein toter Ball und die Spieluhr bleibt stehen.

Daraus entsteht normalerweise eine Spielerwechsel- bzw. Auszeitsituation.

Da jedoch der Antrag zu spät kam, wird der Spielerwechsel bzw. die Auszeit nicht gewährt. Das Spiel wird sofort wieder aufgenommen.

**Artikel 19      Festlegung 8**

Jede Auszeit soll eine Minute dauern. Die Mannschaften müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen und die Teams auf das Spielfeld gewunken hat.

Manchmal dehnt ein Team die Auszeit über die erlaubte eine Minute aus. Damit gewinnt die Mannschaft einen Vorteil bzw. sie verzögert das Spiel.

Das Team muss von einem SR verwarnet werden.

Beachtet das Team die Verwarnung nicht, wird ihr eine Auszeit angerechnet. Steht der Mannschaft keine Auszeit mehr zur Verfügung, kann dessen Trainer wegen Spielverzögerung mit einem TF ("C"-Foul) bestraft werden.

**Beispiel zu Artikel 19 Festlegung 8**

Eine Auszeitperiode endet und der SR winkt Team A auf das Spielfeld zurück. Trainer A fährt fort, sein Team, das im Mannschaftsbankbereich bleibt, zu instruieren.

Der SR fordert noch einmal das Team A zur Rückkehr auf das Spielfeld auf.

(a) Team A kommt schließlich auf das Spielfeld zurück.

(b) Team A bleibt weiter im Mannschaftsbankbereich.

**Regelung**

(a) Nachdem das Team beginnt, auf das Spielfeld zurückzukehren, verwarnet der SR den Trainer und teilt ihm mit, dass im Wiederholungsfall dem Team eine Auszeit angerechnet wird.

(b) Team A wird ohne Verwarnung eine Auszeit angerechnet. Steht keine Auszeit mehr zur Verfügung, wird gegen den Trainer ein TF ("C"-Foul) verhängt.

## Artikel 23      Spieler im Aus und Ball im Aus

### Art. 23.2.1    Situation

Spieler A4 versucht zu verhindern, dass der Ball ins Aus geht. Dabei kann er den Ball nur so zurück ins Feld tippen, dass er gegen das Rad von B4 springt und von dort ins Aus geht.

### Regelung

Einwurf für Mannschaft A nächst der Stelle, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist.

### Art. 23.2.4    Situation

Spieler A4 gelingt es, einen Ball unter Kontrolle zu bringen, der auf die Auslinie zurollt. Dabei droht A4 durch den Schwung der Bewegung ins Aus zu geraten. Er wirft den Ball absichtlich gegen den Rollstuhl von B4, so dass der Ball von dort ins Aus springt.

### Regelung

Einwurf für Mannschaft B nächst der Stelle, an der der Ball ins Aus gegangen ist.

### Art. 23.2.4    Kommentar

Bei Wiederholung solcher Aktionen (wie in 23.2.4 Situation) wird der betreffende Spieler vom Schiedsrichter unter Hinweis auf das Verletzungsrisiko der gegnerischen Spieler verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel.

Jede weitere Aktion, die als gefährlich anzusehen ist, wird mit einem technischen Foul gegen den betreffenden Spieler dieser Mannschaft geahndet.

## Artikel 24      Dribbling

### Art. 24.1.1    Situation 1

Während eines Schubes hat ein Spieler den Ball zwischen den Knien eingeklemmt.

### Regelung

Regelübertretung, der Ball muss frei auf den Oberschenkeln liegen.

### Art. 24.1.1    Situation 2

A4 wirft den Ball gegen das Brett, ohne dabei einen Korbwurf zu versuchen und fängt ihn wieder, bevor ihn ein anderer Spieler berührt.

### Regelung

Nachdem er den Ball gefangen hat (der Ball kommt in den Händen zur Ruhe), darf A4 dribbeln, passen oder auf den Korb werfen.

### Begründung

Da es im Rollstuhlbasketball keine Einschränkungen bezüglich des Dribblings (wie z.B. Doppeldribbling bei den Fußgängern) gibt, ist diese Aktion legal. Die einzige Einschränkung bezüglich des Dribblers wird in Artikel 25 beschrieben (Schubfehler / 3 Schübe).

## Artikel 25 Schubfehler (3 Schübe)

### Art. 25.1.1 Situation 1

Spieler A4 hat zwei Schübe durchgeführt, danach beginnt er mit dem Dribbling. Unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, jedoch bevor er den Boden berührt, führt A4 einen zusätzlichen Schub durch.

#### Regelung

Legal. Ein Schubfehler kann nur begangen werden, wenn der Spieler Kontakt mit dem Ball hat.

### Art. 25.1.1 Situation 2

A4 holt den Rebound und legt den Ball auf seinen Schoß.

Um die begrenzte Zone zu verlassen, schiebt er das rechte Rad mit der rechten Hand nach vorn, anschließend zieht er das linke Rad mit der anderen Hand nach hinten, darauf folgt ein weiterer Schub mit beiden Händen.

**Regelung:** Schubfehler

### Art. 25.1.1 Situation 3

Der Flügelspieler A4 bewegt sich mit zwei kräftigen Schüben auf die gegnerische Zonenverteidigung zu. Er versucht zu werfen, realisiert jedoch, dass er die Aktion nicht beenden kann, da sich ihm ein Verteidiger nähert.

Er legt den Ball zurück auf die Oberschenkel und fährt mit einem unerwarteten Schub an seinem Verteidiger vorbei.

#### Regelung

Nicht legal, drei Schübe. Diese Regelübertretung ist manchmal schwer zu erkennen, da zwischen dem zweiten und dritten Schub eine relativ lange Pause liegt.

### Art. 25.1.1 Situation 4

Ein Spieler erhält den Ball in der Bewegung. Er legt den Ball auf seinen Schoß, bremst mit der einen Hand ein Rad ab, zieht dann mit der anderen Hand das andere Rad zurück, um die Richtung zu ändern.

Dann bewegt er seinen Rollstuhl mit zwei Schüben nach vorn.

**Regelung:** Schubfehler

### Art. 25.1.2 Situation

Der Spieler A4, der sich in Ballkontrolle befindet, hat zwei legale Schübe durchgeführt. Danach ändert er die Richtung, indem er das linke Rad abbremst, ohne dabei die Hand zurückzuziehen.

#### Regelung

Legal. Bremsen ist kein Schub. Anschließend muss der Spieler passen, dribbeln oder werfen, bevor er einen weiteren Schub ausführen darf.



**Artikel 26****Drei Sekunden****Art. 26.1.2 Situation 1**

Spieler A4 befindet sich länger als drei Sekunden in der begrenzten Zone, weil er von Spielern der Mannschaft B am Verlassen der Zone gehindert wird.

**Regelung**

Keine Regelübertretung, solange A4 sich bemüht, die Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

**Art. 26.1.2 Situation 2**

A4 befindet sich schon zwei Sekunden in der begrenzten Zone, dann beginnt er, hinauszufahren. Nach drei Sekunden berühren seine großen Räder noch die begrenzte Zone.

**Regelung**

Kein Schiedsrichterpfiff, solange A4 keinen Pass erhält bzw. solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

**Art. 26.1.2 Situation 3**

Spieler A4 hält sich länger als drei Sekunden in der begrenzten Zone auf, weil sich sein Rollstuhl mit dem seines Gegenspielers B4 verhakt hat.

**Regelung**

Keine Regelübertretung, solange A4 sich bemüht, die begrenzte Zone zu verlassen und solange er nicht aktiv ins Spiel eingreift.

**Artikel 28****8 Sekunden****Art. 28 Kommentar**

Im Rollstuhlbasketball endet das Dribbling, wenn ein Spieler die Kontrolle über einen belebten Ball verliert.

**Art. 28.1.1 Festlegung**

Das Zählen der 8 Sekunden beginnt, sobald irgendein Spieler den Ball berührt oder vom Ball im Rückfeld berührt wird und das Team, das den Einwurf durchgeführt hat, in seinem Rückfeld die Ballkontrolle behält.

**Art. 28.1.1 Situation 1**

Der Einwurf von A4 im Rückfeld wird von A5 berührt und rollt dann auf dem Boden.

**Regelung**

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

**Art. 28.1.1 Situation 2**

Der von A4 in seinem Rückfeld eingeworfene Ball prallt vom Rollstuhl von B4 ab und rollt auf dem Boden.

**Regelung**

Der SR beginnt sofort mit dem Zählen der 8 Sekunden.

**Art. 28.1.2 Festlegung**

Ein Dribbler (vom Rückfeld ins Vorfeld) befindet sich in seinem Vorfeld, sobald beim Dribbling sowohl alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben und der Dribbler

- (a) den Ball auf den Boden des Vorfelds prellt oder
- (b) den Ball in einer oder beiden Händen zur Ruhe kommen lässt oder
- (c) den Ball auf den Schoß legt.

Ein Spieler (ohne Ball) befindet sich in seinem Vorfeld, wenn sowohl alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

**Art. 28.1.2 Situation 1**

A4 (kein Dribbler) steht mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie. Er erhält den Ball von A5, der sich im Rückfeld befindet. A4 passt dann den Ball zurück zu A5, der sich immer noch im Rückfeld befindet.

**Regelung**

Legal, da A4 sich noch im Rückfeld befindet. Die 8 Sekunden laufen weiter.

**Art. 28.1.2 Situation 2**

Der Dribbler A5 dribbelt in seinem Rückfeld und beendet das Dribbling, während er sich mit seinem Rollstuhl in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet.

Dann passt A5 den Ball zu A4, der sich noch im Rückfeld befindet.

**Regelung**

Das ist legal, da sich A5 noch im Rückfeld befindet. Die 8 Sekunden laufen weiter.

**Art. 28.1.2 Situation 3**

Bei seinem Dribbling aus dem Rückfeld befindet sich A4 mit einem großen Rad und einer Überkipprolle im Vorfeld (nicht mit beiden großen Rädern).

Er passt nun den Ball zu einem Mitspieler A5, der sich mit seinem Rollstuhl auch über der Mittellinie befindet. A5 dribbelt dann in sein Rückfeld.

**Regelung**

Das ist legal, denn beide Spieler befinden sich noch im Rückfeld. Die 8 Sekunden laufen weiter.

**28.1.2 Situation 4**

A4 dribbelt in seinem Rückfeld und stoppt seine Vorwärtsbewegung, während er noch den Ball weiter auf den Boden prellt, und zwar während

- a) er sich in Zwitterstellung über der Mittellinie befindet
- b) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird.
- c) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Rückfeld befinden, jedoch der Ball im Vorfeld gedribbelt wird.
- d) alle Räder und Stützräder, die ständig den Boden berühren, sich im Vorfeld befinden, jedoch der Ball im Rückfeld gedribbelt wird und er dann mit allen Rädern wieder in sein Rückfeld fährt.

**Regelung**

Alle Aktionen sind legal, in allen Fällen bleibt der Dribbler A4 kontinuierlich in seinem Rückfeld. Die 8 Sekunden laufen weiter.

**Art. 28.1.2 Situation 5**

Der Ball liegt auf dem Schoß von A5, als er die Mittellinie überquert. Der komplette Rollstuhl hat Kontakt mit dem Vorfeld.

**Regelung**

Wenn der Ball auf dem Schoß des Dribblers liegt, während er die Mittellinie überquert, dann geht der Ball ins Vorfeld, wenn alle Räder seines Rollstuhls und alle Stützräder bzw. Überkipprollen, die ständig den Boden berühren, Kontakt mit dem Vorfeld haben.

**Art. 28.1.4 Situation**

Kurz vor Ende der Acht-Sekunden-Periode passt A4 aus seinem Rückfeld den Ball ins Vorfeld, wo der Ball vor Ende der acht Sekunden zufällig den Gegenspieler B4 berührt, von dem der Ball zu A6, der sich in seinem Rückfeld befindet, zurückspringt.

Erhält Team A eine neue Acht-Sekunden-Periode?

**Regelung:** Ja

**Begründung**

Der Ball befindet sich im Vorfeld, sobald er dort den Boden, einen Spieler oder einen Schiedsrichter berührt. Daher gibt es neue acht Sekunden für Mannschaft A.

**Art. 28.1.4 Kommentar**

Wenn der Spieler eines Teams, das die Ballkontrolle in seinem Rückfeld hat, absichtlich den Ball so gegen einen Gegenspieler im Vorfeld wirft, dass der Ball zurück ins Rückfeld springt, so wird die 8-Sekunden-Periode mit der noch verbleibenden Zeit fortgesetzt.

## Weitere Informationen zu Art. 28

### **Art. 28      Festlegung 1**

Die Anwendung der 8-Sekunden-Regel beruht allein auf dem individuellen Zählen der 8 Sekunden durch einen Schiedsrichter.

Im Fall einer Diskrepanz zwischen dem Zählen des Schiedsrichters und der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr hat die Entscheidung des Schiedsrichters Vorrang.

### **Beispiel zu Art. 28 Festlegung 1**

A4 dribbelt den Ball in seinem Rückfeld, als der Schiedsrichter die Übertretung der Acht-Sekunden-Regel pfeift.

Das Display der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr zeigt an, dass erst sieben Sekunden vorbei sind.

### **Regelung**

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt. Nur der Schiedsrichter hat das Recht, darüber zu entscheiden, wann die Acht-Sekunden-Periode beendet ist.

### **Art. 28      Festlegung 2**

Wenn das Zählen der 8 Sekunden im Rückfeld durch eine Hochballsituation gestoppt wird, aus der sich ein alternierender Einwurf für die Mannschaft ergibt, die die Ballkontrolle hatte, dann verbleiben dieser Mannschaft nur noch die restlichen Sekunden der 8-Sekundenperiode.

### **Beispiel zu Art. 28 Festlegung 2**

Mannschaft A hat schon fünf Sekunden die Ballkontrolle in ihrem Rückfeld, als eine Hochballsituation entsteht. Die Schiedsrichter stellen fest, dass Team A der nächste alternierende Ballbesitz zusteht.

### **Regelung**

Mannschaft A verbleiben noch drei Sekunden, um den Ball ins Vorfeld zu spielen.

## **Artikel 29                      Vierundzwanzig Sekunden**

### **Art. 29.2.1    Festlegung 1**

Bei einem Einwurf startet die 24-Sekundenuhr, sobald der Ball auf dem Spielfeld irgendeinen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird und das Team des Einwurfers in Ballkontrolle bleibt.

### **Art. 29.2.1    Situation 1**

Nach einem Korberfolg von Team B wird der Einwurf von A4 zuerst von B4 abgelenkt und dann von A5. Dabei erlangt kein Spieler die Ballkontrolle auf dem Spielfeld.

### **Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr startet bei der Ballberührung durch B4.

**Art. 29.2.1 Festlegung 2**

Wenn das Spiel von einem Schiedsrichter **gestoppt** wird, und zwar

- wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung (**nicht wegen eines Ausballs**) durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus einem stichhaltigen Grund, verursacht durch die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz war,
- aus irgendeinem triftigen Grund, der mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, dann wird der Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen, die vorher die Ballkontrolle hatte.

**Art. 29.2.1 Festlegung 3**

Wird ein Einwurf im Rückfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Wird ein Einwurf im Vorfeld ausgeführt, wird die 24-Sekunden-Uhr folgendermaßen zurückgesetzt:

- Weist das Display zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 14 oder mehr Sekunden aus, wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, sondern sie wird bei dem Zeitpunkt wieder in Gang gesetzt, zu dem sie gestoppt wurde
- Stehen zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung 13 oder weniger Sekunden auf dem Display, wird die 24-Sekunden-Uhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 29.2.1 Situation 2**

Es sind in der 4. Spielperiode noch 1 Minute und 45 Sekunden zu spielen. A4 dribbelt den Ball 5 Sekunden lang in seinem Rückfeld, als B4 absichtlich den Ball mit seinem Fuß oder Rollstuhl ablenkt.

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt noch 19 Sekunden an. Dann wird Team A eine Auszeit gewährt. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A in Höhe der Freiwurflinie (im Rückfeld) fortgesetzt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 29.2.1 Situation 3**

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B4 gefoult wird. Es stehen noch 18 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 29.2.1 Festlegung 4**

Die 24-Sekunden-Uhr wird **gestoppt, jedoch nicht zurückgestellt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- ◆ Der Ball ist ins Aus gegangen.
- ◆ Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- ◆ Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ◆ ein Doppelfoul wurde gepfiffen.
- ◆ Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

**Art. 29.2.1 Situation 4**

A4 dribbelt in seinem Vorfeld, als B4 den Ball ablenkt, der dann neben dem Rückfeld von Team A ins Aus geht. Auf der 24-Sekunden-Uhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff.

**Art. 29.2.1 Situation 5**

A4 dribbelt in seinem Vorfeld, als das Spiel auf Grund einer Verletzung von A5 gestoppt wird. Auf der 24-Sekunden-Uhr verbleiben noch 10 Sekunden. Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt und es verbleiben noch 10 Sekunden für den Angriff.

**Art. 29.2.1 Situation 6**

A4 dribbelt in seinem Rückfeld, als B4 ein unsportliches Foul an A5 begeht. Es verbleiben noch 19 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr. Das Spiel wird nach der Ausführung der beiden Freiwürfe mit Einwurf für Team A an der Mittellinie fortgesetzt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 29.2.1 Situation 7**

Als Team A in Ballbesitz ist und noch 5 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr stehen, wird in der begrenzten Zone von Team B ein Doppelfoul gegen A4 und B4 gepfiffen. Das Spiel wird mit einem Einwurf für Team A in dessen Vorfeld fortgeführt.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird nicht auf 14 Sekunden zurückgesetzt (s. Art. 50.3). Es verbleiben nur die restlichen 5 Sekunden (Doppelfoul mit nachfolgendem Einwurf für die angreifende Mannschaft).

**Art. 29.2.1 Situation 8**

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 8 Sekunden, als ein Liftingfoul gegen B4 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Das Liftingfoul wird mit Einwurf für Team A bestraft.

**Regelung**

Einwurf für Team A im Vorfeld, die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**Art. 29.2.1 Situation 9**

Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 15 Sekunden, als ein Liftingfoul gegen B4 verhängt wird, der sich im Vorfeld von Team A befindet. Das Liftingfoul wird mit Einwurf für Team A bestraft.

**Regelung**

Einwurf für Team A im Vorfeld, die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt.  
Mannschaft A verbleiben noch 15 Sekunden für den Angriff.

**Weitere Informationen zu Art. 29****Art. 29 Festlegung 1**

Wird gegen Ende der 24-Sekunden-Periode der Ball auf den Korb geworfen und das 24-Sekunden-Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist und der Ball geht danach an Korb und Ring vorbei, so handelt es sich um eine Regelübertretung, es sei denn, die Gegenmannschaft erlangt sofort und eindeutig die Ballkontrolle.

Der Ball wird der gegnerischen Mannschaft zum Einwurf zugesprochen, und zwar nächst der Stelle, an der der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat, außer direkt hinter dem Brett.

**Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 1**

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal ertönt.

Der Ball berührt das Brett und rollt danach über den Boden, wo er von B6 und dann von A6 berührt wird und letztlich von B7 unter Kontrolle gebracht wird.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel, da der Ball den Ring nicht berührt hat und die Gegenmannschaft keine unmittelbare eindeutige Ballkontrolle gewonnen hat.

**Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 1**

Ein Korbwurf von A5 trifft das Brett, verfehlt aber den Ring.

Beim Rebound wird der Ball von B5 berührt, aber nicht kontrolliert, danach gewinnt A5 die Ballkontrolle.

In diesem Augenblick ertönt das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel, da die Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr weiterläuft, wenn der Ball den Ring nicht berührt und Mannschaft A wieder in Ballkontrolle kommt.

**Beispiel 3 zu Art. 29 Festlegung 1**

Gegen Ende der Vierundzwanzig-Sekunden-Periode wirft A4 auf den Korb und wird von B4 legal geblockt. Dann ertönt das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal. Nach dem Signal wird A4 von B4 gefoult.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel.

Das Foul von B4 wird nicht beachtet, es sei denn es handelt sich um ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

**Beispiel 4 zu Art. 29 Festlegung 1**

Der Ball ist auf Grund eines Korbwurfs von A4 in der Luft, als das Vierundzwanzig-Sekunden-Signal ertönt.

Der Ball geht am Ring vorbei, danach entsteht Halteball zwischen A5 und B5, der sofort gepfiffen wird.

**Regelung**

Es handelt sich um eine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel durch Team A.

Mannschaft B hat nicht sofort und klar beim Rebound die Ballkontrolle gewonnen.

**Artikel 29 Festlegung 2**

Ertönt das 24-Sekunden-Signal in einer Situation, in der die gegnerische Mannschaft nach Meinung des Schiedsrichters sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangen wird, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

**Beispiel zu Art. 29 Festlegung 2**

Gegen Ende der 24-Sekunden-Periode passt A4 zu A5, der den Ball aber nicht fangen kann.

Beide Spieler befinden sich in ihrem Vorfeld. Der Ball rollt in das Rückfeld von Mannschaft A.

Bevor B4 den Ball aufnehmen und frei zum Korb ziehen kann, ertönt das 24-Sekunden-Signal.

**Regelung**

Wenn B4 sofort und eindeutig Ballkontrolle erlangt, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

**Art. 29 Festlegung 3**

Erhält diejenige Mannschaft einen Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz, die zuvor in Ballkontrolle war, bleibt ihr nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr, die ihr bei Entstehen der Hochballsituation noch zur Verfügung stand.

**Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 3**

Team A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch 10 Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr, als ein Halteball entsteht.

Der nächste alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A
- (b) Team B

**Regelung**

- (a) Team A verbleiben für den nächsten Angriff nur noch 10 Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr.
- (b) Team B erhält eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode.



**Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 3**

Team A hat die Ballkontrolle, es verbleiben noch zehn Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Uhr, als der Ball ins Aus geht.

Die Schiedsrichter sind sich nicht einig, ob A4 oder B4 den Ball zuletzt berührt hat, bevor er ins Aus ging oder sie können nicht feststellen, welcher Spieler den Ball zuletzt berührte, bevor er ins Aus ging.

Der alternierende Ballbesitz steht folgender Mannschaft zu:

- (a) Team A
- (b) Team B

**Regelung**

- (a) Team A hat nur noch zehn Sekunden Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage.
- (b) Team B erhält eine neue Vierundzwanzig-Sekunden-Periode.

**Art. 29 Festlegung 4**

Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Fouls oder einer Regelübertretung (nicht bei einem Ausball) durch die Mannschaft, die nicht in Ballkontrolle ist, und der bisher angreifenden Mannschaft steht der Ball zu einem Einwurf im Vorfeld zu, gilt für die 24-Sekunden-Uhr Folgendes:

Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 14 oder mehr Sekunden an, wird sie nicht zurückgesetzt, sondern von der verbleibenden Zeit aus gestartet.

Zeigt die 24-Sekunden-Uhr zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung noch 13 oder weniger Sekunden an, wird sie auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 4**

Verteidiger B4 verursacht im Vorfeld von Mannschaft A einen Ausball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 8 Sekunden an.

**Regelung**

Mannschaft A verbleiben nach dem Einwurf nur noch 8 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 4**

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld und wird von B4 gefoult (zweites Mannschaftsfoul). Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 3 Sekunden an.

**Regelung**

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

**Beispiel 3 zu Art. 29 Festlegung 4**

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld. Bei noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, weil sich

- a) A4
  - b) B4
- verletzt hat.

**Regelung**

Mannschaft A verbleiben noch

- a) 4 Sekunden
  - b) 14 Sekunden
- in der 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 4 zu Art. 29 Festlegung 4**

Als der Ball nach einem Korbwurf von A4 in der Luft ist, wird gegen A5 und B5 ein Doppelfoul verhängt. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 6 Sekunden an. Der Ball geht nicht in den Korb. Mannschaft A steht der nächste Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz zu.

**Regelung**

Mannschaft A verbleiben noch 6 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 5 zu Art. 29 Festlegung 4**

A4 dribbelt den Ball. Die 24-Sekunden-Uhr zeigt 5 Sekunden an, als zuerst gegen B4 und anschließend gegen Trainer A ein technisches Foul verhängt wird.

**Regelung**

Da sich beide Strafen aufheben, wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A fortgesetzt, der noch 5 Sekunden in der 24-Sekunden-Periode verbleiben.

**Beispiel 6 zu Art. 29 Festlegung 4**

Bei noch

- a) 16 Sekunden
- b) 12 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr berührt B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit dem Fuß bzw. B4 faustet den Ball.

**Regelung**

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- a) 16 Sekunden
  - b) 14 Sekunden
- in der 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 7 zu Art. 29 Festlegung 4**

Während eines Einwurfs von A4 (in seinem Vorfeld) hält B4 seine Arme über die Grenzlinie. Bei noch

- a) 19 Sekunden
- b) 11 Sekunden

auf der 24-Sekunden-Uhr wirft A4 den Ball ein. Der Ball wird von B4 geblockt.

**Regelung**

Dies ist eine Regelübertretung von Mannschaft B. Nach dem Einwurf in ihrem Vorfeld verbleiben Mannschaft A noch

- a) 19 Sekunden
  - b) 14 Sekunden
- in der 24-Sekunden-Periode.

**Beispiel 8 zu Art. 29 Festlegung 4**

A4 dribbelt den Ball in seinem Vorfeld, als er von B4 unsportlich gefoult wird.  
Die 24-Sekundenuhr zeigt noch 6 Sekunden an.

**Regelung**

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe getroffen werden oder nicht, erhält Mannschaft A einen Einwurf von der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch mit neuen 24 Sekunden. Das gilt auch bei einem technischen oder disqualifizierenden Foul.

**Art. 29 Festlegung 5**

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem Grund gestoppt, für den keine Mannschaft unmittelbar verantwortlich ist, und würde nach Meinung der Schiedsrichter die gegnerische Mannschaft durch Rückstellen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt, ist die 24-Sekunden-Uhr mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

**Beispiel 1 zu Art. 29 Festlegung 5**

In der letzten Spielminute sind bei einem Spielstand von 72:72 noch 25 Sekunden zu spielen. Mannschaft A erlangt Ballkontrolle und dribbelt den Ball 20 Sekunden lang.

Das Spiel wird von den Schiedsrichtern aus folgenden Gründen unterbrochen:

- a) Die Spieluhr oder die 24-Sekunden-Uhr fällt aus bzw. kann nicht gestartet werden.
- b) Eine Getränkeflasche wird auf das Spielfeld geworfen.
- c) Die 24-Sekunden-Uhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

**Regelung**

In allen drei Fällen erhält Mannschaft A den Einwurf mit nur noch 4 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, da Mannschaft B durch ein Zurücksetzen der 24-Sekunden-Uhr benachteiligt würde.

**Beispiel 2 zu Art. 29 Festlegung 5**

Nach einem Korbwurf von A4 wird der vom Ring wegspringende Ball von A5 gefangen. Neun Sekunden später ertönt irrtümlich das 24-Sekunden-Signal. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel.

**Regelung**

Mannschaft A wäre benachteiligt, wenn auf eine 24-Sekunden-Regelübertretung entschieden würde. Nach Rücksprache mit dem Kommissar und dem 24-Sekunden-Zeitnehmer setzen die Schiedsrichter das Spiel mit Einwurf für Mannschaft A und einer Restzeit von 15 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fort.

**Art. 29 Festlegung 6**

Wenn der angreifenden Mannschaft oder einer Verlängerung ein Einwurf als Folge eines technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls zuerkannt wird, wird dieser Einwurf immer an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausgeführt. Die 24-Sekundenuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, und zwar unabhängig davon, ob der angreifenden Mannschaft in dieser Situation eine Auszeit gewährt wird oder nicht.

**Beispiel zu Art. 29 Festlegung 6**

Während der letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode Dribbelt A4 in seinem Vorfeld und es verbleiben noch 6 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr, als

- (a) B4 ein unsportliches Foul begeht
- (b) Coach B ein technisches Foul begeht.

Nun wird entweder Coach A oder Coach B eine Auszeit gewährt.

**Regelung**

Unabhängig davon, ob die Freiwürfe verwandelt werden oder nicht und unabhängig davon, ob Coach A oder Coach B die Auszeit beantragt hat, der Einwurf für Team A findet an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch statt. Außerdem erhält Team A eine neue 24-Sekundenperiode.

## Artikel 30

## Rückspiel

### Art. 30.1.2 Situation 1

Der Spieler A4, der sich in seinem Vorfeld befindet, fängt einen Pass von A5.

Bevor er seinen Rollstuhl stoppen kann, berühren (berührt) seine (sein) Vorderräder (Vorderrad) die Mittellinie.

#### Regelung

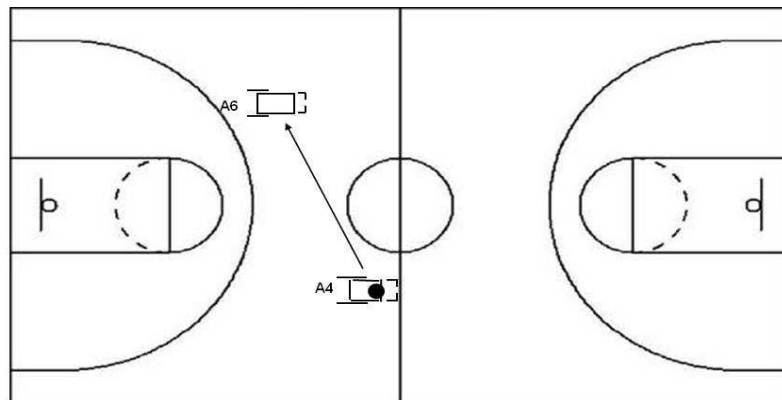
Regelübertretung von A4, der Ball wurde ins Rückfeld gespielt. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds (Art. 28.1.1). Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.

Diese Regelung gilt für **alle** im Vorfeld einer Mannschaft vorkommenden Situationen, einschließlich der Einwürfe.

Sie gilt jedoch **nicht für einen Spieler**, der eine **neue Mannschaftsballkontrolle erlangt, wenn er** – während sich **keine** seiner Hände an den großen Rädern befindet - **in der Nähe der Mittellinie einen Pass von seinen Gegenspielern abfängt und dabei nicht in der Lage ist, den Schwung seines Rollstuhls zu stoppen, bevor er ins Rückfeld gelangt.**

### Art. 30.1.2 Situation 2

Spieler A4, der sich im Rückfeld befindet, berührt mit seinen Vorderrädern bzw. seinem Vorderrad die Mittellinie und passt den Ball zu A6, der sich hinter ihm im Rückfeld befindet.



#### Regelung

Legal. Die Mittellinie ist Teil des Rückfelds (s. Art. 2.2).

### Art. 30.1.2 Situation 3

Während sich die Vorderräder (das Vorderrad) von A4 im Vorfeld und die großen Räder im Rückfeld befinden, erhält er einen Pass von A5.

Sein Mitspieler A6 befindet sich mit drei Rädern im Vorfeld und mit einem Rad berührt er die Mittellinie. A4 passt den Ball zu A6.

#### Regelung

Legal. A4 und A6 befinden sich noch im Rückfeld.

**Art. 30.1.2 Situation 4**

Spieler A4 befindet sich mit Ball in Zwitterstellung über der Mittellinie, mit zwei Rädern im Vorfeld und mit zwei Rädern im Rückfeld. Er passt zu A5, der sich im Rückfeld befindet.

**Regelung** Legal. A4 war befand sich noch im Rückfeld, als er den Ball zu A5 passte.

**Weitere Informationen zu Artikel 30 / Rückspiel****Festlegung**

Der Ball geht **illegal** in das Rückfeld von Team A, wenn ein A-Spieler, der sich seinem Vorfeld befindet, verursacht, dass der Ball den Boden im Rückfeld berührt und wenn danach ein A-Spieler den Ball als Erster berührt, gleichgültig ob er sich im Rückfeld oder im Vorfeld befindet. Es ist dagegen **legal**, wenn ein A-Spieler, der sich in seinem Rückfeld befindet, verursacht, dass der Ball den Boden des Vorfeldes berührt und anschließend ein A-Spieler der Erste ist, der diesen Ball entweder im Vorfeld oder im Rückfeld berührt.

**Beispiel 1 zu Artikel 30 Festlegung**

A4 befindet sich im Vorfeld nahe der Mittellinie und spielt den Ball mit einem Bodenpass zu A4, der sich ebenfalls im Vorfeld in der Nähe der Mittellinie befindet. Bei diesem Bodenpass berührt der Ball das Rückfeld, bevor er A5 berührt.

**Regelung:** Regelübertretung, es handelt sich um ein Rückspiel.

**Beispiel 2 zu Artikel 30 Festlegung**

A4 befindet sich im Rückfeld nahe der Mittellinie und spielt einen Bodenpass zu A5, der sich auch im Rückfeld in der Nähe der Mittellinie befindet. Dabei berührt der Ball das Vorfeld, bevor er A5 berührt.

**Regelung:** Legal

**Artikel 31 Lifting und Abheben der großen Räder vom Boden****Art. 31.1 Kommentar (Lifting)**

Festbinden am Rollstuhl (Strapping) ist inzwischen im Rollstuhlbasketball zu einer gängigen Praxis geworden, Lifting ist daher viel schwerer zu entdecken.

Wenn jedoch im Rollstuhlbasketball ein Spieler beide Gesäßbacken vom Sitz abhebt, ereignet sich eine Regelverletzung. Mindestens ein Teil einer Gesäßhälfte muss mit dem Sitz des Rollstuhls Kontakt behalten.

Der Schiedsrichter muss dem Sitz des Spielers besondere Aufmerksamkeit in dem Augenblick widmen, in dem er Kontakt mit dem Ball bekommt.

Lifting lässt sich meist am besten dadurch identifizieren, dass man die Rückkehr oder das "Zurückfallen" des Oberkörpers auf den Sitz beobachtet.

Lifting wird nicht nur von Spielern mit Beinfunktionen durchgeführt (z.B. von Drei- und Vier-Punkte-Spielern). Lifting ist auch möglich durch seitliches Herauslehnen aus dem Rollstuhl oder durch Abstützen mit einem Arm auf dem Rad oder Rahmen (z.B. für Ein- bzw. Zwei-Punkte-Spieler).

**Art. 31.2.1 Situation 1**

Der Spieler A4 erhebt sich vom Sitz, um sich den Rebound zu sichern. Er berührt den Ball mit den Fingern, kann ihn jedoch nicht unter Kontrolle bringen.

**Regelung:** Liftingfoul von A4. Strafe: Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftingfouls (in der Mannschaftsfoulsituation 2 FW durch einen vom Trainer bestimmten Feldspieler).

**Art. 31.2.1 Situation 2**

Spieler A4 erhebt sich im Kampf um den Eröffnungshochball vom Sitz, kann den Ball aber nicht berühren.

**Regelung:** Es handelt sich um ein Liftingfoul von A4. Da das Spiel schon begonnen hatte, erhält Team B den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**Art. 31.2.3 Situation 1**

Beim Versuch, einen Wurf abzublocken, der die Hand von A4 bereits verlassen hat, begeht B4 ein Lifting. Es gelingt ihm, den Ball zu berühren und dessen Richtung zu verändern, so dass er nicht in den Korb geht.

**Regelung:** Liftingfoul von B4. Strafe: 2 oder 3 Freiwürfe für A4.

**Art. 31.2.3 Situation 2**

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Wurf trotz Berührung des Balles durch B4 erfolgreich.

**Regelung:** Liftingfoul von B4. Strafe: Zunächst werden A4 zwei oder drei Punkte angeschrieben, danach erfolgt ein Bonusfreiwurf für A4.

**Art. 31.4.1 Situation 1**

Der Ballbesitzer A4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er einen Korbwurfversuch unternimmt.

**Regelung**

Liftingfoul von A4. Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings (s. Art. 41.2.3).

**Art. 31.4.1 Situation 2**

Gleiche Situation wie vorher, aber es ist das 5. Teamfoul von Team A in dieser Spielperiode.

**Regelung**

Liftingfoul von A4, Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings (s. Art. 41.2.3).

**Art. 31.4.1 Situation 3**

Zu Beginn der 1. Spielperiode versucht der am Hochball beteiligte Spieler A4, den Ball zu erreichen. Dabei heben beide großen Räder vom Boden ab, während sich keine seiner Hände an den großen Rädern befindet.

**Regelung**

Liftingfoul von A4, Einwurf an der Mittellinie für Team B.

**Art. 31.4.1 Situation 4**

Der Spieler A4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, springt mit dem Rollstuhl zur Seite, um sich (z.B.) aus dem Block zu lösen.

**Regelung**

Liftingfoul von A4, Einwurf für Team B nächst der Stelle des Liftings.

**Art. 31.4.1 Situation 5**

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, zu rebounden.

**Regelung**

Liftingfoul von B4, Einwurf für Team A nächst der Stelle des Liftings.

**Art. 31.4.2 Festlegung**

Das Liftingfoul einer verteidigenden Mannschaft, die der Mannschaftsfoulregelung unterliegt, wird mit zwei Freiwürfen für das andere Team bestraft.

**Art. 31.4.2 Situation 1**

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass die beiden großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, den Wurf von A4 zu blocken.

Der Wurf ist erfolgreich. Es handelt sich um das 5. Mannschaftsfoul von Team B

**Regelung**

Liftingfoul von B4, 2 bzw. 3 Punkte werden angeschrieben, anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

**Art. 31.4.2 Situation 2**

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, zu rebounden. Es handelt sich um das 5. Teamfoul von Team B.

**Regelung**

2 Freiwürfe für Team A (s. Art. 41.2.2).

**Art. 31.4.3 Festlegung 1**

Für einen Spieler in der Korbwurfaktion gelten alle Regelungen des Artikels 15.

**Art. 31.4.3 Situation 1**

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass beide großen Räder vom Boden abheben, während er den Wurf eines Gegenspielers A4 erfolgreich blockt.

**Regelung**

Liftingfoul von B4, 2 oder 3 Freiwürfe für A4.

**Art. 31.4.3 Situation 2**

Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, versucht einen Wurf von A4 zu blocken. Dabei lösen sich beide großen Räder vom Boden, ohne dass B4 Kontakt mit seinem Mitspieler B5 hat. Der Wurf von A4 ist erfolgreich.

**Regelung**

Liftingfoul von B4. Der Korb von A4 zählt (2 oder 3 Punkte), anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

**Art. 31.4.3 Situation 3**

Der Spieler B4, der keine seiner Hände an den großen Rädern hat, nimmt Kontakt mit einem Mitspieler auf (fährt z.B. auf einen Mitspieler auf), so dass die beiden großen Räder vom Boden abheben, während er versucht, den Wurf von A4 zu blocken. Der Wurf ist erfolgreich.

**Regelung**

Liftingfoul von B4, 2 bzw. 3 Punkte werden angeschrieben, anschließend führt A4 einen Bonusfreiwurf aus.

**Art. 31.4.4 Festlegung**

Falls beide großen Räder infolge eines Kontakts mit einem Gegenspieler vom Boden abheben, ist das Abheben der großen Räder i.d.R. eine Folge des Kontakts und daher zweitrangig.

Es handelt sich entweder um einen „No Call“ oder, wenn nach Beurteilung des Schiedsrichters ein Nachteil für den Gegenspieler dadurch entstanden ist, um ein persönliches Foul des Verursachers.

**Art. 31.5 Situation 1**

Spieler A4 springt mit seinem Rollstuhl nach oben und zur Seite, während eine oder beide Hände auf die großen Räder einwirken.

**Regelung:** Legal

**Art. 31.5 Situation 2**

Spieler B4, der ein großes Rad mit der Hand hält, hebt beide großen Räder vom Boden ab und kippt den Rollstuhl auf die Vorderräder, in dem er zur Verteidigung einen Arm zum Angreifer A4 ausstreckt.

**Regelung:** Legal

**Art. 31.5 Situation 3**

Spieler A4, der ein großes Rad mit einer Hand hält, kippt seinen Rollstuhl seitlich auf ein großes Rad, während er a) auf den Korb wirft, b) reboundet, c) den Arm nach einem Pass ausstreckt, d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

**Regelung:** Legal in allen vier Fällen

**Art. 31.5 Situation 4**

A4 kippt seinen Rollstuhl auf einem großen Rad und auf einem Vorderrad zur Seite, während er (a) mit beiden Händen am Ball auf den Korb wirft, (b) mit zwei Händen zum Rebound geht, (c) einen Pass mit beiden Händen fängt, (d) mit einem ausgestreckten Arm verteidigt.

**Regelung:** Legal in allen vier Fällen

**Artikel 32****Fouls****Art. 32 Kommentar**

Die Dynamik des Spiels und die athletischen Fähigkeiten der Spieler haben signifikant zugenommen. Wegen der größeren Beweglichkeit und Beschleunigungsfähigkeit der Rollstühle entstehen mehr Kontakte mit anderen Rollstühlen.

Das gilt sowohl für den Kontakt der Spieler oberhalb des Sitzes als auch für die Kontakte zwischen den Rollstühlen selbst.

Die Schiedsrichter sollen tolerant sein bei einem Kontakt, der dem Spieler, der von dem Kontakt betroffen ist, keinen Nachteil bringt.

Die Schiedsrichter sollen sich bemühen, das Spiel im Fluss zu halten. Sie sollen vermeiden, zufällige oder unwesentliche Kontakte als Foul zu pfeifen (s. Art. 47.3).



## Artikel 33 Kontakte: Allgemeine Grundsätze

### Art. 33.2 Definition: Kippen des Rollstuhls ("tilting")

**Tilting** ist eine Aktion, bei der ein Spieler, der eine oder beide Hände von den Rädern gelöst hat, mit einem großen Rad und einem Vorderrad vom Boden abhebt, während er auf den Korb wirft, einen Gegenspieler verteidigt, ein Zuspiel erhält oder versucht, einen Pass abzufangen, zum Rebound geht oder am Hochball beteiligt ist.

**Tilting ist legal.**

### Art. 33.2 Situation 1

A4 kippt legal seinen Rollstuhl, während er zum Korbwurf ansetzt. Als der Ball die Hand verlässt, kippt er zu weit zur Seite, so dass er Kontakt mit B4 verursacht.

#### Regelung

Foul von A4, da er seinen Zylinder verlassen hat und in den von B4 eingedrungen ist.

### Art. 33.2 Situation 2

A4 verlässt seine Position, indem er seinen Rollstuhl legal zur Seite kippt. B4 bewegt sich in die Position, die A4 beim Kippen seines Rollstuhls verlassen hat, indem er mit seiner Fußraste unter das angehobene Rad von A4 fährt. Als A4 in die ursprüngliche Position "zurückkippt", kommt es zum Kontakt mit dem dort stehenden B4.

#### Regelung

Foul durch Blockieren von B4, der in den Zylinder von A4 eingedrungen ist. A4 hat das Recht - solange er in seinem Zylinder bleibt -, auf den Platz zurückzukehren, der durch Abheben des Rades beim Kippen des Rollstuhls frei geworden ist.

### Art. 33.3 Situation 1

Spieler A4 fährt mit dem Ball auf den Korb zu. Verteidiger B4 versucht, eine Position vor ihm einzunehmen, dabei nimmt er seitlich Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und zwingt ihn dadurch, die Richtung zu ändern.

#### Regelung

Foul von B4. Da A4 (noch) nicht in der Wurfbewegung war, erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf.

### Art. 33.3 Situation 2

Spieler A4 wirft auf den Korb. Unmittelbar nachdem die Wurfbewegung der Hand abgeschlossen ist, wird A4 an den Fußrasten vom Gegenspieler B4 leicht berührt.

#### Regelung

Zu vernachlässigender Kontakt, es wird kein Foul gepfiffen, da A4 kein Nachteil entstanden ist (s. Art. 47.3).

### Art. 33.3 Situation 3

Werfer A4 und Verteidiger B4 fahren aufeinander zu. Der Verteidiger bremst und kommt zum Stand, während der Werfer, unmittelbar nachdem der Ball die Hand verlassen hat, heftig auf B4 auffährt, ohne zu bremsen (s. Art. 33.4 und 33.5).

**Regelung**

Foul von A4.

- Ist der Wurf erfolgreich, werden die Punkte dem Spieler A4 angeschrieben, und anschließend erfolgt Einwurf für Mannschaft B an der Endlinie.
- Ist der Wurf ohne Erfolg, gibt es Einwurf für Mannschaft B, und zwar nächst der Stelle, an der sich das Foul ereignete.
- Handelt es sich bei dem Foul von A4 um das 5. Mannschaftsfoul, so erhält B4 zwei Freiwürfe zugesprochen.

**Art. 33.3 Situation 4**

Ähnliche Situation wie vorher, jedoch gelingt es dem Werfer A4 nach dem Wurf noch, zu bremsen.

Trotzdem verursacht er beim Auffahren auf B4 einen leichten Kontakt.

**Regelung**

Dieser Kontakt ist zu tolerieren. Kein Foul von A4.

**Art. 33.4.3 Kommentar**

Auffahrkontakte müssen mit besonderem Fingerspitzengefühl bewertet werden.

Wenn ein Spieler in der Bewegung auf den Korb wirft oder passt, geht er - falls er nicht versucht zu bremsen - offensichtlich bewusst das Risiko ein, auf einen Gegenspieler aufzufahren.

In einer solchen Situation wird ein Foul gegen den auffahrenden Spieler verhängt, **da er seine Verantwortung, Kontakt zu vermeiden, ignoriert.**

Allerdings sind Kontakte, welche die Schiedsrichter als unwesentlich betrachten, auch in einem solchen Fall zu tolerieren.

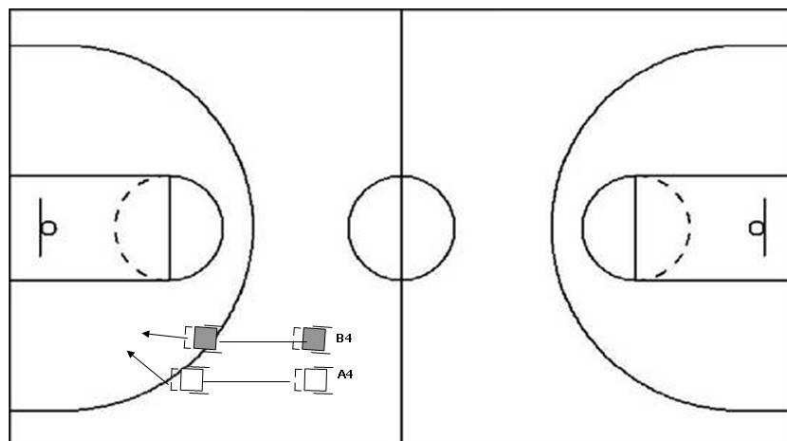
**Art. 33.6 Situation**

A4 fährt mit Ball in Richtung Korb des Gegners. D4 fährt parallel zu ihm mit.

Bei Erreichen der begrenzten Zone stellt A4 fest, dass er ohne Richtungskorrektur nicht zum Korb fahren kann, um einen Korbleger auszuführen.

Da sich die Fußrastenstange von A4 unmittelbar vor der von D4 befindet, bremst A4 das Innenrad ab, so dass sein Rollstuhl in Richtung Korb fährt.

Infolge der Aktion von A4 stößt D4 seitlich gegen die Fußraste von A4; der Kontakt bewirkt, dass A4 beim Korbwurf aus dem Rollstuhl fällt.

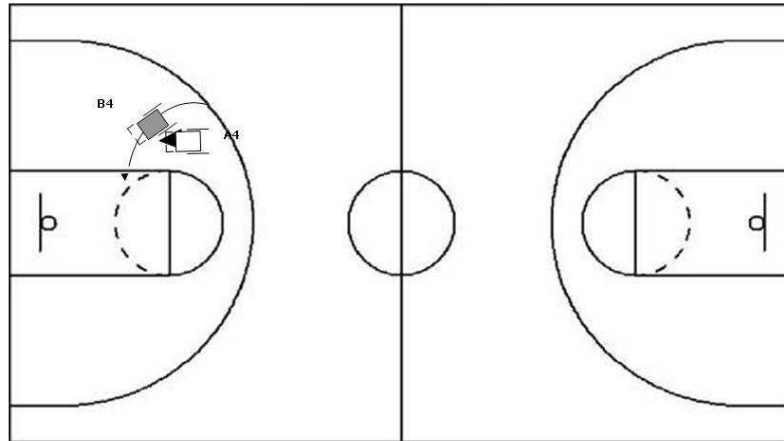


**Regelung**

Foul des Angriffsspielers A4, da er zu früh in die Bahn des Verteidigers D4 gefahren ist. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen.

**Art. 33.6.4 Situation**

Spieler D4 versucht, eine Position vor A4 einzunehmen. In dem Augenblick, in dem die Achse des großen Rades unmittelbar vor der Fußrastenstange von A4 ist, dreht D4 plötzlich seinen Rollstuhl in einem 45-Grad-Winkel in die Bahn von A4. Dabei entsteht ein heftiger Kontakt zwischen A4 und D4.

**Regelung**

Foul von D4, da er den Grundsatz des korrekten Kreuzens, wie es in Art. 33.6 und 33.7 definiert ist, nicht beachtet hat. Mannschaft A erhält Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

**Art. 33.6.4 Kommentar**

Dem **Kreuzen** in die Bahn des Gegners ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen.

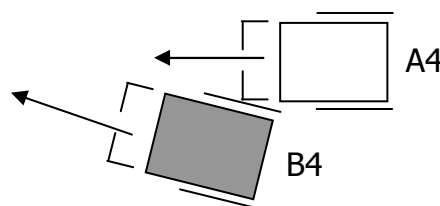
Der überholende Spieler (unten in der Skizze der Spieler D4) darf **allmählich** in die Bahn seines Gegenspielers A4 hereinschneiden, wenn die Achse des großen Rades von D4 **vor** der Fußrastenstange von A4 zu sehen ist.

Der gesamte Vorgang ist eine Frage von Raum und Zeit (s. Art. 33.7), also auch abhängig von der Geschwindigkeit des hereinkreuzenden Spielers und der relativen Stellung der Achse des großen Rades von D4 und der Fußraste von A4.

Im Bild unten kreuzt D4 die Bahn von A4 zu plötzlich und beachtet **nicht** das Prinzip von Raum und Zeit gemäß Art. 33.7.

Betrachtet man beide Rollstühle von der Seite, dann stellen die großen Räder von A4 und D4 das Bild einer liegenden Zahl 8 dar.

Wenn **jedoch** der Spieler **D4** in der Lage ist, **legal** eine Position **vor A4** einzunehmen, dann liegt die **Verantwortung**, einen sich aus dieser Situation **ergebenden Kontakt zu vermeiden, vorrangig bei A4**.



**Art. 33.8.2 Situation**

Im Rückfeld versucht B4 zu verhindern, dass der Angreifer A4 ins Vorfeld gelangt. Er fährt seitlich neben ihm, nimmt Kontakt mit dem Rollstuhl von A4 auf und drängt ihn mit kräftigen Schüben am Außenrad zur Seitenlinie ab.

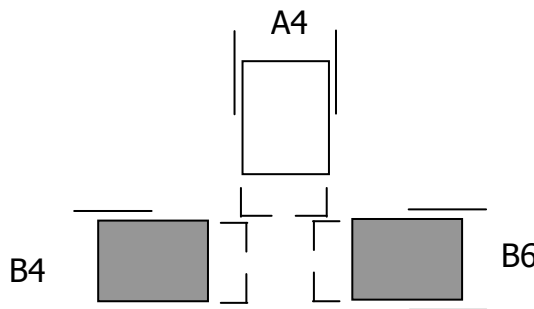
**Regelung**

Foul von B4. Einwurf für Mannschaft A. Unter Umständen können die Schiedsrichter eine solche Aktion als unsportliches Foul werten.

**Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 1**

Am Zonenrand stehen sich die Spieler D4 und D6 mit den Fußrasten gegenüber. Zwischen beiden Rollstühlen ist eine Lücke, die für den Gegenspieler A4 zum Hindurchfahren zu schmal ist.

A4 nimmt zunächst mit den Fußrasten beider Verteidiger Kontakt auf und drückt dann - die ungünstigen Hebelverhältnisse der Verteidiger nutzend - deren Rollstühle zur Seite, um in die Zone hineinfahren zu können.

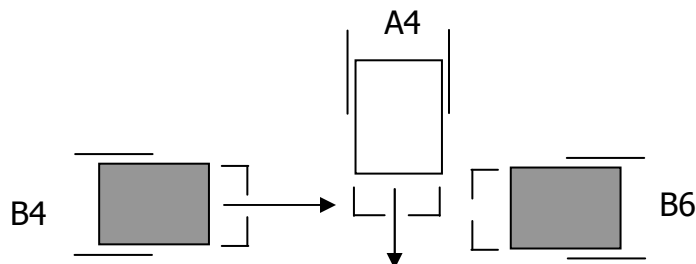
**Regelung**

Foul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf.

**Art. 33.9 und Art. 33.14 Situation 2**

Ähnliche Situation wie vorher. Allerdings ist die Lücke zwischen D4 und D6 groß genug, so dass der Angreifer A4 hindurchfahren kann.

Nachdem A4 in die Lücke hineingefahren ist, versucht der Verteidiger D4, ihn zu stoppen, indem er die Lücke schließt. Dabei verursacht er Kontakt mit A4, nachdem dieser seine Position in der Lücke eingenommen hat.

**Regelung**

Foul von D4. Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf.

**Art. 33.11 Situation 1**

Spieler A4 hält den Ball über dem Kopf, um zu werfen. Ein Verteidiger nähert sich von der Seite und es gelingt ihm, ohne mit dem Rollstuhl Kontakt aufzunehmen, den Ball aus der Wurfhand von A4 zu tippen. Dabei entsteht deutlicher Kontakt mit der Wurfhand.

**Regelung**

Illegale Aktion. Der Verteidiger darf die Wurfhand, die den Ball hält, nicht berühren. Gegen den Verteidiger wird ein Foul verhängt. A4 werden 2 oder 3 Freiwürfe zugesprochen, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Wurfaktion begonnen hat.

**Art. 33.11 Situation 2**

Spieler A4 hält den Ball mit beiden Händen auf dem Schoß. Der Verteidiger B4 greift nach dem Ball. Dabei entsteht Kontakt mit beiden Händen von A4.

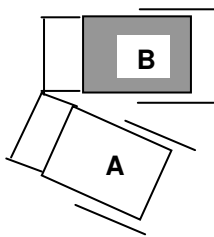
**Regelung**

Nicht legal. Es wird ein Foul gegen B4 verhängt.

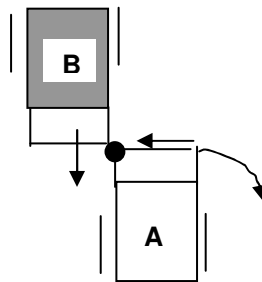
**Art. 33.13 Kommentar**

Das Halten / Klemmen des Rollstuhls eines Gegenspielers ist ein besonders häufig vorkommendes Foul. Ein Spieler kann mit der Hand, den Füßen, dem Rad oder mit den Fußrasten halten bzw. klemmen.

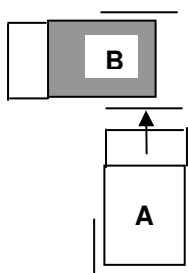
Ein Foul ist jedoch erst dann zu pfeifen, wenn der Gegenspieler wegzufahren versucht und nicht in der Lage ist, seinen Rollstuhl freizubekommen, weil ihn sein Gegner weiterhin festhält (klemmt).



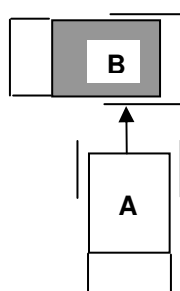
Seitliches Klemmen



Verhaken von vorn



Klemmen seitwärts, vorlings



Klemmen seitlich, rücklings

Beachte: In allen oben aufgeführten Situationen ist Spieler A der Angreifer.

**Art. 33.13 Situation**

Der Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4 in der Nähe der Mittellinie. Damit sein Mitspieler sich aus dem Block lösen kann, hilft ihm B6, indem er A4 klemmt.

**Regelung**

Ein Foul wird gegen B6 verhängt und Team erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

**Art. 33.14 Situation 1**

Der Verteidiger B4 nimmt, als sich A4 in der Wurfbewegung befindet, mit dem Rollstuhl von A4 einen nur geringfügigen Kontakt auf.

**Regelung**

Gegen B4 wird ein Foul verhängt. In der Regel führt **jede** Berührung mit einem Spieler, der sich in der Wurfaktion befindet, zu einem Nachteil für den Werfer.

**Art. 33.14 Situation 2**

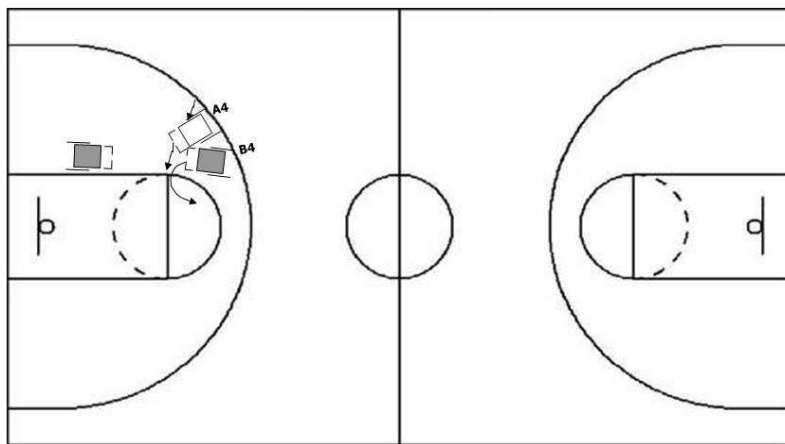
Verteidiger B4 steht dem Spieler A4, der gerade auf den Korb wirft, Fußraste an Fußraste gegenüber. Während der Wurfbewegung schiebt B4 den Werfer ein wenig zurück, indem er seinen eigenen Rollstuhl leicht nach vorne bewegt.

**Regelung**

Ein Foul wird gegen B4 verhängt. Ein erfolgreicher Korb zählt zwei oder drei Punkte, zusätzlich erhält A4 einen Bonus-Freiwurf. Ist der Wurfversuch ohne Erfolg, erhält A4 zwei oder drei Freiwürfe zugesprochen.

**Art. 33.14 Situation 3**

Spieler A4 steht in der Nähe der Freiwurflinie neben Verteidiger D4. Die Fußrastenstange von A4 befindet sich ein wenig vor der von D4. Der Angreifer A4 hält das Innenrad fest und drückt D4 durch einen kräftigen Vorwärtsschub am Außenrad zur Seite. A4 hat nun freie Bahn zum Korb.

**Regelung**

Offensivfoul von A4. Mannschaft D erhält den Ball zum Einwurf von außen nächst der Stelle des Fouls.

**Art. 33.14 und Art. 47.3 Situation**

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4. Verteidiger B4 versucht, den Block zu umgehen, indem er rückwärtsfährt. Dabei stößt er jedoch gegen A6, der in einiger Entfernung eine feste Position eingenommen hat.

**Regelung**

Falls sich B4 nach der Kontaktaufnahme sofort wieder von A6 löst und A6 dabei kein Nachteil entstanden ist, ist der Kontakt zu tolerieren.

**Artikel 35****Doppelfoul****Informationen zu Art. 35****Art. 35 Festlegung 1**

Immer wenn gegensätzliche Entscheidungen der Schiedsrichter bezüglich einer Regelverletzung getroffen werden oder verschiedene Regelverletzungen sich ungefähr zum gleichen Zeitpunkt ereignen und eine der Sanktionen dazu führt, dass ein erzielter Korb annulliert wird, dann hat diese Entscheidung Vorrang und es werden keine Punkte gegeben.

**Beispiel zu Art. 35 Festlegung 1**

Während der Korbwurfaktion gibt es Körperkontakt zwischen dem Werfer A4 und seinem Verteidiger B4. Der Ball geht in den Korb.

Der vordere Schiedsrichter pfeift Angreiferfoul gegen A4, daher dürfte der Korb nicht zählen. Der folgende Schiedsrichter pfeift jedoch Verteidigerfoul gegen B4, so dass der Korb zählen müsste.

**Regelung**

Doppelfoul, der Korb zählt nicht. Das Spiel wird mit Einwurf von außen für Team A in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt. Team A verbleibt für seinen Angriff nur die Restzeit auf der 24-Sekunden-Uhr.

**Artikel 36****Unsportliches Foul****Art. 36 Kommentar 1**

- a) Ein unsportliches Foul ist ein persönliches Foul, das nach Meinung der Schiedsrichter vorsätzlich an einem Spieler begangen wird.
- b) Die Tatsache, dass ein unsportliches Foul vorsätzlich begangen wird, macht es schwerwiegender als ein normales persönliches Foul, jedoch nicht notwendigerweise schwer genug, um eine Disqualifikation auszusprechen.
- c) Ein Spieler, der **sein 2.** unsportliches Foul begeht, **muss** disqualifiziert werden.
- d) Ein unsportliches Foul zieht normalerweise zwei Freiwürfe und anschließenden Ballbesitz nach sich. **Ausnahmen** sind:
  - 1) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolgreichen** Korbwurf gefoult, erhält er nur einen Bonus-Freiwurf. Anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.
  - 2) Wird ein Spieler unsportlich beim **erfolglosen** Drei-Punkte-Wurf gefoult, dann erhält er drei Freiwürfe und anschließend erhält seine Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**Art. 36 Kommentar 2**

Unsportliche Fouls lassen sich - entlang eines Spektrums in Bezug auf die Intensität der Fouls - in zwei Kategorien einteilen.

An dem einen Rand dieses Spektrums liegt **das** unsportliche Foul, das in der Beurteilung nicht weit vom normalen persönlichen Foul entfernt ist.

Unsportliche Fouls am anderen Rand des Spektrums liegen in der Nähe von disqualifizierenden Fouls.

Im Falle der **taktischen** Fouls mit unsportlichem Charakter muss der Schiedsrichter - wenn mehr als ein ähnliches Foul unsportlicher Art gegen diese Mannschaft gepfiffen wird - den Spieler und den Trainer verwarnen mit dem Hinweis, dass der nächste Spieler der Mannschaft, der ein solches Foul begeht, disqualifiziert wird.

#### **Art. 36      Kommentar 3**

Unsportliche Fouls können als Fouls betrachtet werden, die von Spielern mit der Absicht begangen werden, sich durch ein Foul einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

#### **Art. 36      Kommentar 4**

In allen Fällen, in denen nach der Ausführung von Freiwürfen der Mannschaft des Freiwerfers Ballbesitz zugestanden wird, erfolgt der Einwurf an der Mittellinie auf der Spielfeldseite, die dem Anschreibertisch gegenüber liegt.

#### **Art. 36      Situation 1**

Spieler B4 wird beim Fast Break von A4 überholt. Als A4 zu werfen versucht, unternimmt B4 keinen Versuch, den Ball zu spielen, sondern fährt

- a) von hinten gegen den Rollstuhl von A4.
- b) gegen das große Rad des Rollstuhls von A4.

#### **Regelung**

In beiden Fällen hat B4 keinen Versuch unternommen, den Ball zu spielen. Daher wird diese vorsätzliche Aktion vom Schiedsrichter mit einem unsportlichen Foul bestraft.

Falls der Korbwurf von A4 erfolgreich war, erhält A4 einen Bonus-Freiwurf (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum), anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

War der Korbwurf ohne Erfolg, erhält A4 zwei (drei) Freiwürfe, anschließend gibt es für Mannschaft A Einwurf an der Mittellinie.

#### **Art. 36      Situation 2**

In den letzten 30 Sekunden des Spiels begeht B4 ein Foul an A4. Die Schiedsrichter sind der Auffassung, dass dieses Foul begangen wurde, um die Uhr zu stoppen.

#### **Regelung**

Taktische Fouls dieser Art müssen von den Schiedsrichtern kontrolliert und mit unsportlichen Fouls gegen die betreffenden Spieler geahndet werden.

Bei Wiederholung dieser Fouls müssen die Spieler und der Trainer verwarnet werden mit dem Hinweis, dass jede Eskalation zur Disqualifikation der Spieler führen wird.

In diesem Fall wird ein unsportliches Foul gegen B4 verhängt. A4 führt zwei Freiwürfe aus, und anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

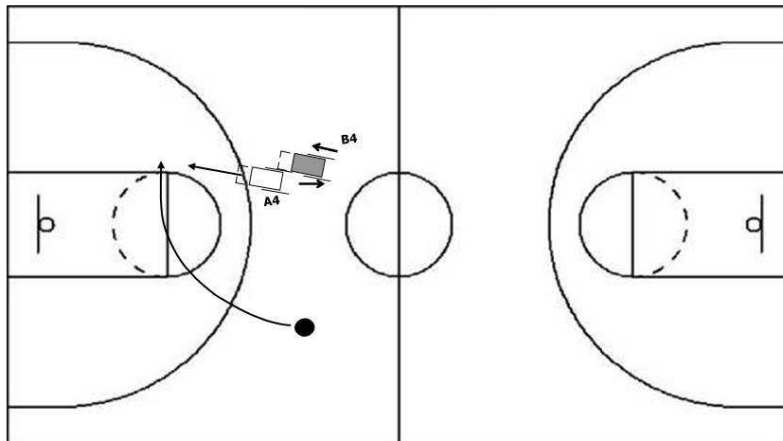


**Art. 36.1.3 Situation 1**

Bei Mann-Mann-Verteidigung gewinnt A4 eine vorteilhafte Position.

In dem Augenblick, in dem A4 versucht, von seinem Gegenspieler wegzufahren, um einen Pass anzunehmen, wird er am Hinterrad wirksam von seinem Gegenspieler D4 geklemmt.

Es gelingt A4, sich zu lösen, jedoch zu spät, um den Pass zu erreichen, so dass der Ball ins Aus geht.

**Regelung**

Unsportliches Foul von D4. A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**Art. 36.1.3 Situation 2**

Spieler A4 stellt einen legalen Block bei B4, um anschließend zum "give and go" abzurollen. B4 verhindert das durch Klemmen seines Gegenspielers.

**Regelung**

Unsportliches Foul von B4, A4 erhält zwei Freiwürfe, anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie.

**Art. 36.1.3 Situation 3**

Um ein Überzahlspiel (fünf gegen vier, drei gegen zwei, usw.) zu erzielen, hält A4 den Verteidiger B4 mit legalen Mitteln im Rückfeld zurück. Als A4 versucht, wegzufahren, wird er von B4 geklemmt.

**Regelung**

Um eine Marschroute für das ganze Spiel festzulegen, können die Schiedsrichter gegen B4 ein unsportliches Foul verhängen, wenn B4 absichtlich klemmt.

**Art. 36.1.3 Kommentar 5**

Der Ball befindet sich zum Einwurf im Aus, entweder noch in den Händen des Schiedsrichters oder er steht schon zur Verfügung des Einwerfers.

Wenn in diesem Augenblick ein Verteidiger auf dem Feld absichtlich einen Kontakt mit einem Mannschaftsmitglied des Einwerfers verursacht und ein Foul gepfiffen wird, dann muss dieses Foul als unsportliches Foul geahndet werden.

**Art. 36.1.3 Situation 4**

Während der Einwerfer A4 den Ball in seinen Händen hält bzw. während ihm der Ball zum Einwurf zur Verfügung steht, verursacht B5 einen Kontakt an A5, der als Foul von B5 gepfiffen wird.

**Regelung**

Wenn B5 keinen Versuch macht, den Ball zu spielen und **absichtlich** einen Kontakt mit A5 herbeiführt, um einen unsportlichen Vorteil dadurch zu erreichen, dass die Spieluhr nicht gestartet werden kann, muss der Kontakt als unsportliches Foul gehandelt werden, und zwar ohne vorherige Verwarnung.

**Art. 36 Kommentar 6**

Unsportliche Fouls müssen von Anfang bis Ende des Spiels gleichmäßig interpretiert werden.

**Art. 36 1.3 Festlegung**

Während der letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode bzw. einer Verlängerung ist bei einem Einwurf der Ball noch in der Hand des Schiedsrichters oder er steht dem Einwerfer bereits zur Verfügung.

Wenn ein Verteidiger auf dem Spielfeld **vorsätzlich** Kontakt mit einem Mitspieler des Einwerfers herbeiführt und dafür ein Foul gepfiffen wird, dann handelt es sich um ein unsportliches Foul.

**Art. 36.1.3 Situation 5**

A4 hat den Ball zum Einwurf in den Händen oder der Ball steht ihm zum Einwurf zur Verfügung, als B5 mit dem Rollstuhl / Arm von A5 Kontakt aufnimmt, und zwar bei einem berechtigten Versuch, den Ballbesitz zu erlangen.

**Regelung**

Die Aktion von B5 wird **nicht** als unsportlich bewertet. Ein persönliches Foul wird gegen B5 verhängt.

**Art. 36.1.3 Situation 6**

Bei einer Spielzeit von noch einer Minute und 23 Sekunden in der 2. Spielperiode, als der Ball dem Einwerfer A4 bereits zur Verfügung steht, verursacht B5 einen Kontakt mit A4. Die SR pfeifen ein Foul.

**Regelung**

Es handelt sich um ein persönliches Foul.

## Weitere Informationen zu Artikel 36

### Artikel 36 Festlegung

In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels hat der Ball die Hände des Einwurfers verlassen. Ein Verteidiger verursacht Kontakt an einem Angreifer, der gerade den eingeworfenen Ball fangen will oder gefangen hat, in der Absicht, die Spieluhr sofort wieder zu stoppen oder nicht starten zu lassen.

Dieser Kontakt muss sofort als ein persönliches Foul gepfiffen werden, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend. Das Vorteil/Nachteil Prinzip wird nicht angewendet.

### Beispiel 1 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwurfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an A5, der gerade dabei ist, den Ball zu fangen. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

### Regelung

Es handelt sich um ein persönliches Foul, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Kontakts als unsportlich oder disqualifizierend.

### Beispiel 2 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwurfers A4 verlassen. A5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld einen Kontakt an B5. Gegen A5 wird ein Foul gepfiffen.

### Regelung

A5 hat durch dieses Foul keinen Vorteil. Dies ist ein normales persönliches Foul von A5, es sei denn, die Schiedsrichter bewerten die Härte des Fouls als unsportlich. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle der Regelverletzung.

### Beispiel 3 zu Art. 36 Festlegung

Beim Spielstand von 83:80 und noch 1:02 Minuten verbleibender Spielzeit hat der Ball die Hände des Einwurfers A4 verlassen. B5 verursacht jetzt auf dem Spielfeld weit entfernt von der Einwurfstelle einen Kontakt an A5. Gegen B5 wird ein Foul gepfiffen.

### Regelung

B5 unternimmt eindeutig keinen Versuch, den Ball zu spielen und hat den Vorteil, dass die Spieluhr nicht gestartet wird. Ohne vorherige Verwarnung muss dies mit einem unsportlichen Foul bestraft werden.

## Artikel 37 Disqualifizierendes Foul

### Art. 37 Kommentar

Weigert sich eine disqualifizierte Person, in den Umkleideraum zu gehen oder kehrt sie zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Umkleideraum zurück, muss der Schiedsrichter einen Mannschaftsbegleiter auffordern, die disqualifizierte Person während der Zeit, in der die Uhr gestoppt ist, aus der Halle zu entfernen.

Wenn es ihm nicht gelingt, kann das Spiel abgebrochen werden.

Der 1. Schiedsrichter muss einen Bericht an die zuständige Spielleitung geben.

### Art. 37.1.3 Siehe Kommentare zu Art. 3.1

## Artikel 38 Technisches Foul

### Art. 38.3.1 Kommentar 1

Im Rollstuhlbasketball kommt es häufiger als im Fußgängerbasketball dazu, dass ein Spieler das **Spielfeld verlässt**. Die Regel verlangt ein technisches Foul nur in solchen Fällen, in denen der Spieler versucht, dadurch einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Spieler einen an der Auslinie gestellten Block umgeht, indem er mit seinem Rollstuhl außerhalb des Feldes um ihn herumfährt.

### Folgendes Verfahren ist anzuwenden:

Wenn Spieler A4 zum ersten Mal diese Regel verletzt, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung (Verlust des Ballbesitzes) und verwarnet sofort den Spieler A4 und teilt die Verwarnung dem Trainer mit.

Verstößt ein Spieler von Mannschaft B zum ersten Mal gegen diese Regel, wird die Verwarnung erst am Ende der entsprechenden Spielphase ausgesprochen. Jeder weitere Verstoß gegen diese Regel durch einen Spieler von Mannschaft B hat ein technisches Foul zur Folge.

### Art. 38.3.1 Kommentar 2

Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler für eine Aktion oder für ein Verhalten verwarnet, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, **muss** diese Verwarnung **auch dem Trainer dieser Mannschaft** mitgeteilt werden.

Damit gilt die Verwarnung für jedes Mannschaftsmitglied **für den Rest der Spielzeit**. Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, wenn der Ball tot ist und die Spieluhr steht.

### Art. 38.3.1 Situation 1

Ein Mitglied von Team A wird verwarnet

- (a) wegen Behinderung beim Einwurf.
- (b) wegen Klatschens mit den Händen in der Nähe des Gesichts eines gegnerischen Spielers, der erfolgreich auf den Korb wirft.
- (c) wegen unsportlichen Verhaltens.
- (d) wegen irgendeiner anderen Aktion, die bei Wiederholung zum technischen Foul führen kann.

**Regelung**

Der Spieler wird verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder bis zum Ende des Spiels.

**Art. 38.3.1 Kommentar 3**

Um eine Verwarnung gegen einen Spieler oder Trainer auszusprechen, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht sofort unterbrechen.

Es sollte ein geeigneter Moment, bei dem keiner Mannschaft ein Nachteil entsteht, abgewartet werden, um das Spiel zwecks Verwarnung zu unterbrechen.

Ansonsten erfolgt die Verwarnung bei der nächsten natürlichen Spielunterbrechung. Wenn es erforderlich ist, das Spiel **sofort** zu unterbrechen, **muss** ein technisches Foul verhängt werden.

**Art. 38.3.1 Situation 2**

Nach einem Fast Break verlässt der erfolgreiche Werfer A4 das Spielfeld an der Endlinie. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld fahren?

**Regelung**

A4 darf an jedem Punkt der Endlinie auf das Spielfeld zurückfahren, aber er darf den Spieler, der den Ball einwirft, nicht behindern.

**Art. 38.3.1 Situation 3**

Nach einem erfolglosen Fast Break verlässt A4 an der Endlinie das Spielfeld. Der Ball ist noch belebt. Wo darf der Spieler wieder auf das Spielfeld zurückfahren?

**Regelung**

Er darf an jeder beliebigen Stelle der Grundlinie auf das Spielfeld zurückfahren.

**Art. 38.3.1 Situation 4**

Spieler A4 verhindert mit Erfolg, dass ein Ball ins Aus geht. Dabei verlässt er das Spielfeld, während er keinen Ballkontakt hat. Er dreht um und fährt sofort auf das Spielfeld zurück, wo er den Ball wieder unter Kontrolle nimmt.

**Regelung:** Legal

**Art. 38.3.1 Situation 5**

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von B4 zur Seitenlinie abgedrängt und verlässt dabei das Spielfeld.

**Regelung**

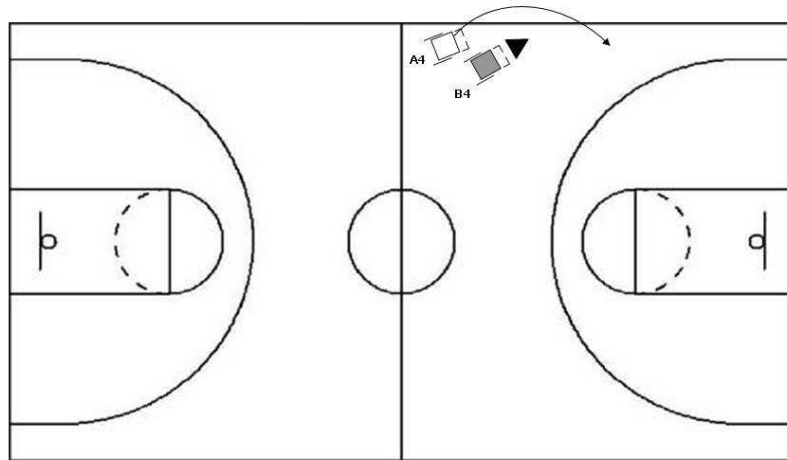
Wenn A4 das Spielfeld verlässt, um einen unfairen Vorteil zu erlangen, pfeift der Schiedsrichter Regelübertretung und verwarnet A4.

Die Verwarnung wird auch dem Trainer A mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team A.

Ist A4 jedoch unabsichtlich ins Aus geraten, wird diese Aktion nicht beachtet.

**Art. 38.3.1 Situation 6**

Spieler A4 wird durch die gute Verteidigungsarbeit von D4 an der Seitenlinie "eingekellt". A4 fährt am Rollstuhl von D4 vorbei, indem er durch das Aus fährt.

**Regelung**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

**Art. 38.3.1 Situation 7**

Der Angreifer A4 fährt an B4 vorbei, indem er die Seitenlinie mit einem Rad oder mit zwei Rädern überquert. Anschließend fährt er an der Endlinie auf das Feld zurück.

**Regelung**

Der Schiedsrichter pfeift Regelübertretung und verwarnet A4. Gleichzeitig wird die Verwarnung dem Trainer A mitgeteilt und damit gilt sie für alle Spieler von Team A für das restliche Spiel. Im Wiederholungsfall erhält der betr. Spieler von Team A ein technisches Foul.

**Art. 38.3.1 Situation 8**

Der Verteidiger B4 umgeht einen von A4 legal gestellten Block, indem er das Spielfeld verlässt und anschließend wieder auf das Feld zurückfährt.

**Regelung**

Beim erstmaligen Verstoß durch B4 wird der Spieler im nächsten geeigneten Moment verwarnet. Die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder für das restliche Spiel. Beim nächsten Verstoß durch einen Spieler von Mannschaft B wird ein technisches Foul verhängt.

**Art. 38.3.1 Situation 9**

Angreifer A4 und Verteidiger B4 fahren nebeneinander (Rad an Rad) in diagonalen Richtung über das Spielfeld. Dabei gerät A4 an der Seitenlinie ins Aus. A4 versucht dann, auf das Feld zurückzukommen, indem er rückwärtsfährt. B4 versucht das zu verhindern, indem er parallel zu ihm an der Seitenlinie mitfährt.

**Regelung**

A4 ist berechtigt, auf das Spielfeld zurückzufahren. B4 ist zu verwarnen. Die Verwarnung wird auch dem Trainer mitgeteilt und gilt damit für alle Mannschaftsmitglieder von Team B. Jedes gleichgeartete Vergehen dieser Art durch einen Spieler von Mannschaft B zieht ein technisches Foul nach sich.

Die Verwarnung erfolgt in Übereinstimmung mit dem folgenden Kommentar:

**Art. 38.3.1 Kommentar 4**

Eine eklatante Wiederholung eines technischen Fouls durch denselben Spieler **kann** zu seiner Disqualifikation führen, besonders wenn es sich um gleichartige Fouls handelt. Ein solches Foul wird dann als disqualifizierendes Foul bestraft (zwei Freiwürfe mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für die Gegenmannschaft).

**Art. 38.3.1 Situation 10**

Spieler A4 hebt ein Bein von den Fußrasten ab und schwingt es zur Seite, um bei der Annahme eines Passes die Balance halten zu können.

**Regelung**

Technisches Foul von A4. Zwei Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**Zufälliges Abheben** der Füße oder Beine führt nicht zu einem technischen Foul. Der Schiedsrichter muss abschätzen, ob die Aktion zu einem unfairen Vorteil führt.

**Art. 38.3.1 Situation 11**

Spieler A4, der gerade auf den Korb geworfen hat, vermeidet den Rollstuhlkontakt mit seinem Gegenspieler, indem er mit den Füßen bremst.

**Regelung**

Technisches Foul von A4. Falls erfolgreich, zählt der Korb zwei oder drei Punkte für A4. Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei Freiwürfe aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B.

**Art. 38.3.1 Situation 12**

Spieler A4 bremst seinen Rollstuhl mit dem Oberschenkel und / oder mit dem Fuß am Rad ab.

**Regelung**

Technisches Foul von A4. Strafe: Zwei Freiwürfe für einen beliebigen Feldspieler der Mannschaft B mit anschließendem Einwurf an der Mittellinie für Team B.

**Art. 38.3.1 Situation 13**

Mannschaft A ist in Ballkontrolle und befindet sich beim Angriff in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Korbes, als B4 direkt neben dem Korb aus seinem Rollstuhl fällt.

**Regelung**

Der Schiedsrichter unterbricht wegen einer potentiellen Gefährdung von B4 sofort das Spiel. Anschließend erhält Mannschaft A den Ball zum Einwurf von außen. Ihr steht eine neue 24-Sekunden-Periode zu.

**Art. 38.3.1 Kommentar 5**

Ernsthafte Verletzungen können sich ergeben, wenn heftiges Schwingen der Ellenbogen zugelassen wird. Das gilt vor allem für Reboundsituationen und bei enger Bewachung durch einen Gegenspieler.

Wird bei einer solchen Aktion der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul hängt werden. Wenn dagegen die Aktion nicht zum Kontakt führt, **kann** ein Technisches Foul verhängt werden.

**Art. 38.3.1 Situation 14**

A4 gewinnt durch einen Rebound die Ballkontrolle. Er wird sofort durch B4 eng bewacht. Ohne B4 zu berühren, schwingt er seine Ellenbogen sehr intensiv zur Seite, um B4 einzuschüchtern bzw. um sich genügend Platz zu verschaffen, um abzdrehen zu können, zu passen oder zu dribbeln.

**Regelung**

Die Aktion von A4 ist nicht konform mit dem Geist des Spiels und mit der Intention der Regeln. Ein technisches Foul **kann** gegen A4 verhängt werden.

**Art. 38.3.2 Kommentar**

Wird ein Trainer disqualifiziert (s. Art. 37), so zeigt ihm der SR nicht das Handzeichen für das disqualifizierende Foul. Der Trainer wird lediglich veranlasst, die Halle zu verlassen.

Der Schiedsrichter muss den Anschreiber darüber informieren (s. Art. 38.4.1),

- a) ob persönliches unsportliches Verhalten der Grund für das technische Trainerfoul (Coachfoul) ("C") ist oder
- b) ob es sich um ein "Bankfoul" ("B") handelt.

**Weitere Informationen zu Artikel 38****Art. 38 Festlegung 1**

Verwarnt ein Schiedsrichter einen Spieler wegen einer Aktion oder Fehlverhaltens, das im Wiederholungsfall zu einem technischen Foul führen kann, muss diese Verwarnung auch dem Trainer dieser Mannschaft mitgeteilt werden.

Sie gilt dann für alle Mannschaftsmitglieder und bis zum Spielende.

Eine offizielle Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, während die Spieluhr steht und der Ball tot ist.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 1**

Ein Mitglied der Mannschaft A wird verwarnt wegen

- a) Stören eines Einwurfs.
- b) seines Verhaltens.
- c) einer anderen Aktion, deren Wiederholung zu einem technischen Foul führen kann.

**Regelung**

Die Verwarnung muss auch Trainer A mitgeteilt werden und gilt für ähnliches Verhalten für alle Mitglieder der Mannschaft A bis zum Spielende.



**Art. 38 Festlegung 2**

Wird während einer Spielpause ein technisches Foul gegen ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied verhängt, das als Spielertrainer angegeben ist, dann wird das technische Foul als Spielerfoul gewertet und zählt zu den Mannschaftsfouls der folgenden Spielperiode.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 2**

A4 ist Spielertrainer für Team A. Er wird wegen unsportlichen Verhaltens während einer Spielpause mit einem technischen Foul bestraft.

**Regelung**

A4 erhält das technische Foul als Spieler. Es zählt zu den Mannschaftsfouls der folgenden Spielperiode und ebenso zu den fünf Fouls, die für A4 zum Spelausschluss führen.

**Art. 38 Festlegung 3**

Während sich ein Spieler in der Korbwurfaktion befindet, dürfen ihn die Abwehrspieler nicht durch Aktionen stören wie: Winken mit den Händen im Blickfeld des Werfers, lautes Rufen oder Klatschen mit den Händen in der Nähe des Werfers.

Das kann zu einem technischen Foul führen, wenn der Werfer durch eine solche Aktion einen Nachteil erfährt oder zu einer Verwarnung, wenn für den Werfer kein Nachteil entstanden ist.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 3**

A4 ist in der Korbwurfaktion. B4 versucht, A4 zu stören, indem er laut ruft oder laut in die Hände klatscht. Der Korbwurf ist

- (a) erfolgreich.
- (b) nicht erfolgreich.

**Regelung**

- (a) B4 wird verwarnt und die Verwarnung wird auch dem Trainer B mitgeteilt. Damit gilt die Verwarnung für alle Spieler dieser Mannschaft für das restliche Spiel im Falle eines ähnlichen Verhaltens.
- (b) Gegen B4 wird ein technisches Foul verhängt.

**Art. 38 Festlegung 4**

Wenn ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat und dem mitgeteilt wurde, dass er das Spiel verlassen muss, am Spiel wieder teilnimmt, wird die illegale Teilnahme sofort bei ihrer Entdeckung bestraft. Allerdings darf durch die sofortige Bestrafung der Gegenmannschaft kein Nachteil entstehen.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 4**

Nach seinem 5. Foul wird B4 mitgeteilt, dass er nicht mehr spielberechtigt ist. Später wird B4 wieder ins Spiel eingewechselt. Die illegale Teilnahme von B4 wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wird.
- (b) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wurde und Team A die Ballkontrolle hat.
- (c) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder belebt wurde und Team B die Ballkontrolle hat.
- (d) nachdem der Ball nach der Einwechslung von B4 wieder zum toten Ball wurde.

**Regelung**

- (a) B4 wird sofort aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.
- (b) Das Spiel wird sofort gestoppt, es sei denn, dadurch entsteht Team A ein Nachteil. B4 wird aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.
- (c) und (d) Das Spiel wird sofort gestoppt. B4 wird aus dem Spiel entfernt. Ein technisches Foul ("B") wird dem Trainer B angeschrieben.

**Art. 38 Festlegung 5**

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn er trotzdem im Spiel wieder mitwirkt und einen Feldkorb erzielt, ein Foul begeht oder von einem Gegenspieler gefoult wird, bevor die illegale Teilnahme am Spiel bemerkt wird, dann zählt der Korb und das Foul wird als Spielerfoul gewertet.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 5**

A4 hat sein 5. Foul begangen hat und wird darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Später wird A4 wieder eingewechselt. Die illegale Mitwirkung im Spiel wird bemerkt,

- (a) nachdem A4 einen Feldkorb erzielt hat.
- (b) als A4 ein Foul begeht.
- (c) als A4 von B4 gefoult wird (5. Team-Foul von Mannschaft B).

**Regelung**

- (a) Der von A4 erzielte Korb zählt und wird A4 angeschrieben.
- (b) Das von A4 begangene Foul wird als Spielerfoul gewertet, es wird hinter der Foulspalte des Spielers eingetragen und zählt zu den Mannschaftsfouls.
- (c) Die A4 zustehenden beiden Freiwürfe werden von dem Ersatzspieler von A4 ausgeführt.

Nachdem alle Aktivitäten im Zusammenhang mit (a), (b) und (c) abgeschlossen sind, wird die Strafe für das technische Foul ("B") gegen Trainer A ausgeführt.

**Art. 38 Festlegung 6**

Ein Spieler, der sein 5. Foul begangen hat, wurde **nicht** darüber informiert, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Wenn dieser Spieler im Spiel bleibt oder wieder am Spiel teilnimmt, muss der Spieler das Spiel verlassen, sobald der Fehler bemerkt wird, und zwar sofort, es sei denn, der Gegenmannschaft entsteht dadurch ein Nachteil.

Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme ausgesprochen.

Hat dieser Spieler Punkte erzielt, ein Foul begangen oder ist er von einem anderen Spieler gefoult worden, dann sind die erzielten Punkte gültig und die Fouls werden als Spielerfouls gewertet.

**Beispiel 1 zu Art. 38 Festlegung 6**

A6 meldet Spielerwechsel gegen A4 an. Beim nächsten toten Ball infolge eines Fouls von A4 wird A6 eingewechselt. Die Schiedsrichter realisieren nicht, dass es sich um das 5. Foul von A4 handelt. Später wird A4 wieder eingewechselt. Die illegale Spielteilnahme von A4 wird entdeckt,

- (a) nachdem die Spieluhr gestartet wurde und A4 als Spieler auf dem Feld ist.
- (b) Nachdem A4 einen Feldkorb erzielt hat.
- (c) nachdem A4 den Gegenspieler B4 gefoult hat.
- (d) nachdem B4 seinen Gegenspieler A4 während eines erfolglosen Korbwurfversuchs gefoult hat.

**Regelung**

- (a) Das Spiel wird sofort unterbrochen, sofern Team B dadurch keinen Nachteil erleidet, und A4 wird ausgewechselt. Es wird keine Strafe wegen der illegalen Teilnahme von A4 ausgesprochen.
- (b) Der von A4 erzielte Feldkorb zählt und wird A4 angeschrieben.
- (c) Das Foul von A4 wird als Spielerfoul angeschrieben und entsprechend bestraft.
- (d) Das Foul von B4 wird als Foul am Spieler A4 gewertet. Der Ersatzspieler von A4 führt die Freiwürfe aus.

**Beispiel 2 zu Art. 38 Festlegung 6**

10 Minuten vor Spielbeginn wird ein TF gegen A4 verhängt. Vor Spielbeginn führt B4 die beiden Freiwürfe aus. Das Spiel beginnt mit Hochball, aber B4 gehört nicht zu den "Ersten Fünf". Ist das legal?

**Regelung**

Nein. Einer der Spieler, der zu den "Ersten Fünf" gehört, muss die Freiwürfe ausführen. Vor Spielbeginn kann kein Spielerwechsel gewährt werden.

**Art. 38 Festlegung 7**

Wenn ein Spieler aus dem Rollstuhl fällt,

- ◆ um ein Foul vorzutäuschen oder
- ◆ um einen unfairen Vorteil zu erlangen, indem ein ungerechtfertigtes Foul gegen seinen Gegenspieler verhängt wird oder
- ◆ um eine unsportliche Atmosphäre unter den Zuschauern gegen die Schiedsrichter zu erzeugen,

dann ist ein solches Verhalten als unsportlich zu werten.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 7**

A4 fährt auf den Korb zu, als der Verteidiger B4 sich aus dem Rollstuhl fallen lässt, obwohl kein oder ein nur ein geringer, zu vernachlässigender Kontakt stattgefunden hat, der sicherlich nicht das theatralische Verhalten von B4 rechtfertigt.

Eine Verwarnung für solche Aktionen ist schon vorher durch die SR dem Coach B mitgeteilt worden.

**Regelung**

Ein solches Verhalten ist offensichtlich unsportlich und beeinflusst den weiteren Verlauf des Spiels nachteilig. Es muss ein Technisches Foul gegen B4 verhängt werden.

**Art. 38 Festlegung 8**

Schwere Verletzungen können entstehen, wenn heftiges Ellbogenschwingen insbesondere bei Reboundaktionen oder enger Bewachung zugelassen wird. Wird dabei der Gegenspieler getroffen, kann ein persönliches Foul gepfiffen werden. Kommt es dabei nicht zu einem Kontakt, kann ein technisches Foul verhängt werden.

**Beispiel zu Art. 38 Festlegung 8**

A4 fängt beim Rebound den Ball und landet, eng dabei bewacht von B4. Ohne B4 zu berühren schwingt A4 übertrieben seinen Ellbogen, entweder um dadurch seinen Gegenspieler einzuschüchtern oder um für sich genug Platz zum Pivotieren, Passen oder Dribbeln zu schaffen.

**Regelung**

Das Verhalten von A4 entspricht nicht dem Spielgedanken und der Absicht der Regeln. Gegen A4 kann ein technisches Foul verhängt werden.

**Artikel 39 Gewalttätigkeit****Informationen zu Artikel 39****Art. 39 Festlegung**

Nach einer Spielunterbrechung wegen einer gewalttätigen Auseinandersetzung erhält dieselbe Mannschaft Einwurf, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballkontrolle war. Ihr steht bei der Spielfortsetzung nur noch die Restzeit auf der 24-Sekunden-Anlage vor der Unterbrechung zu.

**Beispiel zu Art. 39 Festlegung**

Mannschaft A hat seit 20 Sekunden die Ballkontrolle, als eine Situation entsteht, die zu einer Gewalttätigkeit führt.

Die Schiedsrichter disqualifizieren Mitglieder beider Mannschaften, weil sie den Mannschaftsbankbereich verlassen haben.

Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt.

**Regelung**

Mannschaft A, die die Ballkontrolle zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung hatte, erhält den Ball zum Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

Es verbleiben für den Angriff von Team A nur noch vier Sekunden auf der Vierundzwanzig-Sekunden-Anzeige.

**Artikel 42****Sonderfälle****Art. 42 Situation**

Spieler A4 wirft den ersten von 2 Freiwürfen, jedoch bevor er den zweiten Freiwurf ausführt, erhält A6 ein TF. A4 führt den 2. Freiwurf aus. Darf Team B einen Spielerwechsel vor der Ausführung der beiden Freiwürfe für das TF durchführen?

**Regelung:** Ja (s. Art. 19.3.9)

**Art. 42.2 Situation 1**

- 1) Unsportliches Foul von B4 an A4 bei einem erfolgreichen Korbwurf.  
Strafe: 1 FW für A4 + Ballbesitz für Mannschaft A.
- 2.) Technisches Foul gegen Coach B. Strafe: 2 FW für Team A + Ballbesitz für Team A.
- 3.) Technisches Foul von A5. Strafe: 2 FW + Ballbesitz für Team B.

**Regelung**

Die entsprechenden Fouls werden angeschrieben.

Die beiden gleichen Strafen für 2) und 3) werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit einem FW für A4 und anschließend Einwurf an der Mittellinie für Team A.

**Art. 42.2 Situation 2**

- 1) A4 begeht ein unsportliches Foul an B4.  
Strafe: 2 FW für B4 + EW Mitte Team B.
- 2) TF gegen B5. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.
- 3) Doppelfoul von A6 und B6 (keine Freiwurfstrafen).
- 4) TF gegen Trainer B. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.

**Regelung**

Alle fünf Fouls werden angeschrieben. Die 1. und 2. Strafe werden aufgerechnet.

Das Recht auf Ballbesitz für Team A (Doppelfoul) entfällt wegen weiterer Strafen.

Es wird nur die Strafe für das letzte Foul ausgeführt:

Zwei Freiwürfe für einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team A + Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft A.

**Art. 42.2.2 Situation 1**

Spieler A5 wird auf dem Weg zum Korb von B6 gefoult, 5. Mannschaftsfoul von Team B in der betreffenden Spielperiode. A5 - verärgert über das Foul – wirft den Ball gegen B6 und erhält deshalb ein technisches Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

**Regelung**

Die entsprechenden Fouls werden B6 und A5 angeschrieben, A5 führt zwei Freiwürfe aus, anschließend folgen zwei Freiwürfe durch einen vom Trainer bestimmten Feldspieler von Team B + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

**Art. 42.2.2 Situation 2**

Wie vorhergehende Situation, allerdings ist das technische Spielerfoul von A5 sein 5. Foul und er muss das Spielfeld verlassen. A5 argumentiert weiter mit dem SR, der ihn daraufhin mit einem weiteren TF bestraft. Wie wird das Spiel fortgeführt?

**Regelung**

1. B6 wird ein persönliches Foul angeschrieben.
2. A5 (sein 5. Foul) und Trainer A wird jew. ein TF angeschrieben, A5 muss das Spielfeld verlassen.
3. Es können keine Strafen aufgerechnet werden.

4. Spielfortsetzung: Zunächst führt der Ersatzspieler von A5 zwei Freiwürfe aus (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum).  
Anschließend führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei FW aus (ebenfalls ohne Aufstellung), der Anspruch auf Ballbesitz aus dem TF gegen A5 entfällt.  
Danach führt ein vom Trainer bestimmter Feldspieler von Team B zwei Freiwürfe aus, danach folgt Einwurf an der Mittellinie für Mannschaft B (wegen des TF von Trainer A).

**Art. 42.2.3 Situation**

- 1) Foul von B4 an A4 beim erfolglosen Korbwurf (Strafe: 2 Freiwürfe für A4).
- 2) TF gegen Coach B (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A).
- 3) TF gegen A5 (Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B).

**Regelung**

Die 2. und 3. Strafe werden aufgerechnet.

Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen für A4 fortgesetzt.

**Art. 42.2.5 Situation 1**

A4 stehen zwei Freiwürfe zu.

- 1) Bevor der Ball zum 1. Freiwurf belebt wird, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Mannschaftsfoul in dieser Spielperiode.
- 2) Nachdem der Ball zum 1. Freiwurf belebt wurde, wird ein persönliches Foul gegen A5 gepfiffen. Es ist das 5. Teamfoul in dieser Spielperiode.

**Regelung**

Fall 1) Die Strafen können noch gegeneinander aufgerechnet werden, da der Ball noch nicht zum 1. Freiwurf übergeben worden ist. Das Spiel wird mit alternierendem Einwurf fortgesetzt.

Fall 2) Es ist keine Aufrechnung mehr möglich, da der Ball zum 1. Freiwurf schon belebt ist.

Zunächst führt A4 seine beiden Freiwürfe aus, danach hat Team B zwei Freiwürfe auszuführen.

Anschließend geht das Spiel (wie nach Freiwürfen üblich) weiter.

**Art. 42.2.5 Situation 2**

- 1) Foul von B6 an A6 (5. Mannschaftsfoul von Team B).  
Strafe: zwei Freiwürfe für A6.
- 2) Technisches Foul gegen Trainer B. Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft A.
- 3) Der Schiedsrichter hat gerade den Ball zur Ausführung der 1. Strafe zum 1. Freiwurf an A6 übergeben, als ein technisches Foul gegen Trainer A verhängt wird.  
Strafe: zwei Freiwürfe + Einwurf Mitte für Mannschaft B.

**Regelung**

Die beiden technischen Fouls aus 2) und 3) ziehen gleiche Strafen nach sich und werden daher gegeneinander aufgerechnet.

Danach führt A6 seine beiden Freiwürfe aus und das Spiel geht weiter.

**Art. 42.2.7 Situation 1**

A5 wird von B6 unsportlich gefoult. Der über das Foul aufgebrachte und laut schimpfende Trainer A erhält vom Schiedsrichter ein technisches Foul.

**Regelung**

Die entsprechenden Fouls werden B6 und Trainer A angeschrieben. Die beiden gleichen Strafen werden gegeneinander aufgerechnet und daher nicht ausgeführt. Das Spiel wird fortgesetzt

- a) mit alternierendem Einwurf, falls keine Mannschaft zum Zeitpunkt des Fouls Ballkontrolle hatte.
- b) mit Einwurf für Team A, falls beim Foul von B6 die Mannschaft A die Ballkontrolle hatte.

**Weitere Informationen zu Artikel 42****Art. 42 Festlegung 1**

In besonderen Situationen, in denen während der gleichen Uhr-Stopp-Periode mehrere Strafen anfallen, müssen die Schiedsrichter genau die Reihenfolge der Regelverletzungen oder Fouls beachten, um festlegen zu können, welche Strafen ausgeführt werden und welche gegeneinander aufgerechnet werden können.

**Beispiel zu Art. 42 Festlegung 1**

A4 wirft auf den Korb. während der Ball in der Luft ist, ertönt das 24-Sekunden-Signal. Nach dem Signal, - die Wurfbewegung von A4 mit der Hand ist noch nicht abgeschlossen – begeht B4 ein unsportliches Foul an A4 und

- (a) der Ball geht am Ring vorbei.
- (b) der Ball berührt nur den Ring, geht aber nicht in den Korb.
- (c) der Ball geht in den Korb.

**Regelung**

In allen drei Fällen muss das unsportliche Foul geahndet werden.

- (a) A4 wurde in der Wurfaktion gefoult (Strafe: zwei oder drei Freiwürfe, gefolgt von Einwurf an der Mittellinie für Team A).

Anschließend ereignete sich eine Übertretung der 24-Sekunden-Regel durch Team A (Strafe: Einwurf für Team B nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignete, jedoch nicht unmittelbar hinter dem Brett).

A4 führt 2 oder 3 Freiwürfe aus, das Anrecht auf den Einwurf an der Mittellinie entfällt, da es sich nicht um die letzte auszuführende Strafe handelt.

Das Spiel wird fortgesetzt mit Einwurf für Team B nächst der Stelle, an der sich die Regelübertretung ereignete, jedoch nicht unmittelbar hinter dem Brett.

- (b) Es ereignete sich keine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel, also wird das Spiel mit zwei oder drei Freiwürfen für A4 zuzüglich anschließend Einwurf an der Mittellinie – gegenüber dem Anschreibertisch - für Team A fortgesetzt.
- (c) Es ereignete sich keine Übertretung der Vierundzwanzig-Sekunden-Regel. Zwei oder drei Punkte werden A4 angeschrieben, anschließend erhält A4 einen Bonusfreiwurf. Danach erhält Team A den Ball zum Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch.

**Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 1**

A4 versucht auf den Korb zu werfen und wird dabei von B4 gefoult. Anschließend, während sich A4 noch in der Wurfbewegung befindet, wird er von B5 gefoult.

**Regelung:** Das Foul von B5 wird nicht beachtet, es sei denn, es ist ein unsportliches oder disqualifizierendes Foul.

**Beispiel 3 zu Art. 42 Festlegung 1**

B4 begeht ein unsportliches Foul an A4. Nach dem Foul begehen Coach A und Coach B je ein technisches Foul.

**Regelung**

Die Strafen werden in der Reihenfolge, in der sie passiert sind, gegeneinander aufgerechnet. Daher werden das unsportliche Foul von B4 und das technische Foul von Coach A gegeneinander aufgerechnet. Das Spiel wird mit zwei Freiwürfen (für das technische Foul von Coach B) durch einen beliebigen A-Spieler fortgesetzt.

**Art. 42 Festlegung 2**

Ereignen sich in einer Freiwurfphase ein Doppelfoul oder Fouls mit gleichen Strafen, dann werden die Fouls lediglich angeschrieben, die Strafen werden aber nicht ausgeführt.

**Beispiel 1 zu Art. 42 Festlegung 2**

A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Nach dem 1. Freiwurf begehen A5 und B5 a) ein Doppelfoul (b) je ein technisches Foul.

**Regelung:** Die Fouls werden A5 und B5 angeschrieben, danach führt A4 den 2. Freiwurf aus und das Spiel wird wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf wieder aufgenommen.

**Beispiel 2 zu Art. 42 Festlegung 2**

A4 werden zwei Freiwürfe zugesprochen. Beide Freiwürfe sind erfolgreich. Bevor der Ball nach dem 2. Freiwurf wieder belebt wird,

- (a) begehen A5 und B5 ein Doppelfoul.
- (b) begehen A5 und B5 jeweils ein technisches Foul.

**Regelung zu (a) und (b):**

Die Fouls werden den Spielern angeschrieben, danach wird das Spiel wie nach jedem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf mit Einwurf von der Endlinie fortgesetzt.

**Art. 42 Festlegung 3**

Bleiben nach einem Doppelfoul oder nach Streichung aller gleichen Strafen gegen beide Mannschaften keine weiteren Strafen zur Ausführung übrig, wird das Spiel mit einem Einwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt des Doppelfouls Ballkontrolle hatte, bzw. welcher der Ball zustand.

Hatte zum Zeitpunkt der ersten Regelverletzung keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Hochballballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäß alternierendem Ballbesitz fortgesetzt.

**Beispiel zu Art. 42 Festlegung 3**

Während einer Spielpause zwischen der 1. und 2. Spielperiode

- ◆ wird ein Doppelfoul zwischen A5 und B5 gepfiffen, die sich geschlagen haben und disqualifiziert wurden.
- ◆ wird gegen Coach A, dann gegen Coach B ein TF gepfiffen.



Der Richtungspfeil für den alternierenden Ballbesitz steht

- (a) in Richtung Team A
- (b) in Richtung Team B

Wie wird das Spiel zu Beginn der 2. Spielperiode fortgesetzt?

### **Regelung**

- (a) Das Spiel wird mit Einwurf für Team A fortgesetzt nächst der Stelle, an der sich das Doppelfoul oder der 1. Regelverstoß ereignete. In dem Augenblick, in dem der Ball den ersten Spieler auf dem Feld berührt, wird der Richtungspfeil in die Richtung von Team B gestellt.
- (b) Das Spiel wird mit Einwurf für Team B fortgesetzt nächst der Stelle, an der sich das Doppelfoul oder der 1. Regelverstoß ereignete. In dem Augenblick, in dem der Ball den ersten Spieler auf dem Feld berührt, wird der Richtungspfeil in die Richtung von Team A gestellt.

## **Artikel 43**

## **Freiwürfe**

### **Art. 43.2.1 und Art. 44.1 Situation**

Nach einem unsportlichen Foul erhält A4 zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie zugesprochen. A6 wirft jedoch anstelle von A4 den 1. Freiwurf mit Erfolg. Der Kapitän der Gegenmannschaft protestiert und benennt A4 als den richtigen Freierwerfer. Der Schiedsrichter akzeptiert den Protest.

### **Regelung**

Der 1. Freiwurf wird annulliert. Der 2. Freiwurf entfällt. Es folgt Einwurf für Team B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie.

### **Art. 43.2.3 Situation**

Ein Freierwerfer stellt sich mit seinem Rollstuhl in einiger Entfernung von der Freiwurflinie auf, steht aber innerhalb des Halbkreises.

Er fährt während des Freiwurfs nach vorn und überquert mit den kleinen Rädern (dem kleinen Rad) die Freiwurflinie. Der Ball berührt den Ring, bevor eins der großen Räder die Freiwurflinie berührt.

### **Regelung**

Legal. Der Freierwerfer darf die Vorderräder (das Vorderrad) auf bzw. jenseits der Freiwurflinie haben, vorausgesetzt, dass die hinteren Räder die Freiwurflinie nicht berühren, bevor der Ball den Ring berührt.

### **Art. 43.2.4 und Art. 43.2.5 Kommentar**

Nur fünf Spieler dürfen die Reboundplätze am Freiwurfraum besetzen. Alle anderen Spieler müssen sich hinter der verlängerten Freiwurflinie und außerhalb der Drei-Punkte-Linie aufhalten. Wenn eine Mannschaft einen ihr zustehenden Platz an der begrenzten Zone nicht besetzt, muss er frei bleiben.

Die fünf Spieler an der Seite des Freiwurfraums stellen die Höchstzahl dar, und zwar drei Spieler der Mannschaft B und zwei Spieler der Mannschaft A.

**Art. 43.2.4 Kommentar 1**

- a) Der Grundlinienvverteidiger darf mit seinem Rollstuhl die neutrale Zone nicht berühren.
- b) Ein Rollstuhl darf nur dann die angrenzende Begrenzungslinie überschreiten, wenn der Rollstuhl breiter ist als der dafür vorgesehene Platz (85 cm) am Freiwurfraum.
- c) Zunächst muss der vorgesehene Platz am Freiwurfraum vollständig genutzt werden, bevor die Begrenzungslinie des Reboundplatzes überschritten werden darf.

**Art. 43.2.4 Kommentar 2**

Die Fußrasten oder horizontalen Schutzstangen der Spieler am Zonenrand dürfen in die begrenzte Zone hineinragen, die Vorderräder (das Vorderrad) dürfen jedoch die Begrenzungslinie des Freiwurfraums nicht berühren.

**Festlegung**

Die Festlegung, dass eine Regelübertretung durch den Freierwerfer Vorrang hat vor Regelübertretungen anderer Spieler, ist aus den Regeln gestrichen worden.

**Art. 43.3.3 Situation 1**

A4 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, fährt B4 in die begrenzte Zone (ohne dadurch A4 zu stören) und A4 berührt mit einem der großen Räder die Freiwurflinie. Der Freiwurf ist erfolgreich.

**Regelung**

Der Freiwurf zählt nicht. Die Mannschaft, der der nächste alternierende Einwurf zusteht, erhält den Ball zum Einwurf in Höhe der Freiwurflinie.

**Art. 43.3.3 Situation 2**

Situation wie zuvor, aber der Freiwurf ist ohne Erfolg.

**Regelung**

Es ist das gleiche Verfahren wie in Situation 1 anzuwenden.

**Kommentar 1**

In beiden Situationen hat von beiden Teams eine Regelübertretung stattgefunden, so dass eine Hochballsituation mit anschließendem alternierendem Einwurf entstanden ist.

**Art. 43.3.3 Situation 3**

A4 führt seinen letzten bzw. einzigen Freiwurf aus. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, fährt B4 in die begrenzte Zone und stört dadurch A4 bei seinem Freiwurf. Bevor der Ball die Hand (Hände) von A4 verlässt, berührt A4 mit seinen großen Rädern die Freiwurflinie oder die begrenzte Zone. Der Freiwurf ist erfolgreich.

**Regelung**

Der Freiwurf zählt nicht. A4 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

**Art. 43.3.3 Situation 4**

Gleiche Situation wie zuvor, jedoch ist der Freiwurf nicht erfolgreich.

**Regelung**

A4 wird ein Ersatzfreiwurf gewährt.

**Kommentar 2**

In den beiden vorhergehenden Situationen wird nur die Störung des Freierwerfers durch B4 bestraft. Infolgedessen erhält A4 einen Ersatzfreiwurf.

**Kommentar 3**

Wichtig ist, dass es sich in den 4 beschriebenen Situationen jeweils um den letzten bzw. einzigen Freiwurf handelte.

**Artikel 44****Korrigierbare Fehler****Art. 44 Kommentar**

Der Fehler, bei dem ein falscher Spieler die Freiwürfe ausgeführt hat, kann korrigiert werden, bis der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Uhr nach dem Fehler wieder gelaufen war.

**Art. 44.2.4 Situation**

A4 führt zwei Freiwurfversuche aus, die eigentlich A5 zustanden. Der Fehler wird entdeckt, nachdem der Ball wieder belebt wurde und Team B in Ballkontrolle ist.

**Regelung:** Alle erfolgreichen Freiwürfe werden annulliert. Team B erhält den Ball zum Einwurf nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

**Weitere Informationen zu Artikel 44****Art. 44 Festlegung 1**

Um einen Fehler korrigieren zu können, muss er von einem Schiedsrichter, Kampf-richter oder Kommissar bemerkt worden sein, **bevor** der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird, nachdem die Spieluhr nach dem Fehler wieder in Gang gesetzt worden war. Das bedeutet:

Der Fehler / die Fehler ereignen sich während eines toten Balls.

Wird anschließend der Ball wieder belebt, ist der Fehler noch korrigierbar.

Startet dann die Spieluhr oder läuft weiter, ist der Fehler noch korrigierbar.

Wird der Ball wieder zum toten Ball, ist der Fehler immer noch korrigierbar.

Wird der Ball danach wieder belebt, ist der Fehler **nicht** mehr korrigierbar.

Nach der Korrektur des Fehlers wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem es wegen der Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Den Ball erhält das Team zum Einwurf, dem der Ball zustand, als das Spiel unterbrochen wurde.

**Beispiel zu Art. 44 Festlegung 1**

A4 wird von B4 gefoult, es handelt sich um das 4. Mannschaftsfoul von Team B. Der SR begeht einen Fehler, indem er A4 zwei Freiwürfe gewährt. Nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf geht das Spiel weiter und die Spieluhr startet. B5 erhält den Ball, dribbelt und erzielt einen Korb.

Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball dem Einwerfer A5 an der Endlinie zur Verfügung steht.
- (b) nachdem der Ball dem Einwerfer A5 hinter der Endlinie zur Verfügung steht.

**Regelung**

Der Korb von B5 zählt.

Im Fall (a) wird jeder erfolgreiche Freiwurf von A4 annulliert. Der Fehler kann noch korrigiert werden und Team A erhält den Ball zum Einwurf an der Endlinie, wo das Spiel zur Korrektur des Fehlers unterbrochen wurde.

Im Fall (b) ist der Fehler nicht mehr korrigierbar und das Spiel geht weiter.

**Art. 44 Festlegung 2**

Betrifft der Fehler einen falschen Freierwerfer, wird der / werden die durch den falschen Freierwerfer erzielte Punkt / erzielten Punkte annulliert und der Ball wird der Gegenmannschaft zum Einwurf in Höhe der verlängerten Freiwurflinie übergeben, es sei denn, das Spiel hat wieder begonnen. In diesem Fall wird das Spiel nächst der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, wieder aufgenommen, es sei denn, dass Freiwürfe für weitere Regelverstöße auszuführen sind.

Falls die SR bemerken, dass ein falscher Spieler die Absicht hat, die Freiwürfe auszuführen und falls die Absicht vom SR realisiert wird, bevor der Ball die Hände des falschen Freierwerfers zum ersten oder einzigen Freiwurf verlassen hat, wird er sofort durch den richtigen Freierwerfer ersetzt, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

**Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 2**

A4 wird von B4 gefoult und es handelt sich um das 6. Mannschaftsfoul von Team B. Anstelle von A4 will A5 die Freiwürfe ausführen bzw. A5 führt einen oder sogar beide Freiwürfe erfolgreich aus. Der Fehler wird entdeckt,

- (a) bevor der Ball A5 zum ersten Freiwurf zur Verfügung steht.
- (b) nachdem der Ball die Hand von A5 zum ersten Freiwurf verlassen hat.
- (c) nachdem der 2. Freiwurf von A5 erfolgreich verwandelt wurde.

**Regelung**

Im Fall (a) wird der Irrtum sofort korrigiert und A4 führt die beiden Freiwürfe aus, ohne dass eine Sanktion gegen Team A verhängt wird.

Im Fall (b) und (c) werden der / die erfolgreichen Freiwürfe annulliert. Anschließend wird das Spiel mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der verlängerten Freiwurflinie fortgesetzt.

Das gleiche Verfahren wird auch im Falle eines unsportlichen Fouls von B4 angewandt. In diesem Fall wird auch der Einwurf als Teil der Strafe annulliert. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in Höhe der Freiwurflinie fortgesetzt.

**Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 2**

A4 wird beim Korbwurf von B4 gefoult. Anschließend wird gegen Trainer B ein technisches Foul verhängt. Anstelle von A4 (2 Freiwürfe) führt A5 alle vier Freiwürfe aus. Der Fehler wird entdeckt, bevor der Ball die Hände des Einwerfers der Mannschaft A zum Einwurf (als Teil der Strafe für das technische Foul) verlassen hat.

**Regelung**

Die beiden von A5 ausgeführten Freiwürfe, die A4 hätte ausführen müssen, werden annulliert. Die Freiwürfe für das andere Foul waren legal ausgeführt. Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch fortgesetzt.

**Art. 44 Festlegung 3**

Nach einer Fehlerkorrektur wird das Spiel normalerweise am dem Ort wieder aufgenommen, an dem es zwecks Korrektur unterbrochen wurde, es sei denn, die Korrektur besteht in der nachträglichen Ausführung von zustehenden Freiwürfen.

Wenn dabei

- (a) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat, wird das Spiel wie nach jedem normalen Freiwurf fortgesetzt.
- (b) kein Wechsel des Ballbesitzes seit Entstehung des Fehlers stattgefunden hat und das Team, dem anstelle der Freiwürfe nur ein Einwurf zugestanden wurde, einen gültigen Feldkorb erzielt, dann zählt der Korb und der Fehler wird nicht mehr beachtet.

**Beispiel 1 zu Art. 44 Festlegung 3**

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. A5 erhält den Ball und dribbelt, als ihm B5 den Ball aus der Hand ins Aus tippt. Coach A verlangt eine Auszeit.

Während der Auszeit stellen die SR fest bzw. es wird ihnen mitgeteilt, dass A4 hätte 2 Freiwürfe erhalten müssen.

**Regelung**

Die Freiwürfe werden von A4 ausgeführt und das Spiel geht nach dem letzten Freiwurf wie nach jedem letzten oder einzigen Freiwurf weiter.

**Beispiel 2 zu Art. 44 Festlegung 3**

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B.

Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. Der Einwurf kommt zu A5, der von B5 beim erfolglosen Korbwurf gefoult wird.

Nun werden A5 zwei Freiwürfe zugesprochen.

Während dieser Uhr-Stopp-Periode erkennen die Schiedsrichter den Fehler.

**Regelung**

Zunächst führt A4 seine beiden Freiwürfe (ohne Aufstellung der Spieler am Freiwurfraum) aus.

Danach führt A5 zwei Freiwürfe aus und das Spiel geht wie nach jedem einzigen oder letzten Freiwurf weiter.

**Beispiel 3 zu Art. 44 Festlegung 3**

Dribbler A4 wird von B4 gefoult. Es ist das 5. Mannschaftsfoul von Team B. Statt 2 Freiwürfe ausführen zu lassen, übergibt der SR dem Spieler A6 den Ball zum Einwurf. A5 erhält den Ball, dribbelt und erzielt einen Korb (2 oder 3 Punkte).

Bevor der Ball wieder belebt wird, wird der Fehler von den Schiedsrichtern entdeckt.

**Regelung**

Der Fehler wird nicht beachtet und das Spiel wird wie nach jedem erfolgreichen Feldkorb fortgesetzt.

**Art. 45 Schiedsrichter, Kampfrichter und Kommissar****Art. 45.4 Kommentar**

Es ist die Pflicht jedes Schiedsrichters, jegliches Verhalten zu vermeiden, das seine Objektivität in Frage stellen könnte.

**Artikel 46 Pflichten und Rechte des 1. Schiedsrichters****Art. 46.1 Kommentar** (Siehe auch Kommentare unter Art. 3.1)

Einer der Schiedsrichter kontrolliert spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn die Rollstühle.

Besonderes Augenmerk muss den **Fußrasten** und der **maximalen Höhe des Sitzes** (einschließlich Kissen, falls vorhanden) gewidmet werden.

**Art. 46.9 Kommentar**

Die Schiedsrichter müssen spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn auf dem Spielfeld erscheinen, um ihren vor dem Spiel auszuführenden Pflichten nachkommen zu können.

Falls einer der Schiedsrichter danach aus irgendeinem Grund die Halle verlassen muss, ist der andere Schiedsrichter (sind die Schiedsrichterkollegen) verpflichtet, auf dem Spielfeld zu bleiben, bis der betreffende Kollege zurückkommt.

**Art. 46.10 Kommentar**

Bei unsportlichem Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel, jedoch nach Unterzeichnung des Spielberichts durch den 1. SR, muss der 1. SR (Kommissar, falls anwesend) einen detaillierten Bericht an die für die Veranstaltung verantwortliche Person richten, die die Angelegenheit mit der angemessenen Strenge verfolgen muss.

## Weitere Informationen zu Artikel 46

### Art. 46 Festlegung 1

Der 1. Schiedsrichter darf auf Grund eigener Entscheidung oder nach Aufforderung durch einen Coach technische Hilfsmittel verwenden, um festzustellen, ob beim letzten Korbwurf zum Ende einer Spielperiode der Ball die Hand des Werfers während der Spielzeit verlassen hat und / oder ob es sich beim letzten Korbwurf um einen 2- oder 3-Punktewurf gehandelt hat.

Er ist die einzige Person, die das Recht hat, darüber zu entscheiden, ob eine solche technische Ausrüstung verwendet werden darf oder nicht.

Im Fall einer Videoaufzeichnung wird das Abspielen des Bandes ausschließlich durch die beiden Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer durchgeführt. Der 1. Schiedsrichter fällt die endgültige Entscheidung.

Die Forderung nach der Verwendung von Videomaterial muss vor Beginn der nächsten Spielperiode bzw. vor Unterschrift des Anschreibebogens durch den ersten Schiedsrichter erfolgen.

### Beispiel 1 zu Art. 46 Festlegung 1

Während eines Feldkorbwurfversuchs von A4 ertönt das Signal zum Ende einer Spielperiode oder zum Ende des Spiels. Der Wurf ist erfolgreich und die Schiedsrichter geben 2 Punkte für Team A.

Coach B gibt zu bedenken, dass nach seiner Meinung der Ball die Hand des Werfers A4 beim Zeitsignal noch nicht verlassen hatte und er beantragt daher eine Überprüfung anhand der Videoaufzeichnung.

- (a) Die Schiedsrichter sind sich bezüglich der Entscheidung absolut sicher.
- (b) Die Schiedsrichter sind sich nicht sicher bzw. uneinig, ob der Ball die Wurfhand bereits verlassen hatte, als das Zeitsignal zum Ende der Spielperiode oder zum Ende des gesamten Spiels ertönte.

### Regelung

Im Fall (a) lehnt der 1. Schiedsrichter den Antrag von Coach B ab.

Im Fall (b) entspricht der 1. Schiedsrichter dem Ersuchen von Coach B.

Die Betrachtung der Aufzeichnung erfolgt durch die Schiedsrichter, den Kommissar (falls anwesend) und den Zeitnehmer.

Ergibt die Betrachtung des Videobandes eindeutig, dass der Ball zum Zeitpunkt des Zeitnehmersignals die Hand des Werfers noch nicht verlassen hatte, wird der Korb annulliert.

Ergibt die Auswertung des Videobandes, dass der Ball vor Ertönen des Zeitnehmersignals zum Ende der Spielperiode bzw. der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen hatte, wird der Korb für Team A bestätigt.

### Beispiel 2 zu Art. 46 Festlegung 1

Mannschaft B führt mit 2 Punkten. Das Signal zum Ende der Spielperiode bzw. des Spiels ertönt, als ein persönliches Foul gegen B4 gepfiffen wird und A4 dafür 2 Freiwürfe zuerkannt werden.

Beide Freiwürfe sind erfolgreich und das Spiel steht unentschieden. Vor Beginn der nächsten Spielperiode oder Verlängerung beantragt Coach A die Verwendung der Videoaufzeichnung.

**Regelung**

Technische Geräte dürfen verwendet werden, wenn festgestellt werden soll, ob der Ball die Wurfhand vor oder nach dem Zeitnehmersignal verlassen hatte, nicht aber, ob das Foul vor oder nach dem Signal gepfiffen wurde.

Das Ersuchen von Coach A ist daher abzulehnen.

**Beispiel 3 zu Art. 46 Festlegung 1**

Mannschaft B führt mit zwei Punkten. Mit Ertönen des Signals zum Ende einer Spielperiode bzw. des Spiels erzielt A4 einen Korb. Die Schiedsrichter geben zwei Punkte und nicht die von Mannschaft A geforderten drei Punkte.

Vor Beginn der anschließenden Spielperiode oder Verlängerung bzw. vor der Unterzeichnung des Anschreibebogens durch den 1. Schiedsrichter beantragt Trainer A eine Betrachtung der Videoaufzeichnung.

**Regelung**

Technische Geräte dürfen dazu verwendet werden, um festzustellen, ob ein Korbwurf vor oder nach Ende der Spielzeit erfolgte und / oder ob es sich um einen Zwei- oder Drei-Punkte-Feldkorb handelt.

Dem Antrag von Trainer A ist stattzugeben.

**Art. 46 Festlegung 2**

Vor Spielbeginn überprüft der 1. Schiedsrichter die technischen Hilfsmittel und informiert beide Trainer über deren Vorhandensein.

Nur ein vom 1. Schiedsrichter anerkanntes Gerät kann für eine Videoüberprüfung verwendet werden.

**Beispiel zu Art. 46 Festlegung 2**

A4 wirft auf den Korb, als das Zeitnehmersignal zum Ende der Spielperiode bzw. zum Ende des Spiels ertönt. Der Wurf ist erfolgreich.

Coach B bittet um Überprüfung durch Video, da seiner Meinung nach der Ball die Wurfhand von A4 erst nach dem Zeitnehmersignal verlassen hatte.

Es steht kein vom 1. Schiedsrichter für diesen Zweck anerkanntes technisches Gerät zur Verfügung.

Jedoch teilt der Manager von Team B mit, dass das Spiel von einem Videoteam von erhöhter Position aus gefilmt wurde und er bietet den Schiedsrichtern das Videomaterial zur Überprüfung der Situation an.

**Regelung**

Das Ersuchen von Coach B ist abzulehnen.



## **Artikel 48    Anschreiber, Anschreiberassistent, Klassifizierer: Pflichten**

### **Art. 48.5    Kommentar 1**

Wird ein Spielerwechsel angemeldet, soll der Klassifizierer oder der Anschreiber bzw. Anschreiberassistent die Spielerpässe bezüglich der 14-Punkte-Regel überprüfen. Durch die Überprüfung darf der Spielerwechsel jedoch nicht verzögert werden. Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist allein der **Trainer** verantwortlich. Wenn die Gesamtpunktzahl 14 Punkte übersteigt, informiert der Klassifizierer oder Anschreiberassistent den Anschreiber, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, der - sofort, wenn der Spieler das Spielfeld betritt oder beim ersten toten Ball - ein technisches Foul ("C") gegen den Trainer verhängt.

### **Art. 48.5    Kommentar 2**

Ist kein Klassifizierer anwesend, übernimmt der anwesende Anschreiberassistent die Pflichten des Klassifizierers einschließlich der Kontrolle der Spielerpässe.

## **Art. 50    Pflichten des 24-Sekunden-Zeitnehmers**

### **Informationen zu Artikel 50**

#### **Art. 50    Festlegung**

Immer wenn eine Mannschaft im Vorfeld oder im Rückfeld den Besitz eines belebten Balles gewinnt und auf der Spieluhr 24 oder weniger Sekunden verbleiben, wird die 24-Sekunden-Uhr ausgeschaltet.

#### **Beispiel 1 zu Artikel 50 Festlegung**

Team A wird ein neuer Ballbesitz zuerkannt, als nur noch 22 Sekunden auf der Spieluhr angezeigt werden.

**Regelung:** Die 24-Sekundenuhr wird ausgeschaltet.

#### **Beispiel 2 zu Artikel 50 Festlegung**

Mit 10 Sekunden auf der Spieluhr und 6 Sekunden auf der 24-Sekundenuhr lenkt B4 im Vorfeld von Team A einen Pass von A4 ins Aus ab.

**Regelung:** Die 24-Sekundenuhr wird ausgeschaltet.

#### **Beispiel 3 zu Art. 50 Festlegung**

Die Spieluhr zeigt noch 18 Sekunden und die 24-Sekunden-Uhr noch 3 Sekunden, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit der Fußraste spielt.

#### **Regelung**

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 18 Sekunden auf der Spieluhr und noch 14 Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr fortgesetzt.

#### **Beispiel 4 zu Art. 50 Festlegung**

Auf der Spieluhr sind 7 Sekunden und auf der 24-Sekunden-Anlage 3 Sekunden angezeigt, als B4 in seinem Rückfeld absichtlich den Ball mit der Fußraste spielt.

#### **Regelung**

Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A in ihrem Vorfeld mit noch 7 Sekunden auf der Spieluhr fortgesetzt. Die 24-Sekunden-Uhr wird ausgeschaltet.

## Artikel 51 Punktesystem für die Spielerklassifizierung

### Art. 51 Situation 1

Während einer Auszeit führt Mannschaft A einen Spielerwechsel durch. Nachdem der Ball wieder belebt ist, bemerkt der Klassifizierer / Anschreiberassistent, dass Mannschaft A mit mehr als 14 Punkten spielt.

#### Regelung

Der Klassifizierer bzw. Anschreiberassistent muss den Anschreiber informieren, der seinerseits den 1. Schiedsrichter benachrichtigt, indem er sein Signal betätigt, sobald die nächste Spielphase beendet ist, und zwar falls **die** Mannschaft im Ballbesitz ist, die nicht gegen die 14-Punkte-Regel verstoßen hat oder sofort betätigt, falls **die** Mannschaft die Ballkontrolle hat, die den Spielerwechsel durchgeführt hat.

Mannschaft A wird aufgefordert, den Wechsel so zu korrigieren, dass die Punktzahl 14 von der Mannschaft nicht überschritten wird.

Der Trainer der Mannschaft, die den Wechselfehler begangen hat, wird mit einem technischen Foul ("C") bestraft und Mannschaft B erhält zwei Freiwürfe mit anschließendem Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie.

### Art. 51 Situation 2

Mannschaft A spielt mit 14 Punkten (4 + 4 + 3 + 2 + 1) auf dem Feld. Der Ein-Punkte-Spieler begeht sein 5. Foul. Zum Auswechseln stehen Mannschaft A nur ein Zwei-Punkte-Spieler und ein Drei-Punkte-Spieler zur Verfügung.

#### Regelung

Eine Mannschaft muss solange wie möglich mit 5 Spielern spielen. Daher kann Mannschaft A unter Berücksichtigung der 14-Punkte-Regel die Mannschaft nur folgendermaßen zusammensetzen: (4 + 3 + 3 + 2 + 2)

Es ist nicht erlaubt, das Spiel zusammen mit dem anderen Vier-Punkte-Spieler mit nur vier Spielern auf dem Feld zu bestreiten.

### Art. 51.2 Situation 1

Mannschaft A reist mit fünf Spielern an. Kurz nach Beginn des Spiels stellt der Anschreiber fest, dass die Mannschaft mit 14,5 Punkten spielt.

**Regelung:** Der Anschreiber informiert die Schiedsrichter bei der nächsten Möglichkeit. Obgleich das Spiel bereits begonnen wurde, muss der 1. Schiedsrichter das Spiel für ungültig erklären. Alle erzielten Punkte bleiben unberücksichtigt.

Ein Spiel kann nur mit **fünf** Spielern begonnen werden, die die 14-Punkte-Regel erfüllen. Mannschaft A kann das Spiel nicht mit vier Spielern fortsetzen.

### Art. 51.2 Situation 2

Nachdem beim Hochball der Ball die Hand des Schiedsrichters verlassen hat, stellt der Anschreiber fest, dass Team A mehr als 14 Punkte auf dem Feld hat. Der SR wird darüber informiert. Muss der SR ein Technisches Foul gegen Coach A verhängen mit anschließenden 2 Freiwürfen für Team B zuzüglich Einwurf an der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch?

**Regelung:** Ja

## Ende der Interpretationen

## **Richtlinien der SRK zur Regelauslegung bei besonderen Fouls**

Stand: 01.10.2010

Unsportliches Foul, Technisches Foul, Disqualifizierendes Foul,  
Verweisung aus der Halle, Bericht an die Spielleitung

### **1. Unsportliches Foul eines Spielers (Art. 36)**

**Foul eines Spielers mit persönlichem Kontakt**, begangen an einem Gegenspieler (mit oder ohne Ball).

#### **1.1 Kriterien:**

1.1.1 Es wird **kein legaler Versuch** unternommen, den Ball zu spielen.

1.1.2 **Schwere** des Fouls

#### **1.2 Beispiele:**

1.2.1 Versuch, einen Korberfolg beim 1 gegen 0 zu verhindern, ohne die Chance zu haben, den Ball spielen zu können

1.2.2 Festhalten des Gegenspielers in besonderen Fällen (z.B. am Rad)

1.2.3 Klemmen des Blockspielers, um ein Überzahlspiel 1 gegen-0 zu verhindern

1.2.4 bewusster Ellenbogen-Check

1.2.5 Revanchefoul im Affekt

1.2.6 schweres, persönliches Foul (das nicht als disqualifizierendes Foul zu werten ist)

#### **1.3 Strafe:**

1.3.1 zwei Freiwürfe (durch den gefoulten Spieler) + Einwurf an der Mittellinie (bei unsportlichem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn: Hochball im Mittelkreis statt EW Mitte)

1.3.2 bei Foul am erfolgreichen Werfer:                      1 Bonus-FW + EW Mitte

1.3.3 bei Foul am erfolglosen Werfer:                      2 oder 3 FW + EW Mitte

### **2. Disqualifikation eines Spielers (Art. 37)**

#### **2.1 Beispiele:**

2.1.1 besonders hartes bzw. brutales Foul

2.1.2 vorsätzliches Revanchefoul (nicht im Affekt)

2.1.3 bei Tätlichkeit gegen Spieler, Kampfrichter oder Schiedsrichter

2.1.4 bei grober Schiedsrichterbeleidigung (Schimpfwörter, obszöne Gesten)

2.1.5 Benutzung eines Rollstuhls, der nicht Art. 3.1 entspricht (s. Art. 37.1.3)

**2.2 Außerdem** wird ein Spieler nach seinem **2. unsportlichen Foul** disqualifiziert (Art. 36.2.3). Es erfolgt keine zusätzliche Freiwurfstrafe für die Disqualifikation.

#### **2.3 Strafe**

2.3.0 Jeder disqualifizierte Spieler muss die Halle verlassen.

2.3.1 **Strafe** bei einem disqualifizierenden Foul **mit persönlichem Kontakt**:

2.3.1.1 zwei Freiwürfe (durch den gefoulten Spieler) + Einwurf an der Mittellinie (bei disqualifizierendem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn: Hochball im Mittelkreis statt EW Mitte)

2.3.1.2 bei Foul am erfolgreichen Werfer:                      1 Bonus-FW + EW Mitte

2.3.1.3 bei Foul am erfolglosen Werfer:                      2 oder 3 FW + EW Mitte

- 2.3.2    **Strafe** bei einem disqualifizierenden Foul **ohne persönlichen Kontakt**:  
zwei Freiwürfe (Werfer beliebig) + Einwurf an der Mittellinie  
(bei disqualifizierendem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn:  
Hochball im Mittelkreis statt EW Mitte)

## **2.4    Bericht bei Disqualifikation eines Spielers:**

- 2.4.1    Bei einer Disqualifikation gemäß **Art. 37.1.1** muss der Schiedsrichter, der die Disqualifikation ausgesprochen hat, der Spielleitung **innerhalb von 48 Stunden** einen **Bericht** vorlegen (**Vermerk** auf dem Spielbericht).
- 2.4.2    Ein Bericht an die Spielleitung ist **nicht** erforderlich
- a)    bei einer Disqualifikation wegen des 2. unsportlichen Fouls (s.o. Ziffer 2.2)
  - b)    bei Disqualifikation wegen der Benutzung eines Rollstuhls, der nicht den Vorschriften des Art. 3.1 entspricht (s.o. Ziffer 2.1.5)

## **3.    Technisches Foul eines Spielers (Art. 38.3.1)**

### **Technisches Spielerfoul:**

Foul **ohne persönlichen Kontakt** auf Grund eines Fehlverhaltens des Spielers

### **Beispiele:**

### **3.1    Rollstuhlspezifische Fouls**

- 3.1.1    Bremsen oder Lenken mit Oberschenkeln oder Füßen
- 3.1.2    absichtliches Fallen aus dem Rollstuhl, um ein Foul vorzutäuschen
- 3.1.3    absichtliches Fallen aus dem Rollstuhl in der Nähe des eigenen Korbes, um eine Spielunterbrechung zu erzwingen
- 3.1.4    Behinderung des Gegners beim Zurückfahren auf das Spielfeld:  
TF **nach** Verwarnung
- 3.1.5    Abheben eines Fußes / der Füße von den Fußrasten, um einen unfairen Vorteil zu erlangen

### **3.2    Allgemeine technische Fouls**

- 3.2.1    andere Nummer auf dem Trikot eines Feldspielers als auf dem Anschreibebogen (ohne Anschreiber oder Schiedsrichter zu informieren)
- 3.2.2    respektloses Ansprechen oder Berühren eines Schiedsrichters oder Kampfrichters
- 3.2.3    obszöne Gesten gegenüber am Spiel beteiligten Personen, ggf. Disqualifikation
- 3.2.4    Meckern, Schimpfen oder Reklamieren **trotz** Verwarnung
- 3.2.5    unsportliches Irritieren des Gegenspielers beim Korbwurf oder Freiwurf:  
TF **nach** Verwarnung
- 3.2.6    Verlassen des Spielfelds zur Erlangung eines unfairen Vorteils:  
TF **nach** Verwarnung
- 3.2.7    Heftiges Schwingen der Ellenbogen trotz enger Bewachung durch den Gegner

### **3.3    Strafe:**

zwei Freiwürfe (Werfer beliebig) + Einwurf an der Mittellinie  
(bzw. bei technischem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn: Hochball im Mittelkreis **statt** Einwurf an der Mittellinie)

### **Anmerkung:**

Das **2. TF** eines Spielers hat **keine** Disqualifikation zur Folge.

## **4.    Technisches Foul des Trainers (Art 38)**

### **Art der Technischen Trainerfouls**

#### **4.1    "C"– Fouls (bei persönlichem Fehlverhalten des Trainers)**

- 4.1.1    mehr als 2 NB's auf dem Feld
- 4.1.2    mehr als 14 Punkte auf dem Feld (Art. 51.3)
- 4.1.3    wiederholtes Beantragen einer nicht mehr möglichen Auszeit (Information durch den SR über die letzte Auszeit war erfolgt)
- 4.1.4    Verzögern des Endes einer Auszeit trotz Ermahnung durch den Schiedsrichter, dem Trainer steht keine Auszeit mehr zur Verfügung
- 4.1.5    aktives Eingreifen ins Spiel
- 4.1.6    auf das Spielfeld laufen, um beim Schiedsrichter zu reklamieren
- 4.1.7    respektloses Ansprechen oder Berühren des Schiedsrichters
- 4.1.8    obszöne Gesten gegenüber am Spiel beteiligten Personen (ggf. Disqualifikation)
- 4.1.9    dauerndes Meckern, Schimpfen oder Reklamieren (nach Verwarnung)
- 4.1.10    Verlassen des Mannschaftsbankbereichs (nach Verwarnung)
- 4.1.11    "überflüssiger" Antrag auf Rollstuhl-Check eines Gegenspielers (Art. 38.3.5)

#### **4.2    "B"– Fouls**

- 4.2.1    technisches Foul gegen Co-Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter
- 4.2.2    disqualifizierendes Foul von Co-Trainer, Ersatzspieler oder Mannschaftsbegleiter
- 4.2.3    mehr als 5 Spieler bei laufender Uhr auf dem Feld
- 4.2.4    Einwechseln eines Spielers, der vorher mit seinem 5. Foul (Information darüber durch das Kampfgericht war erfolgt) ausgeschieden war
- 4.2.5    Verlassen des Mannschaftsbankbereiches durch Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter bei "Gewalttätigkeit" gemäß Artikel 39.3.1

#### **4.3    Strafe:**

zwei Freiwürfe (Werfer beliebig) + Einwurf an der Mittellinie  
(bei technischem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn: Hochball im Mittelkreis statt EW Mitte)

## **5.    Disqualifikation des Trainers (Art. 37, 38 und 39)**

### **5.1    zum Beispiel bei**

- 5.1.1    Tötlichkeit (disqualifizierendes Foul) / Art. 37.1.1
- 5.1.2    grober Schiedsrichterbeleidigung (disqualifizierendes Foul) / Art. 37.1.1
- 5.1.3    grob unsportlichem Verhalten des Trainers (disqualifizierendes Foul) / Art. 37.1.1
- 5.1.4    Verlassen des Mannschaftsbankbereichs während einer Gewalttätigkeit, ohne bei der Wiederherstellung der Ordnung zu helfen (Art. 39.2.3)

### **außerdem beim**

- 5.1.5    **zweiten** technischen "C"- Foul infolge persönlichen, unsportlichen Verhaltens (Art. 38.3.3 / 1. Raute) / (keine zusätzliche Freiwurfstrafe für die Disqualifikation)
- 5.1.6    dritten technischen "B"- Foul infolge unsportlichen Verhaltens von Co-Trainer, Ersatzspielern oder Mannschaftsbegleitern bzw.  
bei zwei "B"- Fouls + einem "C"- Foul (Art. 38.3.3 / 2. Raute) / (keine zusätzliche Freiwurfstrafe für die Disqualifikation)

**5.2 Strafe**

5.2.1 Ein disqualifizierter Trainer muss die Halle verlassen.

5.2.2 **Strafe** für ein disqualifizierendes Foul des Trainers (kein Kontaktfoul, das an einem gegnerischen Feldspieler begangen wurde):

zwei Freiwürfe (Werfer beliebig) + Einwurf an der Mittellinie

(bei disqualifizierendem Foul in der Spielpause vor angesetztem Spielbeginn: Hochball im Mittelkreis statt EW Mitte)

**Anmerkung:** Wird ein gegnerischer Feldspieler durch einen Trainer tätlich angegriffen, so wird die daraus resultierende Freiwurfstrafe durch den gefoulten Spieler ausgeführt.

**5.3 Bericht bei Disqualifikation des Trainers**

5.3.1 Bei Disqualifikation in den Fällen 5.1.1 bis 5.1.4 ist ein Bericht an die Spielleitung durch den Schiedsrichter innerhalb von 48 Stunden erforderlich (**Vermerk** auf dem Spielbericht).

5.3.2 In den Fällen 5.1.5 und 5.1.6 erfolgt **kein** Bericht.

**6. Verweisung aus der Halle**

bei **jeder** Disqualifikation eines Trainers, Co-Trainers, Mannschaftsmitglieds oder Mannschaftsbegleiters

**7. Bericht an die Spielleitung**

7.1 bei Disqualifikation eines Mannschaftsmitglieds gemäß Art. 37.1.1 und Art. 39

7.2 bei Disqualifikation des Trainers / Co-Trainers gemäß Art. 37.1.1 und Art. 39

7.3 bei Protest

7.4 bei Spielabbruch

7.5 bei Tötlichkeit bzw. Schiedsrichterbeleidigung nach Spielende

7.6 bei schweren Fehlern des Kampfgerichts

7.7 bei Bedrohung von Schiedsrichtern oder Spielern durch Zuschauer

7.8 bei fehlerhafter Ausrüstung (z. B. defekte Anzeigetafel, Signale zu leise)

01.10.2010 SRK des FA RBB

**Ende der Richtlinien der SRK  
zur Regelauslegung bei besonderen Fouls**

**C<sub>3</sub>      Vorteil-Nachteil / Verantwortung bei Kontakten**

Stand: 01.10.2010

**Inhaltsverzeichnis**

	Inhalt	Seite
	<b>Einführung</b>	2
<b>1.</b>	<b>Das Vorteil – Nachteil – Prinzip</b> Referat von Norbert Kucera, Präsident der Techn. Kommission der IWBf (15.09.01)	3–7
A.1	Vorteil - Nachteil	3
A.2	Vorteil – Nachteil bei Kontakten	3
A.3	Klassifizierung / Punktesystem	5
A.4	Kontaktverursachung mit Nachteil für den Verursacher	6
A.5	Vorteil – Nachteil bei Regelübertretungen	6
B.1	Foulbelastung der Spieler	7
B.2	Besondere Situationen	7
B.3	Unsportliches Verhalten	7
<b>2.</b>	<b>Vorteil - Nachteil / NO-CALL</b> Referat von Norbert Kucera, Präsident der Techn. Kommission der IWBf (29.09.07)	8–9
<b>3.</b>	<b>Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis</b> für die SRK des FA RBB: Werner Otto, SR-Referent (01.10.2008)	10–22
A	Kontakte beim Wurf	10
B	Kontakte nach dem Wurf	11
B.1	Heftiger Kontakt	11
B.2	Relativ leichte Kontakte	11–13
C	Kontakte vor dem Wurf	14
C.1	"Bremsen in den Verteidiger" / "Bremsen in den Angreifer"	14
C.2	Korblegeraktionen	14
C.3	Wurfschirm	15
D.1 bis D.4	Verteidigung eines Spielers ohne Ball	16
D.5	Kontakte bei schnellem Nebeneinanderherfahren	18
D.6	Kurzes Zurückziehen des Verteidigers beim 1 gegen 1	18
E.1 bis E.4	Verteidigung eines Spielers mit Ball	19
E.5	Kontakte am Ballbesitzer durch einen Verteidiger in der Nähe von Mittel-, Seiten- oder Grundlinie	21
F.1	Kontakte beim Block	22
F.2	Fouls durch den Verteidiger beim Lösen des Angreifers aus dem Block	22
G	Zunehmende Härte im Spiel	23-24

**Einführung:**

Seitdem 1998 das "Vorteil – Nachteil – Prinzip" als **fundamentale Richtschnur** des **Schiedsrichters** in das Regelwerk (Art. 47.3) aufgenommen wurde, kommt es auf dem Spielfeld bei der **Bewertung von Kontakten** und bei der **Auslegung von Vorteil-Nachteil** immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern und Trainern einerseits und den Schiedsrichtern andererseits.

Nicht wenige Spieler / Trainer möchten möglichst jeden vom Gegenspieler verursachten Kontakt als Foul gewertet und entsprechend geahndet haben, obwohl die Zeit des "körperlosen" Spiels längst der Vergangenheit angehört.

In den Jahren 2000 bis 2008 hat die SRK mehrfach (s.u.) zu den Themen

- ◆ **Verantwortung bei Kontakten**
- ◆ **Foul oder zu vernachlässigender Kontakt**
- ◆ **Vorteil - Nachteil / NO-CALL**

in der AKTUELL und auf der Homepage des FA RBB Stellung genommen.

**Übersicht über die bisherigen Veröffentlichungen**

	Datum	Thema	veröffentlicht in	
			AKTUELL	Internet
1.	30.09.00	Verantwortlichkeit bei Kontakten	11.2000	18.12.2000
2.	15.09.01	1. Referat N. Kucera: Das Vorteil – Nachteil – Prinzip	12.2001	30.10.2001
3.	30.10.01	Vorteil – Nachteil / Kontakte	12.2001	Juni 2002
4.	02.10.04	Richtlinien zur Beurteilung von Kontakten	11.2004	29.10.2004
5.	29.09.07	2. Referat von N. Kucera: Foul oder zu vernachlässigender Kontakt Vorteil - Nachteil / NO-CALL	03.2008	17.02.08

Das hier vorliegende Kapitel **C<sub>4</sub>** des **RBB - Handbuchs** mit dem Titel

**"Vorteil-Nachteil / Verantwortung bei Kontakten"**

enthält die beiden Referate von N. Kucera (Ziffern 2 und 5 / s.o.) und

eine **vollständige Neufassung und Überarbeitung** der Veröffentlichungen 1; 3 und 4 (s.o.) aus den Jahren 2000 bis 2007, zusammengefasst unter dem neuen Titel:

**"Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis".**

**Hinweis:**

Die beiden Referate von Norbert Kucera (Ziffern 2 und 5) und die **Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis** sind auch im Internet auf der Seite des FB Rollstuhlbasketball nachzulesen, und zwar auf

[www.drs-rollstuhlbasketball.de](http://www.drs-rollstuhlbasketball.de)

unter **"der Fachbereich / Schiedsrichter & Regeln / Regelfragen"**.

Wachtberg, den 01.10.2010

Werner Otto, SR-Referent im FA RBB



<b>1.</b>	<b>Das Vorteil – Nachteil – Prinzip / Referat von Norbert Kucera</b> gehalten am <b>15.09.2001</b> auf dem Fortbildungslehrgang für BL-SR in Bonn
-----------	--

Seitdem in den RBB-Regeln das Prinzip von Vor– und Nachteil eingeführt wurde, herrscht starke Verunsicherung über dessen Anwendung.

Im Konfliktpotenzial zwischen den Schiedsrichtern auf der einen und Trainern / Spielern auf der anderen Seite nimmt dieser Regelteil (neben dem immer wieder und vielleicht damit im Zusammenhang stehenden Bereich der Beurteilung von Offensivfoul / Defensivfoul) einen Spitzenplatz ein.

## **A.1 Vorteil – Nachteil**

Was ist Vorteil / Nachteil?

Ist nicht jeder erzielte **Vorteil** des einen zugleich ein **Nachteil** für einen anderen?  
Erklärt sich nicht die Existenz des Vorteils ausschließlich aus der des Nachteils?

Spielbeginn: Ist es schon ein Vorteil, wenn eine Mannschaft nach dem Hochball die Ballkontrolle erlangt? Ja, denn Ziel des Spiels ist es, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen. Daher befindet sich – im Hinblick auf das **Ziel** des Spiels – die Mannschaft **mit** Ball in einem **Vorteil** und die Mannschaft **ohne** Ball in einem **Nachteil**.

Verhält sich die Gegenmannschaft regelkonform, so wird die ballführende Mannschaft diesen Vorteil inne haben, bis sie durch den Verlust des Balles diesen Vorteil an die Gegenmannschaft abgibt.

Setzt sich nun die Mannschaft **ohne** Ball durch regelwidriges Verhalten so ein, dass die Mannschaft **mit** Ball ihr Ziel (den Ball in den Korb der Gegner zu werfen) **wegen** dieser Regelwidrigkeit nicht erreichen kann, so muss das der Schiedsrichter durch sein Eingreifen verhindern.

Setzt sich die Mannschaft **mit** Ball durch regelwidriges Verhalten so ein, dass die Mannschaft **ohne** Ball am Erreichen ihres Ziels gehindert wird, so muss auch das der Schiedsrichter durch sein Eingreifen unterbinden.

## **A.2 Vorteil – Nachteil bei Kontakten**

Explizit erwähnen die Regeln das **Prinzip von Vorteil und Nachteil** erst in **Art. 47.3**. Es wird hier so dargestellt, als sei es schon in der Präambel der Regeln als **der** "rote Faden" für das Tun und Handeln des Schiedsrichters definiert worden (Art. 47.3). Bezüglich der Entscheidung, ob **Kontakte** bestraft werden sollen oder nicht, geben die Regeln folgende Richtlinien für die Anwendung des Prinzips von Vorteil und Nachteil:

1. soll der **Spielfluss** nicht **unnötig** unterbrochen werden. Eine Spielunterbrechung ist dann "unnötig", wenn ein Kontakt geahndet wird, der dem Verursacher **keinen Vorteil** und dem Gegner **keinen Nachteil** bringt.
2. soll das Prinzip von Vorteil und Nachteil während des gesamten Spiels **gleichmäßig** angewendet werden.

Zwei Beispiele sollen die Überlegungen zur Abwägung von Vorteil und Nachteil erläutern:

**Beispiel 1:**

Spieler B4 klemmt A5, während A7 gerade einen erfolgversprechenden Assist zu A9 gibt. Das Klemmen von B4 sollte **unbeachtet** bleiben, weil diese regelwidrige Aktion keinen Einfluss auf das **Ziel** des Spiels (den Ball in den Korb des Gegners zu werfen) hat, und damit ist auch kein Vorteil / Nachteil in Hinblick auf das Spielgeschehen entstanden.

Zwar ist natürlich A5 in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt worden und hat vielleicht einen persönlichen Nachteil erlitten, der aber für das **Gesamt**– Spielgeschehen unbeachtlich ist. Ein Foulpiff wäre nicht im Sinn des Spiels.

Es ist also **nicht** entscheidend, ob der Spieler **persönlich** einen Nachteil erlitten hat, sondern seine **Mannschaft** – in Bezug auf das Spielgeschehen.

**Beispiel 2** (sehr nahe an Beispiel 1):

A5 klemmt B4, während A7 gerade einen erfolgversprechenden Assist zu A9 gibt. Zunächst müssen wir überlegen, ob durch das Klemmen ein **Vorteil** für **A5** entstanden ist. Sicherlich nicht. Denn seine Mannschaft spielt weiter und wird gleich einen Korb erzielen.

Dann müssen wir feststellen, ob durch die regelwidrige Aktion von A5 ein **Nachteil** für **B4** entstanden ist.

Was wäre geschehen, wenn A5 seinen Gegenspieler B4 nicht geklemmt hätte? Kommen wir dabei zu dem Schluss, dass B4 dann einen Beitrag zum Ziel seiner Mannschaft (den Gegner daran zu hindern, einen Korberfolg zu erzielen) hätte leisten können, so wäre ggf. auf Foul von A5 zu entscheiden.

Bei dieser Überlegung gibt es für den SR wichtige Hilfen:

1. Der SR muss beachten, welche Art von Verteidigung Mannschaft B spielt. Spielt sie eine Zonenverteidigung und wäre eine rechtzeitige Rückkehr von B4 auf seine Position ohne das Klemmen möglich gewesen, dann stellt sich die Situation anders dar, als wenn Mannschaft B eine Manndeckung spielt.
2. Der SR muss abschätzen, wie weit der Angriff von Mannschaft A bereits gediehen ist. Folgt dem Assist von A7 auf A9 der Wurf auf den Korb (1 gegen 0), so kann er davon ausgehen, dass auch ohne das Klemmen von A5 der Gegenspieler B4 niemals in das Geschehen hätte eingreifen können.

**Ergebnis:**

**A5** hat durch sein Klemmen **keinen Vorteil** erlangt. Ein **Nachteil** für **B4** wird sich aus der obigen Abwägung ergeben **oder** nicht ergeben.

**Anmerkung:** Ganz anders stellt sich die Situation dar, wenn sich A5 nach einem kurzen Klemmen von B4 absetzen kann und es dadurch zu einem Überzahlspiel kommt.

**Zusammenfassung:**

Der Nachteil des "Gegenspielers" ergibt sich aus der Abwägung, welche Auswirkungen der regelwidrige Kontakt des Verursachers auf das Ziel des Spieles hat.

Der Vorteil des verursachenden Spielers ergibt sich aus der Abwägung, welche Auswirkungen der regelwidrige Kontakt auf das Ziel des Spieles seines Gegenspielers hat.

Die Beurteilung von Vor- oder Nachteil ist also stets in Bezug auf das jew. Ziel des Spieles zu bewerten.

1. **Ziel einer Mannschaft in Ballkontrolle** ist es, einen Korberfolg zu erzielen.
  - 1.1 Wird dieses Ziel durch einen regelwidrigen Kontakt eines Mitspielers **erleichtert, beschleunigt oder gefördert**, entsteht **dadurch** für die angreifende Mannschaft ein **Vorteil**.
  - 1.2 Wird die Mannschaft in Ballkontrolle durch einen regelwidrigen Kontakt eines Gegenspielers beim Erzielen eines Korbes **gestört oder behindert**, entsteht für sie ein **Nachteil**.
2. **Ziel einer Mannschaft ohne Ball** ist es, die Ballkontrolle zu erlangen bzw. den Gegner am Erzielen eines Korbes zu hindern.
  - 2.1 Gelingt die Mannschaft durch einen illegalen Kontakt eines Mitspielers in Ballkontrolle bzw. verhindert sie **dadurch** einen Korberfolg des Gegners, so entsteht für sie ein **Vorteil**.
  - 2.2 Ein **Nachteil** aus einem illegalen Kontakt des Gegners liegt vor, wenn die Mannschaft ohne Ball **dadurch** am Erreichen ihres Spielauftrags (s. Ziffer 2) gestört oder behindert wird.

**A.3 Klassifizierung / Punktesystem**

Es stellt sich die Frage, ob das Prinzip von Vorteil/Nachteil mit dem unterschiedlichen Grad der Behinderung der einzelnen Spieler vereinbar ist.

Die Existenz des Klassifizierungssystems zieht klar die Aussage nach sich, dass sich während des Spiels – in ihren körperlichen Möglichkeiten – unterschiedliche, ja ungleiche Spieler auf dem Spielfeld aufhalten **müssen**. Daraus ergibt sich Folgendes:

Ein 4-Punkte Spieler, der mit einem bestimmten körperlichen Kraftaufwand einen Kontakt an einem Gegenspieler, der ebenfalls ein 4-Punkte-Spieler ist, verursacht, kann bei gleichem Kraftaufwand mit diesem Kontakt bei einem 1-Punkte-Spieler eine völlig andere Wirkung erzielen.

Zwei 4-Punktespieler A4 und B4 können sich durchaus "behaken", also Kontakt aufnehmen und Kraft auf den jeweiligen Gegenspieler ausüben, ohne dass dies für den einen oder den anderen Spieler ein Vor- oder Nachteil wird.

Würde der 4-Punktespieler A4 den gleichen Kontakt an dem 1-Punktespieler B1 verursachen (z.B. Schieben), so wird B1 Mühe haben, seine Position zu halten oder wird sie sogar verlieren. Hier erlangt A4 durch das regelwidrige Einwirken einen Vorteil und B1 erleidet einen Nachteil. Dieser Vor/Nachteil kann durch das Punktesystem – in Bezug auf den einzelnen Spieler – nicht gelöst werden.

Der SR hat bei der Beurteilung von Kontakten und deren **Auswirkungen** auf die jeweiligen Spieler stets **nur das Resultat** zu bewerten, **nicht** aber den Grad der Behinderung.

Führt diese Abwägung zu einem Vorteil des Verursachers oder zu einem Nachteil des Gegenspielers, so ist der Kontakt als Foul zu ahnden.

Auch hier ist zu beachten, dass stets die Auswirkungen auf die entsprechenden **Ziele der Mannschaften** die Grundlage für die Abwägung von Vorteil und Nachteil darstellen.

**Beispiel 1:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position. Anschließend erhält er den Ball zugepasst und erzielt 2 Punkte.

Foul, da A 4 durch den Kontakt in diese Position (Vorteil) gekommen ist.

**Beispiel 2:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position. Gleichzeitig wirft Teamkollege A6 erfolglos auf den Korb.

Foul, da A4 durch den Kontakt eine bessere Position (Vorteil) zum Rebound erhalten hat.

**Beispiel 3:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position, während der Ball in Folge eines Korbwurfes von A6 in der Luft ist. Der Wurf ist erfolgreich.

Kein Foul, da die Position von B1 in dieser Situation uninteressant ist, damit also kein Vorteil für A4.

#### A.4 Kontaktverursachung mit Nachteil für den Verursacher

Wir kennen auch Situationen, in denen sich ein Spieler durch eine Kontaktaufnahme keineswegs in eine "persönliche", also individuelle Vorteilslage bringt.

**Beispiel:** A5 (ohne Ball) schneidet zu früh in die Bahn des Gegenspielers B5. Beim Kontakt verhakt sich das große Rad seines Rollstuhls mit der Fußraste des Gegners so, dass A5 aus dem Rollstuhl fällt. Der Angriff seiner Mannschaft wird derweil auf der anderen Seite des Spielfeldes fortgesetzt.

Wird B5 bei dieser Aktion in der Wahrnehmung seiner Spielziele nicht beeinträchtigt, so ist nicht zu pfeifen.

#### A.5 Vorteil – Nachteil bei Regelübertretungen

Das Vorteil – Nachteil – Prinzip ist nicht nur bei der Beurteilung von Kontakten, sondern auch bei **Regelübertretungen** anzuwenden, vor allem in Bezug auf Art. 17 (Einwurf), Art. 24 (Dribbelfehler), Art. 25 (Schubfehler) und Art. 26 (3-Sekunden-Regel). In diesen Fällen wird die Anwendung des Vorteil – Nachteil – Prinzips von Spielern und Trainern inzwischen mehrheitlich akzeptiert.

**Beispiel 1:** Nach Korberfolg wird der Ball von A5 an der Grundlinie eingeworfen, während die Gegenspieler zur Verteidigung schon in die eigene Hälfte zurückgefahren sind. Beim Einwurf befindet sich A5 mit den Vorderrädern bereits im Spielfeld. Diese Regelübertretung ist nicht zu pfeifen, da sie ohne Einfluss auf das Spielgeschehen ist.

**Beispiel 2:** Nach Korberfolg wirft A3 den Ball zu A4 ein, der mit dem Rücken zur Angriffsrichtung steht. A4 dreht seinen Rollstuhl, schiebt dann 2 mal, bevor er (noch in seinem Rückfeld) mit dem Dribbling beginnt. Die Spieler von Team B befinden sich zur Verteidigung bereits in der eigenen Spielfeldhälfte.

Da dieser Schubfehler keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat, ist er von den Schiedsrichtern nicht zu ahnden.

## B      Weitere Gesichtspunkte

### B.1      Foulbelastung der Spieler:

Immer wieder gibt es Trainer und Spieler, die die Foulbelastung des Gegenspielers (ein Foul bedeutet 1/5 Ausschluss des "Täters" vom Spiel) in ihr **taktisches Kalkül** mit einbeziehen und daher **jede** Kontaktverursachung als Foul geahndet sehen wollen. Führt also jeder vom SR nicht geahndete Kontakt zu einem Nachteil für die Gegenmannschaft?

Die klare Antwort darauf kann nur lauten, dass sich das Prinzip von Vorteil und Nachteil, das die Regeln beinhalten, **keinesfalls** auf Bestrafungen bezieht.

Die Bestrafung einer Regelverletzung als Fakt für sich alleine kann **nicht** in die Abwägung von Vorteil und Nachteil einbezogen werden.

### B.2                      Besondere Situationen

Es gibt Situationen, in denen eine Anwendung des Vorteil – Nachteil – Prinzips **nicht** sinnvoll ist.

Gemeint sind vor allem Situationen, in denen die Spielkontrolle zu entgleiten droht oder in denen der gesunde Menschenverstand nicht bei allen Spielteilnehmern vorhanden ist. Dann wird es ggf. notwendig sein, den Kontakt als solchen bereits zu ahnden.

### B.3                      Unsportliches Verhalten

Selbstverständlich beziehen sich die Ausführungen **nicht** auf unsportliches Verhalten oder unsportliche Fouls, die unverzüglich zu ahnden sind.

### Schlussbemerkung:

Die Überlegungen machen deutlich, dass an den SR im modernen Basketball hohe Anforderungen gestellt werden.

Während man in den "guten alten Zeiten" jeden Kontakt als Foul ahnden konnte – (Basketball als "körperloses Spiel") – , befindet sich der SR heute **andauernd** in Situationen, in denen er zur Abwägung gezwungen wird, die stets in Bezug auf das **Spielgeschehen** zu treffen sind.

Bonn, im September 2001

Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBf World  
und Mitglied der SRK des FA RBB

<b>2.</b>	<b>Vorteil / Nachteil / NO-CALL</b> Auszüge aus dem Kurzreferat von Norbert Kucera, gehalten am 29.09.2007 auf dem Fortbildungslehrgang für BL-SR in Köln
-----------	---

Beim Thema "**Foul oder zu vernachlässigender Kontakt**" im Zusammenhang mit **Vorteil - Nachteil** taucht häufig der Begriff **NO-CALL** auf. Hierbei handelt es sich um eine Entscheidung des Schiedsrichters, eine wahrgenommene Situation nicht durch einen Pfiff zu unterbrechen, obwohl eine Regelwidrigkeit erkannt wurde.

Weder im Regelwerk noch in sonstigen Veröffentlichungen der FIBA wird das Wort NO-CALL benutzt und dennoch kennen es alle. Es hat für den Schiedsrichter etwas ganz Besonderes, denn die gekonnte Anwendung erhebt den Schiedsrichter vom regel-exekutierenden Paragraphenreiter zum "das Spiel verstehenden" guten Schiedsrichter.

Letztlich ist der NO-CALL nichts anderes als die konkrete Anwendung des Prinzips von Vorteil - Nachteil.

Und genau hier betreten wir jene Grauzone, die es unabdingbar macht, dass sich die Schiedsrichter vor Spielbeginn auf eine Linie in der Anwendung des NO-CALLS verständigen und sich dann auch während des Spiels daran halten.

Hier einige **Leitgedanken**:

- ◆ Es ist Absicht des Regelwerkes, einen Spieler zu bestrafen, der einen Gegenspieler durch eine regelwidrige Aktion in einen **Nachteil** versetzt.
- ◆ Ein **NO-CALL** ist die bewusste Entscheidung eines Schiedsrichters, eine Regelwidrigkeit zu **ignorieren**, die, WÜRDE SIE GEAHNDET, dem betroffenen Spieler / der betroffenen Mannschaft einen noch größeren **Nachteil** bringen würde.
- ◆ Der "uralte" Gedanke "no harm, no foul" (kein Schaden / kein Foul) hat alle Zeiten überstanden.

Drei **Basisgedanken**:

1. Die bloße Tatsache, dass ein Kontakt entstanden ist, darf nicht automatisch zu der Einschätzung führen, es läge eine Regelwidrigkeit vor.
2. Auch wenn ein Kontakt **hart** ist:  
Ein Kontakt, der rein zufällig entsteht, sollte **nicht** als **illegal** angesehen werden,
  - ◆ wenn ein Gegner einen freien Ball erreichen will
  - oder
  - ◆ wenn zwei Gegenspieler aus gleich günstiger Position normale defensive oder offensive Bewegungen durchführen.
3. Ein Kontakt, der einen Gegenspieler nicht davon abhält, normale defensive oder offensive Bewegungen auszuüben, sollte als zu vernachlässigend gelten.

Auf Grund dieser Basics kann gesagt werden:

- ◆ Beide Mannschaften verursachen gleichzeitig zufällige Kontakte, die keiner der beiden Mannschaften einen **Vorteil** bringen.
- ◆ Eine Regelwidrigkeit kann ignoriert werden, wenn sie **keinen** Nachteil verursacht.
- ◆ Ein Pfiff in einer entsprechenden Situation würde genau **die** Mannschaft nachteilig treffen, die durch eine Regelwidrigkeit bereits betroffen war.
- ◆ Ein Pfiff hätte nur den Effekt, dass man zur Kenntnis nehmen kann, dass
  - eine Regelwidrigkeit vorgelegen hat
  - ein nicht korrigierbarer Fehler entstanden ist
  - ein korrigierbarer Fehler entstanden ist, die Korrekturzeit aber bereits verstrichen ist

Es ist **nicht** die Absicht der Regeln, dass diese **buchstabengetreu** umgesetzt werden, vielmehr sollten sie so angewendet werden, dass die Wirkung der Aktionen der Spieler auf die Gegenspieler bewertet wird.

Ist der Gegenspieler durch die regelwidrige Aktion benachteiligt, so sollte der "Täter" bestraft werden.

Ist keine das Spiel beeinflussende Auswirkung erkennbar, sollte das Spiel auch **nicht** unterbrochen werden.

Die betr. Aktion sollte ignoriert werden, denn es hat keine wirkliche REGELWIDRIGKEIT vorgelegen.

Entscheidend für die erfolgreiche Leitung eines Spiels ist die Qualität der NO-CALLS, und hier müssen sich die beteiligten Schiedsrichter einig sein.

Köln, den 29.09.2007

Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBFF World  
und Mitglied der SRK des FA RBB

## 3.

### Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis

Im Folgenden werden Spielsituationen und Aktionen dargestellt, in denen die **Verantwortlichkeit** für das Entstehen der Kontakte erläutert wird. Diese müssen jedoch von den Schiedsrichtern, abhängig von der **Intensität** des Kontaktes **und** der Abwägung nach dem **Prinzip** von **Vorteil und Nachteil** unterschiedlich bewertet werden.

Viele Spieler sind durchaus bereit, auch relativ heftige Kontakte hinzunehmen, ohne dass die SR ein Foul pfeifen, wenn ihnen / ihrer Mannschaft aus dem Kontakt kein **Nachteil** bzw. dem für den Kontakt Verantwortlichen / seiner Mannschaft kein Vorteil entsteht. Vorrang hat für die Spieler neben dem grundsätzlichen Bemühen, Fouls zu vermeiden, dass der Spielfluss nicht unnötig unterbrochen wird.

## A

### Kontakte beim Wurf

**Definition des Werfers:** Während der gesamten Korbwurfaktion hat ein Spieler den Status eines **Werfers**. Die Korbwurfaktion **endet** erst, wenn der Ball die Hand verlassen hat **und** die Wurfbewegung der Hand **abgeschlossen** ist.

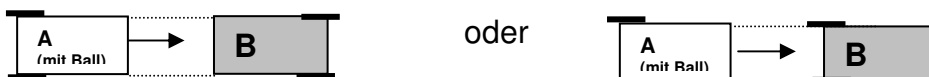
- A.1** Der Verteidiger **B** berührt beim Abwehrversuch die Wurfhand des Werfers **A**. Bei diesem Kontakt handelt es sich um ein **Foul** von **B**, da (auch eine leichte) Berührung der Wurfhand dem Werfer **A** einen Nachteil bringt.
- A.2** Bei der Verteidigung eines Werfers **A** kommt es häufig vor, dass der Verteidiger **B** seine **Hand an den Wurfarm** des Werfers **A** legt und sie permanent dort belässt. Da dieser Kontakt erhebliche Auswirkungen auf den Wurf von **A** hat, handelt es sich um ein **Foul** von **B**.
- A.3** Der Werfer **A** wird während des Wurfs vom Verteidiger **B** leicht **nach hinten geschoben** oder **zur Seite gedreht**.  
Dieser Kontakt führt zu deutlichen Nachteilen für den Werfer **A**, also ist der Kontakt als **Foul** von **B** zu ahnden.
- A.4** Der Verteidiger **B** fährt beim Korbleger hinter dem Werfer **A** her.  
Während der Wurfbewegung schiebt **B** den Werfer von hinten am Rollstuhl **leicht** an. Dieser Kontakt hat deutliche Auswirkungen auf den Wurf von **A** und ist als **Foul** von **B** zu ahnden.
- A.5** Der Angreifer **A** führt **im Zylinder** (Raum über dem gesamten Rollstuhl) seines Verteidigers **B** einen Unterhandwurf aus. Dabei kommt es zum Kontakt mit den nach oben gehaltenen Händen bzw. Armen des Verteidigers **B**.  
Für diesen Kontakt ist **A** verantwortlich. Es handelt es sich dabei **nicht** um ein Foul des Verteidigers **B**.
- A.6** Fährt der Angreifer **A** beim Wurf **heftig** auf den Verteidiger **B** auf, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.
- A.7** Fährt der Angreifer **A1** beim Korbwurf Wurf **leicht** auf den Verteidiger **B** (oder auf den Mitspieler **A2**) auf und heben dabei **beide** großen Räder von **A1** vom Boden ab, während **A1 keine** seiner Hände an den großen Rädern hat, so ist auf **Liftingfoul** gegen **A1** zu entscheiden.



<b>B</b>	<b>Kontakte nach dem Wurf</b>
----------	-------------------------------

**B.1** Fährt der Angreifer **A** unmittelbar nach dem Wurf **heftig** auf den Verteidiger **B** auf, so ist auf **Offensivfoul** von **A** zu entscheiden, auch dann, wenn **A** noch versucht hat, zu bremsen.

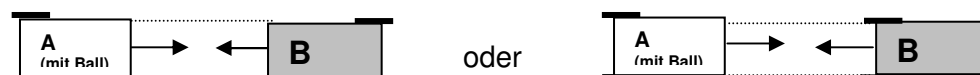
**B.2.1** Der Werfer **A** fährt unmittelbar nach dem Wurf relativ **leicht** auf den **stehenden** Verteidiger **B** auf.



Da der Verteidiger **B** steht, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

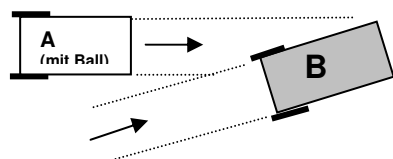
**B.2.2** Während der Wurfaktion von **A** bewegt sich der Verteidiger **B** auf den **fahrenden** Werfer **A** zu. Es entsteht ein relativ **leichter** Kontakt zwischen beiden Rollstühlen **nach** Abschluss der Wurfbewegung von **A**.



Da **B** auf den Werfer zufährt, trägt **B** die Verantwortung für den Kontakt.

Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

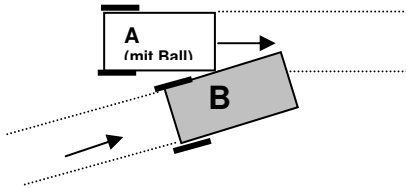
**B.2.3** **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit **B**.



**B** war zuerst an der Stelle, hatte die Bahn von **A** vollständig besetzt und hatte damit dem Angreifer **A** genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen gelassen. **A** ist für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.4** In der Vorwärtsbewegung wirft Angreifer **A** auf den Korb, **nach** Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.

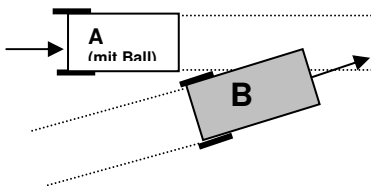


**B** war zuerst an der Stelle, hatte aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt.

Die Tatsache, dass der Kontakt in der Mitte des Rollstuhls (vor dem großen Rad) von **B** stattfindet, lässt darauf schließen, dass der Verteidiger **B** dem Angreifer **A** nicht genügend Zeit gegeben hat, um auszuweichen oder zu bremsen. Daher ist **B** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.5** Angreifer **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.

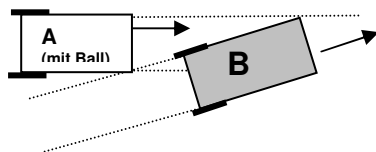


**B** war zuerst an der Stelle, hatte aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt.

Der Kontakt erfolgt **hinter** der Achse der großen Räder. Daher muss man davon ausgehen, dass der Angreifer **A** genügend Zeit hatte, um auszuweichen oder zu bremsen. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.6** Angreifer **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.



**B** war zuerst an der Stelle, hatte die Bahn von **A** vollständig besetzt und damit eine legale Verteidigungsposition in der Bahn von **A** eingenommen.

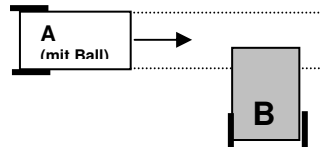
Es ist davon auszugehen, dass **A** hatte genügend Zeit hatte, um zu bremsen oder auszuweichen.

Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

- B.2.7** Der Verteidiger **B** hat **rechtzeitig** eine **feste Position** eingenommen, die sich teilweise in der Bahn des auf den Korb zufahrenden Werfers **A** befindet.



Unmittelbar nach dem Wurf verursacht der Werfer **A** einen relativ **leichten** Kontakt mit dem Rollstuhl von **B**, indem er seitlich gegen die Fußrasten des stehenden Verteidigers fährt.

**B** hat zwar die Bahn des Werfers **A** **nicht** vollständig besetzt, hatte aber **rechtzeitig** eine **feste** Position eingenommen. Rechtzeitig bedeutet, dass **A** die Möglichkeit hatte, auszuweichen oder zu bremsen.

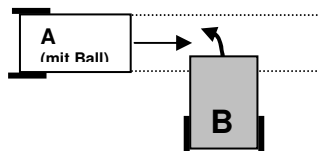
Daher ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

- B.2.8** Der Verteidiger **B** hat **rechtzeitig** eine **feste Position** eingenommen, die sich teilweise in der Bahn des auf den Korb zufahrenden **Werfers A** befindet. Kurz vor dem Wurf von **A** dreht sich der Verteidiger **B** mit einem kurzen Schub am rechten Greifreifen aus seiner festen Position auf den fahrenden **Werfer A** zu.

Unmittelbar nach Abschluss des Wurfs entsteht ein relativ **leichter** Kontakt mit dem Rollstuhl des Verteidigers **B**.



Für den entstehenden Kontakt ist **B** verantwortlich, da er dem Werfer nicht genügend Zeit gelassen hat, um zu bremsen oder auszuweichen.

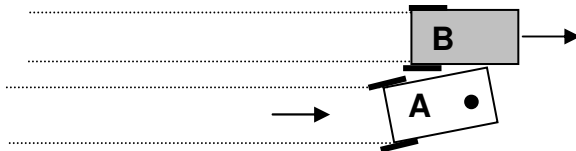
Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

C	<b>Kontakte vor dem Wurf</b>
---	------------------------------

### C.1 "Bremsen in den Verteidiger" / "Bremsen in den Angreifer"

**C.1.1** Angreifer **A** (mit Ball) und Verteidiger **B** fahren parallel zum Korb. Um zum Stopp und dann zum Wurf zu kommen, bremst der Angreifer **A** seinen Rollstuhl mit einer Hand am Innenrad ab und dreht dadurch in den Rollstuhl des Verteidigers **B**.



Der Angreifer **A** ist für den Kontakt verantwortlich.

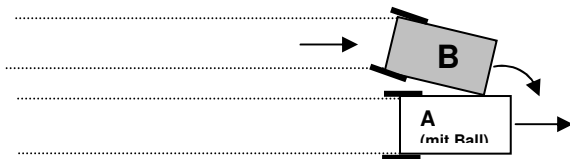
- a) bei heftigem Kontakt
- b) bei relativ leichtem Kontakt mit **Vorteil** für **A**
- c) bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für **B**

**Foul** von **A**

**Foul** von **A**

**NO CALL**

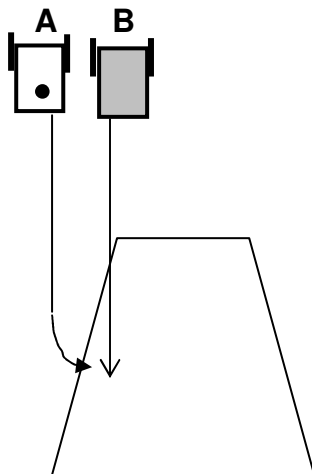
**C.1.2** Wenn in der gleichen Situation der Verteidiger **B** einen solchen Kontakt aufnimmt, ist er für diesen Kontakt verantwortlich. Die SR werden ein **Foul** gegen **B** verhängen, weil dem Angreifer **A** daraus einen Nachteil erwächst.



### C.2 Korblegeraktionen

**C.2.1** Angreifer **A** (mit Ball) und Verteidiger **B** fahren am Zonenrand parallel nebeneinander zum Korb, der Verteidiger hat die Innenposition, der Angreifer fährt außen.

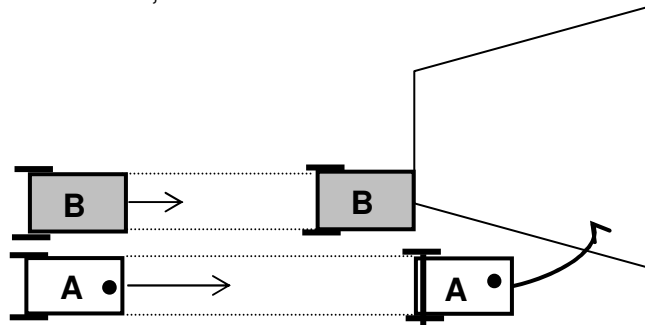
Der Verteidiger **B** befindet sich **vor** dem Angreifer **A** oder ist auf gleicher Höhe mit ihm.



Während **B** geradeaus weiterfährt, zieht der Angreifer **A**, um eine günstige Position zum Korbwurf zu erlangen, in den Verteidiger **B** hinein ("Bremsen in den Verteidiger").

- |   |                   |
|---|-------------------|
| a) bei heftigem Kontakt   | <b>Foul von A</b> |
| b) bei relativ leichtem Kontakt mit <b>Vorteil</b> für <b>A</b> | <b>Foul von A</b> |
| c) bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b>      | <b>NO CALL</b>    |

**C.2.2** Der Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren in parallelen Bahnen nebeneinander her, der Angreifer mit dem Ziel, zum Korb zu ziehen, der Verteidiger mit dem Ziel, ihn daran zu hindern.



Hier spielt das **Prinzip des regelgerechten Kreuzens** (Artikel 33.6) eine wesentliche Rolle. Erst wenn sich die Achse der großen Räder von **A** vor den Fußrasten / vor dem vordersten Punkt des Rammbügels von **B** befindet, darf **A allmählich** in die Bahn von **B** hereinschneiden.




Dabei muss **A** dem Gegenspieler **hinreichend** Raum und Zeit gewähren, um Kontakt zu vermeiden. Er darf also nicht plötzlich — beispielsweise in einem 45 Grad - Winkel — in die Bahn des Verteidigers hineinziehen.

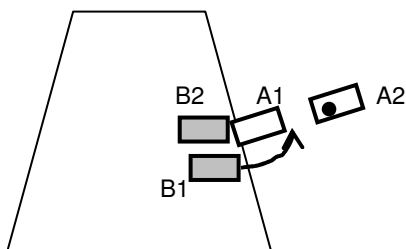
Wenn **A regelgerecht** in die Bahn von **B** hineinzieht, dann muss **B** seine Richtung ändern, wenn er ein Foul vermeiden will.

Fährt der Verteidiger **B** geradeaus weiter und es kommt dann zum Kontakt, handelt es sich um ein **Foul von B**.

### C.3

### Wurfschirm

-  Verteidiger B1 und B2
-  Angreifer A1 (Wurfschirm)
-  Werfer A2



Der Verteidiger **B1** versucht, um den (einen Wurfeschild stellenden) Angreifer **A1** herum in eine Verteidigungsposition gegenüber dem **Werfer A2** zu gelangen.

Kommt es dabei zum Kontakt zwischen **A1** und **B1**, so ist genau darauf zu achten, ob der Kontaktverursacher der Verteidiger **B1** oder der den Schild stellende Angreifer **A1** ist.

Behält **A1** lediglich seine Position bei, handelt es sich i.d.R. um einen **NO-CALL**.

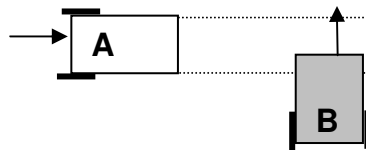
Geht ein – oft nur kurzes Klemmen **aktiv** von **A1** aus, ist auf **Foul von A1** zu entscheiden.

<b>D</b>	<b>Verteidigung eines Spielers ohne Ball</b>
----------	--

**D.1** Fahren zwei Gegenspieler (beide ohne Ball) **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu, so ist der Spieler für einen Kontakt verantwortlich, der diesen Platz **zuletzt** erreicht.

Siehe Art. 33.5.1 (2. Raute): "Der Verteidiger muss **zuerst** an der Stelle sein. Er befindet sich in einer legalen Position, wenn er den Platz **früher** als sein Gegenspieler **erreicht**."

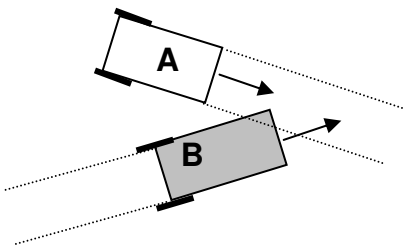
**D.1.1** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** fahren in zueinander senkrechten Bahnen **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu.



Da **B** die Stelle zuerst erreicht hat, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

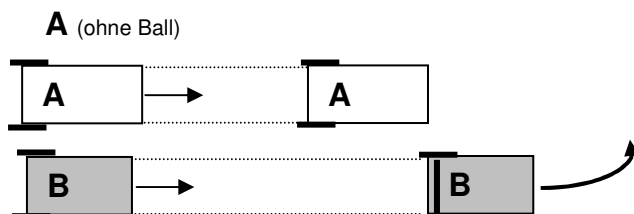
**D.1.2** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** fahren in diagonalen Bahnen **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu.



Da **B** die Stelle zuerst erreicht hat, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

**D.2** Fahren Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** in parallelen Bahnen nebeneinander her, und zwar in der Absicht, eine bestimmte **freie Position** auf dem Spielfeld zuerst zu erreichen, so gilt das Prinzip des korrekten **Kreuzens** (s. auch C.2.2 / Artikel 33.6).

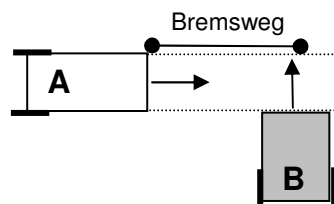


Da die Achse der großen Räder von **B** vor den Fußrasten von **A** ist, darf **B** **allmählich** in die Bahn von **A** hereinschneiden.

Entsteht dann ein Kontakt, so ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

- D.3** Verteidiger **B** hat auf dem Spielfeld außerhalb der Bahn des fahrenden Gegenspielers **A** (ohne Ball) eine feste Position eingenommen. Plötzlich bewegt sich **B** in die Bahn (Bremsweg) von **A**.



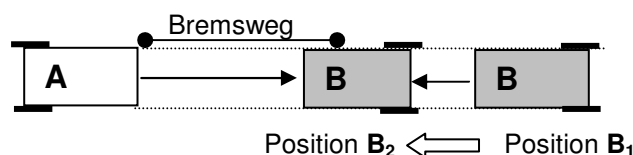
**Der fahrende Spieler A** (ohne Ball) muss **nicht** damit rechnen, dass der **stehende** Verteidiger **B** plötzlich in seine Bahn fährt.

Da **B** dem Gegenspieler **nicht** genügend Zeit gelassen hat, um zu bremsen oder auszuweichen (Art. 33.5.1), ist **B** für den entstehenden Kontakt verantwortlich, obwohl **B** zuerst auf dem freien Platz war.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von B.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b> :  | <b>Foul von B.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

- D.4** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** befinden sich in der gleichen Bahn mit Blick zueinander. **A** fährt auf **B** zu, der in der gemeinsamen Bahn eine **feste** Position (Position B<sub>1</sub>) eingenommen hat.

Plötzlich fährt **B** nach vorn und es kommt in Position B<sub>2</sub> zum Kontakt mit **A**.



Da **A** nicht damit rechnen muss, dass **B** plötzlich nach vorn fährt, kann **A** nicht mehr rechtzeitig bremsen oder ausweichen. Folglich fällt **B** die Verantwortung für diesen Kontakt zu.

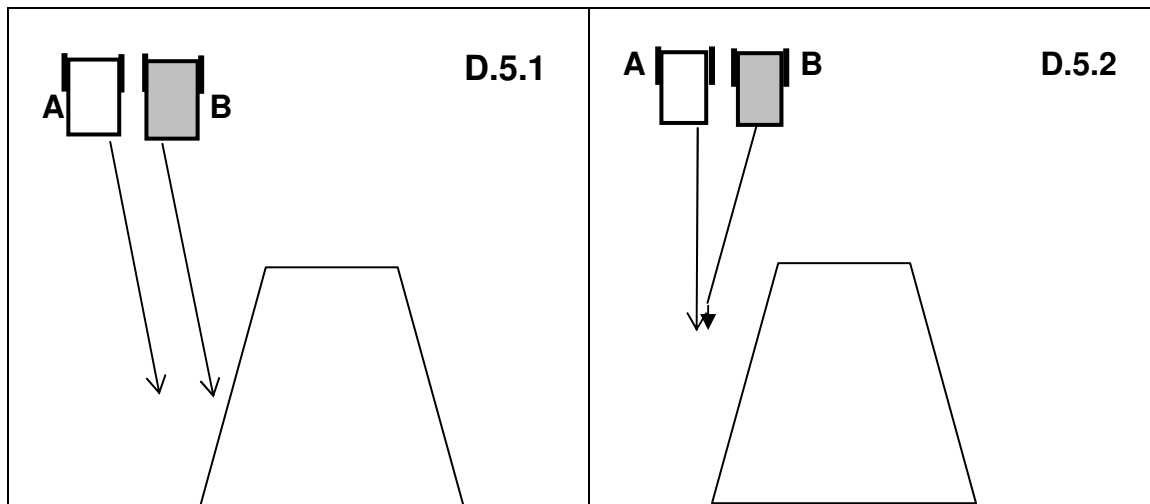
- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von B.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b> :  | <b>Foul von B.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

## D.5 Kontaktaufnahme bei schnellem Nebeneinanderherfahren

**D.5.1** Wenn Angreifer **A** und Verteidiger **B** mit hoher Geschwindigkeit **parallel** nebeneinander herfahren, kommt es häufig zur Kontaktaufnahme **sowohl** durch den Angreifer **als auch** durch den Verteidiger (mit zum Teil heftigem Kontakt) (s. Bild unten links).

**NO-CALL**, wenn dabei **keinem** der beiden Spieler ein Nachteil entsteht.

**Foul des Verursachers**, falls dem Gegenspieler ein Nachteil entsteht.



**D.5.2** Anders stellt sich diese Situation dar, wenn Spieler **B** schräg zur Bahn des Angreifers **A** fährt, parallel beidrehen und sofort seitlich mit seinem Gegenspieler einen **heftigen** Kontakt herbeiführt, um ihn zu stoppen (s. Bild rechts).

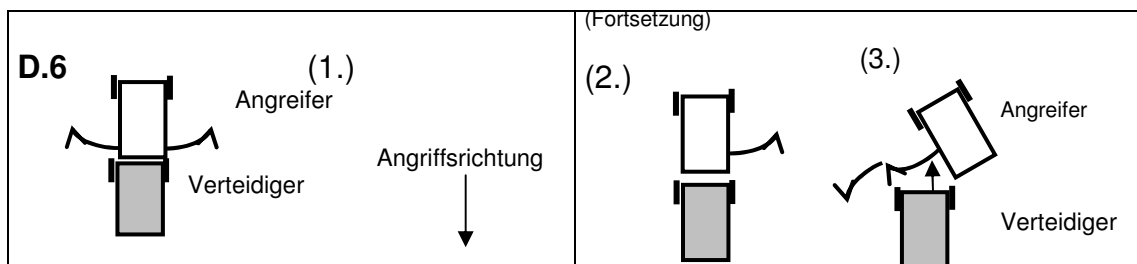
In diesem Fall ist auf **Foul** gegen den **Verteidiger B** zu entscheiden.

## D.6 Kurzes Zurückziehen des Verteidigers beim 1 gegen 1

Diese Situation ergibt sich häufig bei Pressdeckung, beim Zurückhalten eines Spielers, bei Blocksituationen oder beim 1 gegen 1, wenn der Angreifer in die Zone will.

Nach mehreren Richtungswechseln (1.) beim 1 gegen 1 will der Angreifer hinter dem Verteidiger abdrehen (2.), um am Verteidiger vorbeizuziehen.

Genau in diesem Augenblick (3.) zieht der Verteidiger seinen Rollstuhl kurz zurück in den Rollstuhl des Gegenspielers, so dass der Angreifer hängen bleibt.



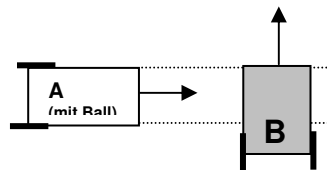
Es entsteht ein klarer Nachteil für den Angreifer. Der Kontakt ist als **Verteidigerfoul** zu ahnden.



**E****Verteidigung eines Spielers mit Ball**

**E.1** Entscheidend bei der Verteidigung eines Spielers **mit Ball** ist das **Prinzip von Raum und Zeit**. Der Verteidiger muss dem Angreifer genügend Raum und Zeit lassen, damit er ausweichen oder bremsen kann, um Kontakt zu vermeiden (Art. 33.4).

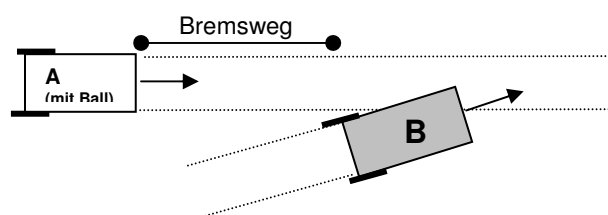
**E.1.1** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Als es zu einem Kontakt zwischen **A** und **B** kommt, hat der Verteidiger **B** die Bahn von **A** vollständig besetzt.



Daher muss man davon ausgehen, dass **B** dem Angreifer **A** genügend Raum und Zeit gegeben hat, damit er ausweichen oder bremsen konnte, um Kontakt zu vermeiden. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |                  |  |                   |
|------------------|--|-------------------|
| a)               | bei heftigem Kontakt   | <b>Foul von A</b> |
| b)               | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b>   | <b>Foul von A</b> |
| c <sub>1</sub> ) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :  | <b>NO CALL</b>    |
| c <sub>2</sub> ) | auch wenn im Fall c <sub>1</sub> ) infolge des Kontakts zusätzlich beide großen Räder des Ballbesitzers <b>A</b> vom Boden abheben, während keine seiner Hände an den großen Rädern ist: | <b>NO CALL</b>    |

**E.1.2** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen **A** und **B**.

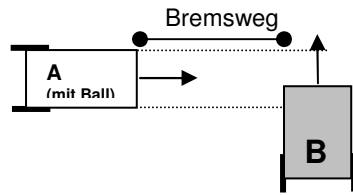


Als sich der Kontakt ereignet, hat der Verteidiger **B** die Bahn seines Gegenspielers **A** **nicht** vollständig besetzt, jedoch hat **B** dem Angreifer **A** genügend Zeit und Raum gelassen (s. Bremsweg), um abzustoppen oder die Richtung zu ändern (Art. 33.4.5).

Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |                  |  |                   |
|------------------|--|-------------------|
| a)               | bei heftigem Kontakt   | <b>Foul von A</b> |
| b)               | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b>   | <b>Foul von A</b> |
| c <sub>1</sub> ) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :  | <b>NO CALL</b>    |
| c <sub>2</sub> ) | auch wenn im Fall c <sub>1</sub> ) infolge des Kontakts zusätzlich beide großen Räder des Ballbesitzers <b>A</b> vom Boden abheben, während keine seiner Hände an den großen Rädern ist: | <b>NO CALL</b>    |

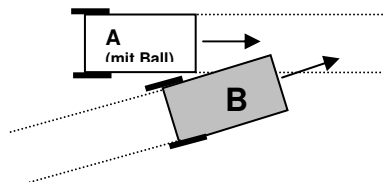
**E.2.1** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen **A** und **B**.



**B** hat die freie Stelle zuerst erreicht, aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt bzw. ihm nicht genügend Zeit zum Ausweichen oder Bremsen gegeben. Also ist **B** ist für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                   | <b>Foul von B</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b>  | <b>Foul von B</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> | <b>NO CALL</b>    |

**E.2.2** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen **A** und **B**.



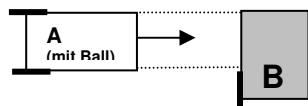
**B** hat die freie Stelle zuerst erreicht, aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt. Offensichtlich hat **B** dem Angreifer **A** nicht genügend Zeit zum Ausweichen oder Bremsen gegeben, da der Kontakt in der Mitte des Rollstuhls von **B** stattfindet. Also ist **B** ist für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                   | <b>Foul von B</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b>  | <b>Foul von B</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> | <b>NO CALL</b>    |

**E.3** In den beiden folgenden Fällen hat der Verteidiger **B** die Bahn des Angreifers **A** vollständig besetzt, als es zu einem Kontakt zwischen **A** und **B** kommt.

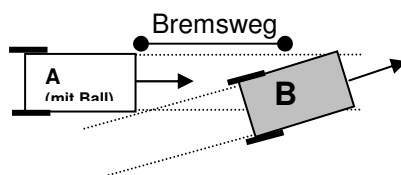
**E.3.1** B war zuerst an der Stelle und hat die Bahn von A legal besetzt. Daher muss man davon ausgehen, dass A genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen hatte.

Also ist A ist für den Kontakt verantwortlich.



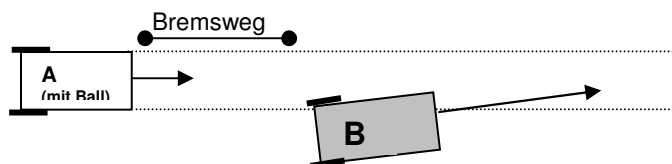
- |                  |   |                   |
|------------------|---|-------------------|
| a)               | bei heftigem Kontakt:   | <b>Foul von A</b> |
| b)               | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A</b> |
| c <sub>1</sub> ) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :   | <b>NO CALL</b>    |
| c <sub>2</sub> ) | auch wenn im Fall c <sub>1</sub> ) infolge des Kontakts zusätzlich beide großen Räder des Ballbesizers <b>A</b> vom Boden abheben, während keine seiner Hände an den großen Rädern ist: | <b>NO CALL</b>    |

**E.3.2** **B** war zuerst an der Stelle, hat die Bahn von **A** vollständig besetzt und hat damit **A** genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen gelassen. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.



- |                  |  |                   |
|------------------|--|-------------------|
| a)               | bei heftigem Kontakt:  | <b>Foul von A</b> |
| b)               | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :   | <b>Foul von A</b> |
| c <sub>1</sub> ) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :  | <b>NO CALL</b>    |
| c <sub>2</sub> ) | auch wenn im Fall c <sub>1</sub> ) infolge des Kontakts zusätzlich beide großen Räder des Ballbesitzers <b>A</b> vom Boden abheben, während keine seiner Hände an den großen Rädern ist: | <b>NO CALL</b>    |

**E.4** Fahren der Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** in **geradlinigen** Bahnen, die sich in einem **sehr spitzen Winkel** zueinander befinden, auf einen freien Platz zu, so darf der Verteidiger **B** seine Bahn beibehalten, falls er dem Ballbesitzer genügend Zeit gelassen hat, um auszuweichen oder zu stoppen.

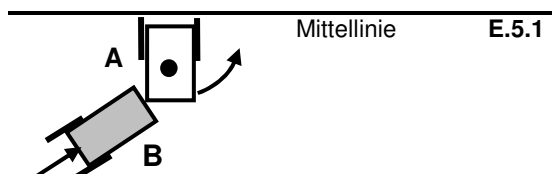


**A** hat genügend Zeit (s. Bremsweg von **A**), um auszuweichen bzw. zu stoppen. Wenn **A** nicht stoppt oder ausweicht, ist **A** für einen möglichen Kontakt mit **B** verantwortlich.

- |                  |  |                   |
|------------------|--|-------------------|
| a)               | Bei <b>heftigem</b> Kontakt:   | <b>Foul von A</b> |
| b)               | Bei relativ <b>leichtem</b> Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A</b> |
| c <sub>1</sub> ) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :  | <b>NO CALL</b>    |
| c <sub>2</sub> ) | auch wenn im Fall c <sub>1</sub> ) infolge des Kontakts zusätzlich beide großen Räder des Ballbesitzers <b>A</b> vom Boden abheben, während keine seiner Hände an den großen Rädern ist: | <b>NO CALL</b>    |

## **E.5 Kontakte am Ballbesitzer durch einen Verteidiger im Bereich von Mittellinie, Seitenlinie oder Grundlinie.**

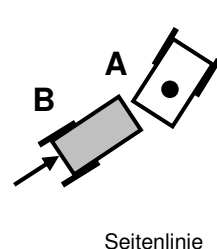
**E.5.1** Der Angreifer **A** nimmt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie den Ball an. Während **A** die rechte Hand am Greifreifen hat und mit der anderen Hand den Ball sichert, wird er von **B** an der Fußraste angeschoben, so dass sich der Rollstuhl von **A** mit dem anderen großen Rad ins Rückfeld dreht.



Es entsteht ein klarer Nachteil für den Ballbesitzer, also handelt es sich um ein **Foul von B** und **nicht** um ein Rückspiel von **A**.

**E.5.2** Eine ähnliche Situation (wie H1) ergibt sich häufig an der **Seitenlinie**. Der Aufbauspieler **A** (mit Ball) wird eng gedeckt und vom Verteidiger **B** über die Seitenlinie ins Aus geschoben.

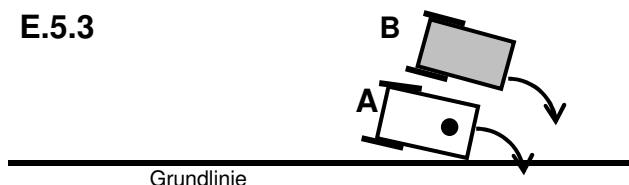
E.5.2



Nachteil für den ballführenden Aufbauspieler **A**, daher **kein** Ausball, sondern **Foul** des Verteidigers **B**.

**E.5.3** Der Angreifer **A** dribbelt entlang der **Grundlinie**. Der Verteidiger **B** fährt parallel mit, nimmt seitlich Kontakt auf und drängt den Angreifer über die Grundlinie ins Aus.

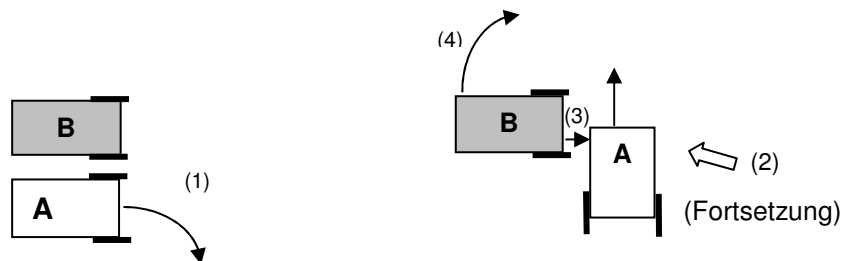
E.5.3



Nachteil für **A**, daher **kein** Ausball, sondern **Foul** des Verteidigers **B**.

**F****Kontakte beim Block**

**F.1** Der Angreifer **A** löst sich durch Zurückfahren (1) aus dem Block und startet (2) hinter **B** zum Korb. Der Verteidiger **B** zieht zurück (3) (kurzer Kontakt mit **A**), dreht dann (4) nach rechts ab und gelangt so vor den Angreifer **A**.

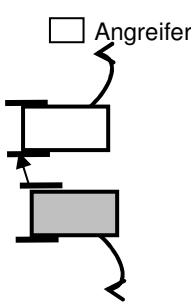


Durch den vom Verteidiger **B** verursachten Kontakt entsteht ein erheblicher Nachteil für **A**. Daher handelt es sich um ein **Foul** von **B**.

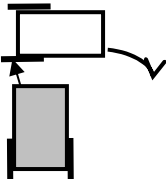
## F.2

## Fouls durch den Verteidiger beim Lösen des Angreifers aus dem Block

- 2.1



**2.1** der Angreifer dreht nach links ab, der Verteidiger dreht seinen Rollstuhl zur anderen Seite ab und zieht dabei kurz zurück ins Hinterrad des Angreifers.
- 2.2


- 2.2** der Verteidiger fährt mit den Fußrasten kurz in das Hinterrad oder (wenn kein Rammschutz vorhanden) zwischen das große und kleine Rad des Rollstuhls des abdrehenden Angreifers ("Abstechen").

In beiden Situationen entsteht durch diesen Kontakt ein erheblicher Nachteil für den Angreifer, da sein Lösen aus dem Block entscheidend verzögert wird. In beiden Fällen ist ein **Verteidigerfoul** zu pfeifen.

## G

## Problematik der zunehmenden Härte im Spiel

Rollstuhlbasketball hat in den letzten Jahren erheblich an Dynamik und Schnelligkeit gewonnen.

Um den gesteigerten Anforderungen an die Spiele – vor allem in den höheren Ligen – gerecht werden zu können, ist ein **dritter Schiedsrichter** auf dem Feld zur Notwendigkeit geworden.

Sowohl international als auch national ist festzustellen, dass die Spiele mit größerer **Härte** geführt werden und dass diese Härte teilweise die durch den Geist des Spiels bestimmten Grenzen überschreitet.

Das **Prinzip** von **Vorteil und Nachteil** bzw. dessen häufig **sehr unterschiedliche** Auslegung (**einerseits** durch den **Angreifer**, **andererseits** durch den **Verteidiger** und darüber hinaus durch die **Schiedsrichter**) ist nicht ganz schuldlos daran.

Dazu drei **Beispiele**:

### G.1 Verteidigung gegen den Schlüsselspieler einer Mannschaft

Schlüsselspieler werden (als Angreifer **oder** Verteidiger) meist über das ganze Feld häufig mit illegalen Mitteln (z.B. durch mehrfaches kurzes Klemmen) "bekämpft" und "bearbeitet".

Die Schiedsrichter neigen dazu, diese Härte zuzulassen, da sich die Schlüsselspieler meist auf Grund ihrer körperlichen Möglichkeiten durchsetzen können und daher häufig keinen **direkt erkennbaren** Nachteil erleiden.

Dabei wird unterschätzt, dass durch diese Attacken **Emotionen** aufgebaut werden, die im weiteren Spielverlauf entsprechende **Reaktionen** der Schlüsselspieler auslösen können.

Es ist wichtig, dass die SR **frühzeitig** diese Härte aus dem Spiel nehmen, indem z.B. Klemmen im Rückfeld oder Vorfeld als **Foul** geahndet wird.

## G.2 Ständige Kontakte an einem niedrigpunktigen Ballbesitzer

Ein niedrigpunktiger Spieler wird beim Ballvortrag vom Gegner mit illegalen Mitteln mehrfach leicht attackiert (kurz geklemmt, ein wenig gedreht, leicht zurückgeschoben).

Auch wenn der Spieler weiter im Ballbesitz bleibt, handelt es sich bei diesen Aktionen um **Fouls**, da der Ballbesitzer immer wieder damit beschäftigt ist, sich zu stabilisieren.

Dabei verstreichen u.a. wichtige Sekunden auf der 24-Sekundenuhr zum Nachteil der angreifenden Mannschaft.

## G.3 Stoppen der Uhr in der Schlussphase eines Spiels

Häufig nimmt in den letzten Minuten eines Spiels (bei engem Spielstand) die Härte stark zu, wenn die verteidigende Mannschaft versucht, durch ein schnelles Foul die Uhr zu stoppen. Folgende Fälle sind zu unterscheiden:

- 1.) **Relativ leichte** Kontakte durch die Verteidiger (z.B. leichtes Schlagen auf den Arm des Ballbesitzers), bei denen **kein Nachteil** für die ballbesitzende Mannschaft entsteht (weil es z.B. dem Ballbesitzer gelingt, den Ball zu einem freistehenden Mitspieler zu passen), sollten die Schiedsrichter gemäß der bisherigen Linie im Spiel bewerten und nach Möglichkeit nicht mit einem Foul bestrafen.
- 2.) **"Normale" Fouls (mit Nachteil für den Ballbesitzer)**, die entstehen, wenn der Verteidiger versucht, den Ball zu spielen, sind als **"normale" Verteidigerfouls** zu pfeifen.
- 3.) **Harte Fouls** und solche, bei denen **keine** Chance besteht, den Ball zu spielen, sind als **unsportliche Verteidigerfouls** zu pfeifen. Dadurch lässt sich die Härte aus dem Spiel nehmen.

Wachtberg, den 01.10.2010  
für die SRK: Werner Otto, SR-Referent des FA RBB

# **IWBF**

## **INTERNATIONALER**

### **Rollstuhlbasketballverband**



**TECHNISCHE KOMMISSION DER IWBF**

## **ROLLSTUHLBASKETBALL**

### **SCHIEDSRICHTERTECHNIK**

**Ergänzung zur FIBA-Technik des Schiedsrichters für 2 Schiedsrichter**

beschlossen im JANUAR 1995 in Paris  
überarbeitet von der SRK des FA RBB im Juli 2006

#### **Positionen und Zuständigkeiten der Schiedsrichter im Rollstuhlbasketball**

Jeglicher Bezug in diesem Beitrag zum männlichen Geschlecht (er, sein) gilt in gleicher Weise für das weibliche Geschlecht (sie, ihr).

Dieser Beitrag möchte den Rollstuhlbasketballschiedsrichtern helfen, die Unterschiede zwischen Rollstuhlbasketball (RBB) und Fußgängerbasketball (FBB) zu verstehen.

Die Analyse sollte zu einer rollstuhlbasketballspezifischen Schiedsrichtertechnik führen, die die Fähigkeit des Schiedsrichters verbessert, das Spiel zu lesen, spezifische Aktionen des RBB-Spielers vorwegzunehmen und eine zweckmäßige Stellung auf dem Spielfeld in Kooperation mit dem SR-Kollegen einzunehmen.

## 1. Die Grundsätze der FIBA- Schiedsrichtertechnik

FBB ist eines der schnellsten Spiele der Welt, bei dem der Ball und die Spieler schnell ihre Position auf dem Spielfeld wechseln können und dabei eine Vielfalt von Spielsituationen und Bewegungsabläufen schaffen.

Nicht nur Aktionen in der Nähe des Balles (on-the-ball) sind wichtig, sondern auch die vom Ball entfernten (weak side) Aktionen. Je näher der Ball zum Korb kommt, um so wichtiger sind die Aktionen um den Ball herum und in der Luft.

### a) Das „boxing-in-Prinzip“

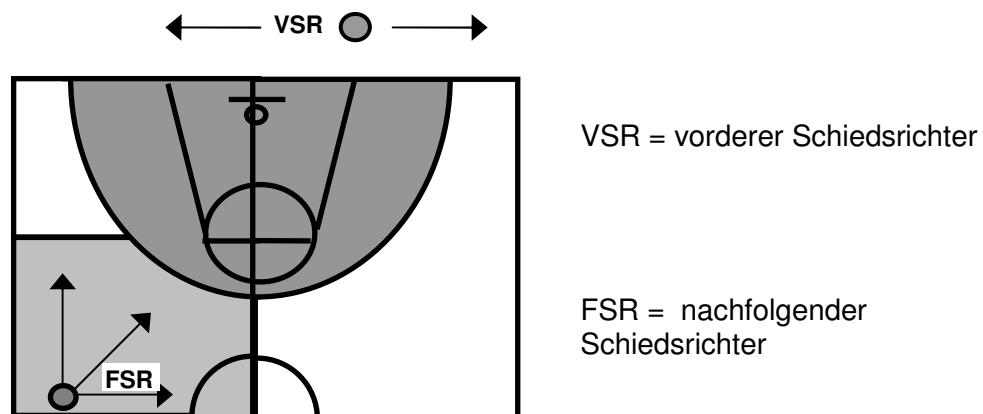


Fig.1

Die FIBA verlangt von den Schiedsrichtern, eine Position einzunehmen, die es ihnen gestattet, alle Spieler zu sehen, wo immer Spieler und Ball sich befinden mögen (boxing-in; Fig.1).

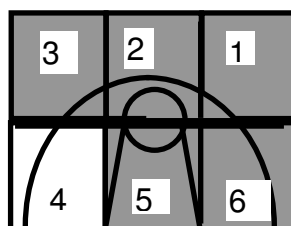
Der VSR bewegt sich an der Endlinie zwischen der 3-Punktlinie zu seiner Linken und der entfernten Zonenbegrenzung zu seiner Rechten. Seine Position an der Endlinie wird bestimmt durch den Ball, das "boxing-in-Prinzip" und durch die Notwendigkeit, mit seinem SR-Kollegen zusammenzuarbeiten und zwischen die Spieler zu schauen.

Den Bereich, den der nachfolgende Schiedsrichter (FSR) einnimmt, ist größer als der des vorderen Schiedsrichters. Der FSR sollte in der Regel die Korb-Korb-Linie nicht überqueren und er sollte außerhalb der 3-Punktlinie bleiben. Der FSR sollte sich - in einem Abstand von 3-5 m - links vom Ball befinden.

### b) Zusammenarbeit der beiden Schiedsrichter

Die Zusammenarbeit der beiden SR ist - in bezug auf Aktionen in der Nähe des Balls und "weg vom Ball" - wie folgt geregelt:

Fig. 2a

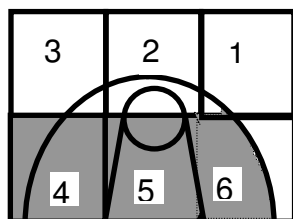


Verantwortung des FSR  
in der Nähe des Balles

(dunkel gefärbter Bereich)



Fig. 2b



Verantwortung des VSR  
in der Nähe des Balles  
(dunkel gefärbter Bereich)

Das Vorfeld wird in 6 Felder eingeteilt (Fig. 2a). Der FSR ist verantwortlich für Aktionen am und um den Ball herum, und zwar in den Feldern -1-2-3-5- und -6- (Fig. 2a). Der VSR beobachtet die Spieler "weg vom Ball".

Der VSR beobachtet den Ball und die Aktionen in der Nähe des Balls, und zwar in den Feldern -4-5- und -6- innerhalb der 3-Punktlinie (Fig. 2b). Der FSR beobachtet die "weak side".

Die Felder -5- und -6- innerhalb der 3-Punktlinie werden wegen der Wichtigkeit von Offensiv- und Defensivaktionen in der Nähe des Korbes von beiden Schiedsrichtern beobachtet. Der FSR beobachtet die Korbwürfe, wenn der Ball in der Luft ist, den Korberfolg und die Rebounds. Der VSR beobachtet vor allem die Aktionen der Verteidiger. Er schaut niemals hoch zum Ball.

### Zusammenfassung:

- Im FBB müssen die beide SR immer bereit sein, alle Spielaktionen zu beobachten und zu kontrollieren, gleichgültig wo der Ball und die Spieler sich bewegen.
- Die jeweilige Position gestattet den Schiedsrichtern einen guten Blickwinkel. Bewegungen und Stellungswechsel sind eine Folge der Position des Balles und des Bemühens, das "boxing-in-Prinzip" durch gute Kooperation zu erreichen.

## 2. Unterschiede zwischen FBB und RBB aus der Sicht des Schiedsrichters

- a) RBB- Spieler benötigen sehr viel mehr Platz, wenn sie stehen, sich bewegen, sich drehen oder zum Stand kommen möchten. Aber sie sind nicht so schnell wie die Spieler im FBB.
- b) Rollstuhlkontakte ereignen sich primär in relativ geringer Höhe über dem Spielfeld. Kontakte zwischen Spielern können leicht durch andere Spieler und ihre Rollstühle verdeckt werden. Die SR können nicht durch die Rollstühle schauen.
- c) Blocken (screening) ist die Essenz des RBB. Im RBB ist Blocken eine dynamische Aktion, die überall auf dem Spielfeld stattfinden kann und dabei zwei und mehr Spieler (defensiv und offensiv) einbezieht, die sich gleichzeitig bewegen (vergl. RBB-Regeln, Art 32). Meistens beginnen die Bewegungen parallel zur Endlinie und wechseln in eine diagonale Richtung.
- d) Der Spielmacher kann weniger Initiative entwickeln als beim FBB. Er kann leicht zum Stand gebracht werden. Er hat große Schwierigkeiten, mit dem Ball wiederanzufahren, wenn er durch einen Verteidiger nah gedeckt wird.
- e) Ein Spieler kann bei einer Vorwärtsbewegung die Richtung ändern oder den Weg eines Gegners legal oder illegal kreuzen, und zwar durch Abbremsen des Innenrades bzw. durch Bremsen des Innenrades bei gleichzeitigem Vorwärtsschieben des Außenrades.

Während des Kreuzens von zwei Spielern kann ein Spieler das Hinterrad eines Gegners mit der Fußrastenstange berühren. Die Verantwortung für einen Kontakt in den oben genannten Fällen kann nur richtig beurteilt werden, wenn der SR zwischen die Rollstühle schaut.

- f) RBB- Mannschaften sind in der Regel weniger homogen als FBB- Mannschaften. Ein Spielmacher und ein Center oder ein Spielmacher und ein Flügelspieler können das Mannschaftsspiel beherrschen, und zwar aufgrund körperlicher und funktioneller Dominanz. Ein dritter starker Spieler kann zusätzlich mit ihnen in das Spielgeschehen eingreifen.
- g) Ein erfolgreicher Block (screen, pick), der zu einer Überzahl für die angreifende Mannschaft führt, ist sehr wirksam; das verteidigende Team kann den Nachteil nur sehr schwer ausgleichen.
- h) Für einen Spieler gibt es viele Möglichkeiten, den Gegner mit seinem Rollstuhl zu klemmen (halten). Durch das Halten mit dem Rollstuhl entstehen Situationen, die nur schwer einzuschätzen sind, da sie sich gewöhnlich nur wenig über der Spielfläche abspielen, d.h., weit unterhalb der Augenhöhe des Schiedsrichters. Andererseits ist die Beobachtung der Entwicklung zu dieser Situation von entscheidender Bedeutung für die richtige Beurteilung durch den SR.

Die oben genannten Unterschiede sind so bedeutsam, dass die Schiedsrichtertechnik der FIBA und ihre Prinzipien nicht ausreichen, um insbesondere die Rollstuhlfouls zu erkennen. Es ist für die SR äußerst schwierig, von der von der FIBA vorgeschriebenen Position zwischen die Rollstühle zu sehen.

Für den VSR ist es kaum möglich, einen unkorrekten Block in Feld -3- oder -4- zu erkennen, wenn sich der Ball in Feld -1- oder -6- außerhalb der 3-Punktlinie befindet; oder wenn sich der Ball in Feld -3- befindet und zwei oder vier Spieler mit gegenseitigem Blocken im Rückfeld beschäftigt sind.

Der prinzipielle Ansatz in der FIBA- Technik, dass der eine SR den Ball und die Aktionen in seiner Nähe und der zweite Schiedsrichter alle anderen Spieler von einer relativ entfernten Position beurteilt, ist im RBB wenig erfolgreich.

### 3. Überlegungen für eine rollstuhlbasketballspezifische Schiedsrichtertechnik

Grundsätzlich kann man im RBB zwei Spielergruppen auf dem Feld erkennen, eine Gruppe in der Nähe des Balles, die andere entfernt vom Ball. Normalerweise sind die Aktionen der angreifenden Mannschaft aufeinander abgestimmt (koordiniert).

Das Hauptziel der Angreifer besteht in der Ausführung eines erfolgreichen Blocks, entweder in der Nähe des Balls oder entfernt von ihm. Ein Block in der Nähe des Balles bezieht zwei oder drei Angreifer und die gleiche Zahl von Verteidigern ein (hängt davon ab, ob der Spielmacher den Ball passt, bevor er den Block ausnutzt). Der Block auf der "weak side" bezieht in der Regel zwei Spieler jeder Mannschaft ein.

Unter abgestimmter Aktion meint man folgendes: wenn eine Gruppe auszublocken versucht, hält die andere ihre Position und beobachtet das Resultat. Ausnahmen zu den oben beschriebenen Aktionen geschehen, wenn sehr geschickte und dominierende Spieler (Spielmacher, Center) 1 gegen 1 gehen. In diesem Fall initiieren die anderen Spieler keine Blockaktionen, vielmehr versuchen sie, den dominierenden Spielern zu helfen.

Die Zusammenarbeit der SR sollte wie folgt organisiert werden:

- Jeder SR ist nur für **eine** Gruppe von Spielern verantwortlich; der eine für Situationen in der Nähe des Balles, der andere für die vom Ball entfernten Situationen.
- Das "boxing-in-Prinzip" gilt auch im RBB, aber es muss das ganze Spielfeld einbeziehen. Der VSR ist mehr für die rechte Seite (in Angriffsrichtung) des Spielfeldes verantwortlich (Felder 2+3), der FSR für die linke Seite des Spielfeldes (Feld 1+4) (Fig. 3). Eventuell muss der FSR zum Feld 2 wechseln und der VSR zum Feld 4.

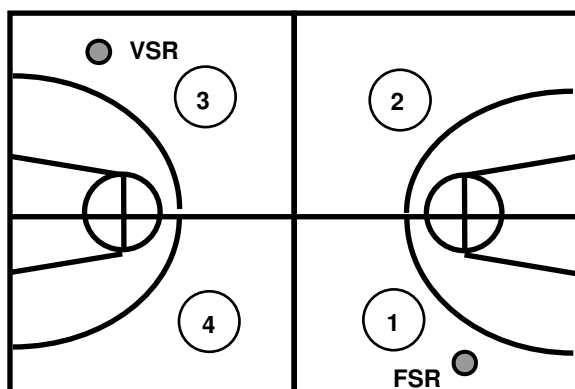


Fig. 3

Richtung des Spiels

Jeder SR konzentriert sich auf die Spielergruppe, die sich in seiner Nähe zu seiner Linken befindet ("Left-hand-Prinzip"). Jeder SR steht angemessen nahe bei seiner Gruppe, um schnell die Position zu erreichen, die es ihm gestattet, zwischen die Rollstühle der Gegenspieler zu schauen. Er versucht zu antizipieren, wo ein Block gestellt wird oder aber 1 gegen 1 gefahren wird.

Diese Richtlinien erfordern ein ausgezeichnetes Stellungsspiel auf dem Spielfeld und schnelle Positionswechsel, um stets zwischen die Rollstühle der Spieler schauen zu können, die an wichtigen Spielaktionen beteiligt sind. Da sich RBB-Spieler nicht so schnell bewegen wie FBB, sollten die SR in der Lage sein, die jeweils günstigste Position rechtzeitig zu erreichen.

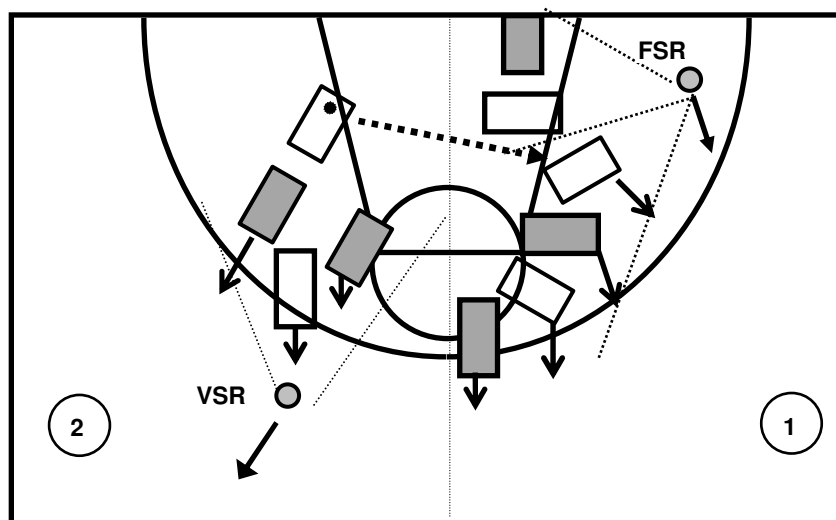
#### 4. Rollstuhlspezifische Beispiele und Positionen der Schiedsrichter

a) Gegenangriff nach einem Wurf auf den Korb und Wechsel der Ballbesitzer.

Verteidiger



Angreifer



#### ● Rebound

FSR beobachtet die Gruppe der Spieler in Feld 1,

VSR die Gruppe in Feld 2

Fig. 4

- **Fast break:** VSR läuft schnell vor die Spieler, oder - wenn nicht mehr möglich - hinter sie, um zwischen die Rollstühle zu schauen. Wenn ein zweites Paar von Spielern auf der anderen Seite fährt, werden sie von dem FSR kontrolliert.

- **Angreifer versuchen, im Rückfeld zu blocken (zurückzuhalten):**

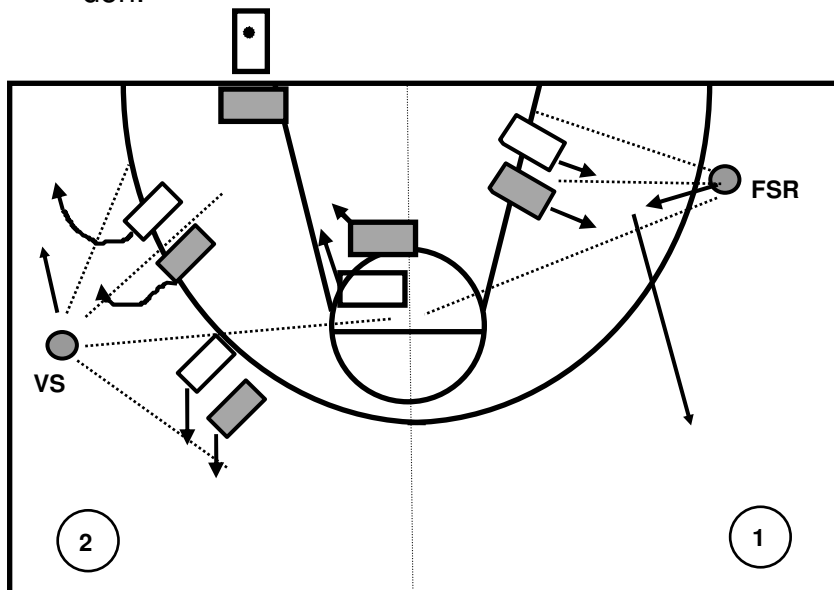
Zurückhalten im Rückfeld ist eine sehr effektive Taktik im RBB. Die Angreifer versuchen, einen oder mehrere Abwehrspieler daran zu hindern, zu ihrem Korb zu fahren und diesen zu verteidigen. Die Angreifer können dadurch einen Überzahlangriff erreichen.

Der FSR bleibt im Rückfeld, um das Zurückhalten zu beobachten. Dabei muß er zwischen die Rollstühle schauen, um eine unkorrekte Ausführung des Kreuzens mit dem Rollstuhl sofort erkennen zu können.

Der VSR beobachtet die anderen Spieler, die normalerweise ihre Position im Vorfeld einnehmen, um das Ergebnis des Zurückhaltens abzuwarten.

- **Press-Deckung:**

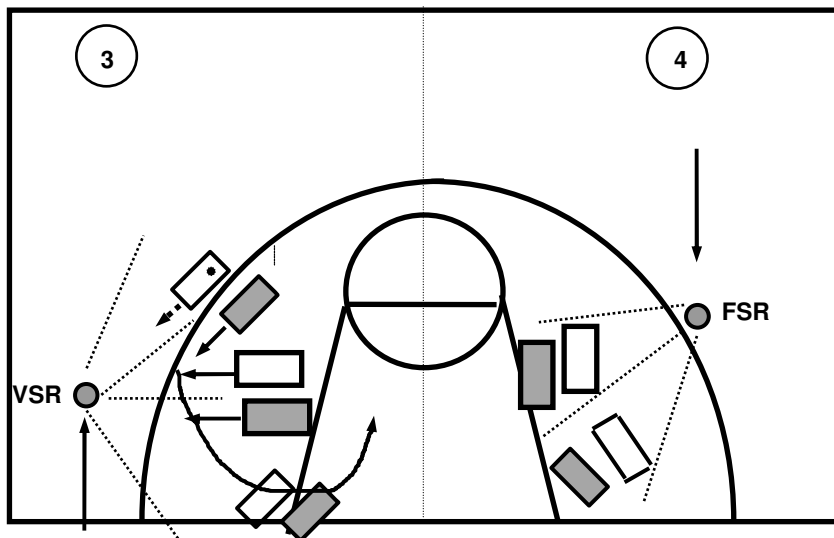
Nach dem "boxing-in-Prinzip" stehen die SR diagonal zueinander und schauen zwischen die Rollstühle der Spieler, die sich in ihrer Nähe befinden.



**Fig. 5**

Besondere Aufmerksamkeit muss einerseits den Spielern gelten, die den Ball führen und andererseits denen, die versuchen, einen Block zu stellen.

- b) **Spiel gegen Zonenverteidigung**
- **Box and one (Feld 3)**



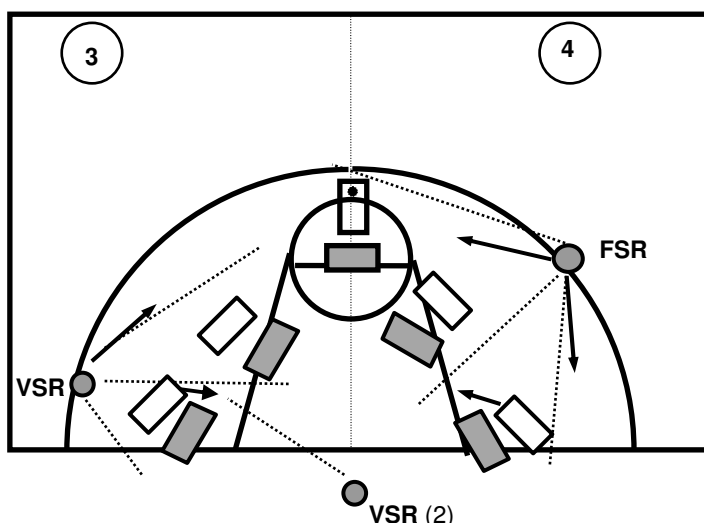
**Fig. 6**

Die Verteidiger versuchen, den Ballbesitzer zu stoppen. Wird der Angreifer mit Ball gestoppt und weiterhin eng bewacht, so hat er Schwierigkeiten, wieder zu starten und muss infolgedessen auf den Korb werfen oder passen.

Der Verteidiger lädt natürlich zu einem effektiven Block durch die angreifende Mannschaft ein. Dieser Block bleibt jedoch wirkungslos, wenn es gelingt, den Ballbesitzer - meist durch Klemmen - am erneuten Starten zu hindern.

Die anderen Spieler warten und beobachten das Ergebnis der Aktion. Deshalb muss der VSR in dieser Situation genau beobachten, ob es zu regelwidrigen Kontakten oder Haltefouls kommt

- **Halbkreis Verteidigung**



**Fig. 7**

Jeder SR beobachtet die Spieler auf seiner Seite des Spielfeldes. Beide versuchen, das Stellen von Blocks oder Spielsituationen 1 gegen 1 von dominanten Spielern zu errahnen. Dabei müssen sie stets bemüht sein, zwischen die Rollstühle der Spieler zu schauen, die an offensiven und defensiven Aktionen beteiligt sind.

Der VSR kann sich dabei links von seiner Gruppe aufhalten, um sofort ins Spielfeld treten zu können (1). Ein diagonalen Blick ist auch von der Endlinie möglich (2). Der FSR muss schnell zur Endlinie in Feld 4 laufen können, wenn dort ein Block oder eine 1 gegen 1 Situation stattfindet.

Dabei müssen sich die beiden SR aufeinander verlassen können. Jeder Partner beobachtet seine Gruppe von Spielern und bewegt sich zu der günstigsten Stelle, um wirksame Aktionen zu erkennen. Geht der SR auf das Spielfeld, muss er dabei jegliche Stellung vermeiden, die die Bewegungen der Spieler behindert. Die Spieler sollten sich dann zwischen SR und Korb befinden.

Der Wurf auf den Korb wird von dem SR kontrolliert / beurteilt, der für die Gruppe mit Ball verantwortlich ist.

### c) Ganzfeld Presse

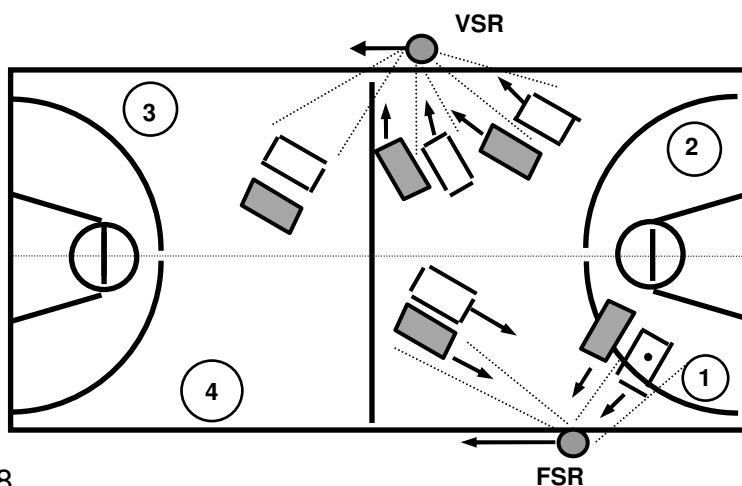


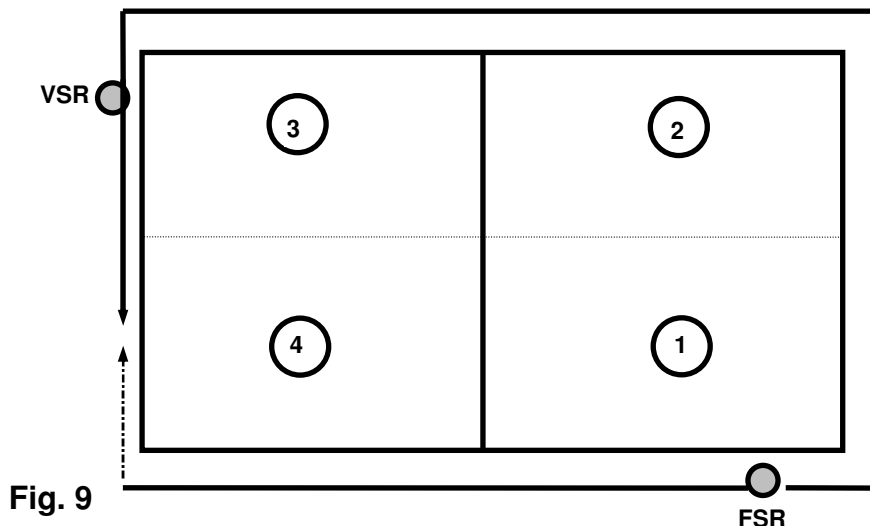
Fig. 8

Gemäß dem "boxing-in-Prinzip" stehen die SR diagonal zu einander. Jeder SR konzentriert sich auf die Spieler in seiner Hälfte des Feldes.

- Nach einem Pass, besonders während eines Einwurfs, muss die Ballannahme genau beobachtet werden, weil der Verteidiger den Ball zu erreichen versucht und dabei häufig den Rollstuhl seines Gegenspielers leicht berührt, um dessen Koordination und Stabilität im Rollstuhl zu stören.
- Während des Dribblings beobachtet der FSR alle Aktionen um den Dribbler herum. Der VSR beobachtet vor allem die Angreifer, die für einen Mitspieler einen Block stellen wollen bzw. die Verteidiger, die einen Angreifer stoppen wollen, besonders dann, wenn er im Ballbesitz ist oder in Ballbesitz kommt.
- Wenn der Ball gestoppt wird, versuchen die SR, in ihrem Feld das Stellen von Blocks zu erkennen. Nach einem erfolgreichen Block müssen der Passgeber und die Ballannahme aufmerksam beobachtet werden. Die Spieler, die nicht an der Aktion beteiligt sind, haben weniger Bedeutung, denn sie halten lediglich ihre Position, um den notwendigen Raum für ihre Mitspieler zu sichern.

Grundsätzlich sind beide SR für die Seitenlinie zu ihrer Linken verantwortlich:  
 der FSR für die Seitenlinie der Felder 1 und 4 und die Endlinie von Feld 1 und 2;  
 der VSR für die Seitenlinie von Feld 2 und 3 und die Endlinie von Feld 3 und 4.

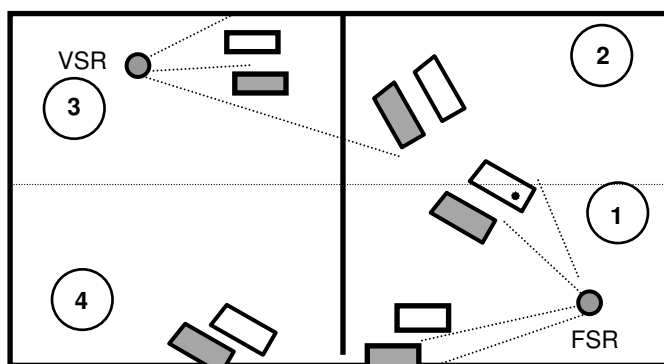
Es gibt jedoch Situationen, bei denen man seinem Partner bei einer Ausball- bzw. Einwurfsituation helfen sollte. Der Einwurf an der Seitenlinie von Feld 2 und an der Endlinie von Feld 4 kann dann vom FSR ausgeführt werden und entsprechend der Einwurf an der Seitenlinie von Feld 4 und an der Endlinie von Feld 2 durch den VSR.

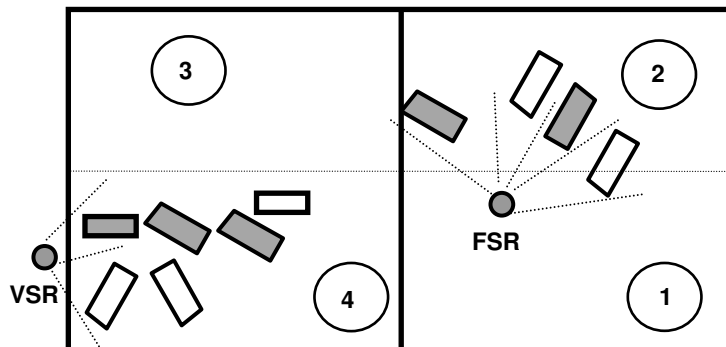
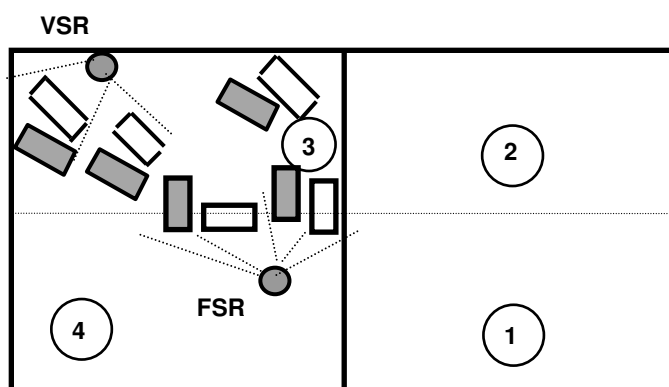


## Anhang:

### Verantwortung der Schiedsrichter auf dem Spielfeld

- I. Eine Gruppe in der linken, die andere in der rechten Hälfte des Spielfeldes



**II. Eine Gruppe im Rückfeld, die andere im Vorfeld****III. Beide Gruppen in einer Hälfte des Vorfeldes**

Der FSR beobachtet die Gruppe, die sich weiter entfernt vom Korb befindet.

**Ende der RBB-SR-Technik**



## Lehr- und Trainerordnung des Fachbereichs Rollstuhlbasketball

Stand: 21.03.2004

(Änderungen gegenüber der bisherigen Lehrordnung sind durch Unterstreichungen gekennzeichnet)

### § 1 Grundsatz und Zielsetzung

1. Die Lehr- und Trainerordnung des Fachbereiches Rollstuhlbasketball (**FB**) regelt die Angelegenheiten des Lehr- und Trainerwesens im Fachbereich Rollstuhlbasketball des Deutschen Rollstuhl – Sportverbandes (DRS). Sie unterliegt den Richtlinien für die Ausbildung im Deutschen Behindertensportverband e.V. (DBS).
2. Die Tätigkeit des sportartspezifischen Trainers als Coach gehört zum Spielbetrieb.
3. Die Durchführung aller mit dem Lehr- und Trainerwesen verbundenen Aufgaben obliegt der Kommission Lehrwesen (KL) des Fachausschusses Rollstuhlbasketball (FA).

### § 2 Kommission Lehrwesen (KL)

Organ des Lehr – und Trainerwesens ist die Kommission Lehrwesen des FA.

### § 3 Bildung und Zusammensetzung der Kommission

Die Kommission Lehrwesen setzt sich zusammen aus dem durch die BVV gewählten Vorsitzenden, dem stellv. Vorsitzenden und den durch die KL vorgeschlagenen und vom Vorstand des FA bestätigten Personen mit besonderen Aufgabenbereichen, sowie den ernannten Trainern der Nationalmannschaften.

### § 4 Zusammenarbeit mit den Gremien

Grundlegende Aufgabe der Kommission Lehrwesen ist die Zusammenarbeit bzgl. der Lehre mit dem FA, dem DRS, mit den zuständigen Organen des Deutschen Behindertensportverbandes (DBS) und seiner Landesverbände, dem Deutschen Basketball Bund (DBB) und seinen Landesverbänden.

### § 5 Aufgaben

Zu den Aufgaben der Kommission Lehrwesen gehören insbesondere

1. die Planung , Durchführung und Verwaltung von Aus- und Fortbildungslehrgängen für Grundlagenscheine und Trainer im FB RBB.
2. die Koordination der Vergabe und Verlängerung von Grundlagenscheinen und Trainerlizenzen.
3. die ständige Aktualisierung der Lehrinhalte und die Erstellung von Medien für die Aus- und Fortbildung.

### § 6 Prüfungsausschuss, Zulassung zu Prüfungen, Schlichtung

1. Der Prüfungsausschuss setzt sich zusammen aus dem Vorsitzenden der Kommission Lehrwesen als Vorsitzendem, dem stellv. Vorsitzenden der KL und einem vom Kommissionsvorsitzenden benannten Mitglied der KL.
2. Über die Zulassung zur Prüfung für den Grundlagenschein- / zur Trainerprüfung sowie über die Erteilung von Bescheinigungen entscheidet der Prüfungsausschuss.
3. Bei Einsprüchen, die sich nicht auf Lehrinhalte beziehen können, entscheidet der Vorsitzende des FA bzw. sein Stellvertreter.
4. Der Vorsitzende der Kommission Lehrwesen kann seine Funktion in der Prüfungskommission delegieren.

## § 7 Sitzungen, Protokolle

1. Mindestens einmal im Jahr findet eine Sitzung der Kommission Lehrwesen statt. Der / die Termin(e) wird / werden im Jahreskalender des FA und des DRS jeweils im Vorjahr veröffentlicht (Termin: 30.11. eines Jahres).
2. Die Sitzungsprotokolle werden den RBB - Vereinen über die vom FA autorisierten Personen und deren Medien zugänglich gemacht. Kopien der Protokolle gehen an die Verbandsorganisationen gemäß §4.

## § 8 Lizenzwesen

1. Die Koordination der Aus- und Fortbildung liegt in der Zuständigkeit der KL. Auf Wunsch bzw. bei Bedarf können andere Lehrorgane (DRS , DBS und seine Landesverbände oder deren RBB-Spielleitungen) Teile der Lehrarbeit übernehmen.
2. Das statistische Material der Kommission Lehrwesen ist datenrechtlich geschützt.  
Allen berechtigten Einrichtungen des DRS, des DBS und seiner Landesverbände wird im Rahmen der Informations- und Austauschpflicht das Material vertraulich zur Verfügung gestellt.

Termin: jeweils 31.12. eines Jahres oder auf Anfrage.

Den Spielleitern des FB RBB werden allgemeine und aktuelle Übersichtslisten von Lizenzinhabern zum 01.07. eines jeden Jahres bzw. auf Anfrage zur Verfügung gestellt.

3. Die Grundlagenscheine RBB Kinder- und Jugendsport und RBB Basis werden durch die Kommission Lehrwesen ausgestellt und vergeben. Die Lizenz Trainer C – Rollstuhlbasketball wird nach Absprache mit dem DBS durch die Kommission Lehrwesen des FA RBB im DRS ausgestellt und vergeben.
4. Individuelle Stundenerlasse sind auf Antrag an den Prüfungsausschuss der KL unter Nachweis von entsprechenden Qualifikationen (z.B. Sportstudium mit Schwerpunkt REHA, Dipl. Sportstudium, DBB-Lizenz etc.) möglich.  
Über die Anerkennung von ausländischen Lizenzen und über andere Sonderregelungen entscheidet der Prüfungsausschuss der KL auf Antrag.
5. Die **Lizenz Trainer C – Rollstuhlbasketball** berechtigt zum Training und Coaching aller RBB – Mannschaften, die am Spielbetrieb des FB RBB teilnehmen. Sie ist Pflicht beim Einsatz als Coach bei Mannschaften der 1. und 2. BL.
6. Der **Grundlagenschein RBB Basis** ist gemäß Beschluss der BVV 2002 ab der Spielsaison 2004 /2005 Pflicht für das Training und Coaching von RBB - Mannschaften, die unterhalb der Bundesligen am Spielbetrieb teilnehmen.

## § 9 Grundlagenschein RBB Kinder- und Jugendsport

1. Inhalte (s. Anlage 1)
2. Die Ausbildung umfasst **75** Stunden in zwei Wochenendveranstaltungen.

## § 10 Grundlagentrainingschein RBB Basis

1. Inhalte (s. Anlage 2)
2. Die Ausbildung umfasst **75** Stunden in zwei Wochenendveranstaltungen.
3. Der Nachweis der Grundlagentrainingscheine RBB Kinder –und Jugendsport berechtigt zum Erlass von 30 Stunden.

## § 11 Lizenz Trainer C – Rollstuhlbasketball

1. Inhalte (s. Anlage 3)
2. Die Ausbildung umfasst 120 Stunden in vier Wochenendveranstaltungen. Der Nachweis des Grundlagentrainingscheines RBB Basis berechtigt zum Erlass von 60 Stunden, der Nachweis des Grundlagentrainingscheines RBB Kinder –und Jugendsport berechtigt zum Erlass von 30 Stunden.
3. Bei Nichtbestehen der Abschlussprüfung gilt für die Zulassung zur Wiederholungsprüfung folgende Regelung:  
Bei Nichtbestehen der
  - 3.1 theoretischen **und** praktischen Prüfung: Wiederholung der Teile: III und IV
  - 3.2 praktischen Prüfung: Wiederholung von Teil IV
  - 3.3 theoretischen Prüfung: Wiederholung von Teil IV

## § 12 Lizenzverlängerungen und Fortbildung

1. Die Grundlagentrainingscheine RBB Kinder und Jugendsport und RBB Basis sowie die Lizenz Trainer C – Rollstuhlbasketball müssen alle **vier** Jahre verlängert werden, sonst verfallen sie automatisch. Voraussetzung für eine Verlängerung ist die Teilnahme an einer von der Kommission Lehrwesen autorisierten Fortbildungsveranstaltung. Der Nachweis einer gültigen Lizenz obliegt dem Lizenzinhaber.
2. Weiterbildungsangebote im Bereich RBB , DRS, DBS und seiner Landesverbände oder ergänzende Angebote des Lehrwesens des DBB und / oder seiner Landesverbände können als Fortbildungsveranstaltungen anerkannt werden, wenn dieses durch die Kommission Lehrwesen des FA RBB bestätigt ist.

## § 13 Anrechnung auf die Fachübungsleiterlizenz Rehabilitationssport des DBS / DRS

1. Der Nachweis der Lizenz Trainer C-Rollstuhlbasketball bzw. der Grundlagentrainingscheine RBB Kinder- und Jugendsport und RBB Basis ermöglicht den Erlass von **75** Stunden der Fachübungsleiterausbildung Rehabilitationssport – Bereich zentrales und peripheres Nervensystem – des DBS und seiner Landesverbände und des DRS.
2. Die Lizenz Fachübungsleiter Rehabilitationssport berechtigt zum Kostenersatz der Tätigkeitsaufwendungen beim Einsatz im Rehabilitationssport gemäß der Rahmenvereinbarung.
3. Die Lehrgänge des FB RBB können als Lizenzverlängerung der Lizenz Fachübungsleiter Rehabilitationssport in Abstimmung mit dem DBS und seinen Landesverbänden anerkannt werden.

## § 14 Kostenregelung für Aus- und Fortbildung

1. Aus- und Fortbildungslehrgänge sind von der Kommission Lehrwesen des FA in regelmäßiger Folge anzubieten und über die offiziellen Organe zu veröffentlichen. Die KL legt die Teilnehmerzahl fest.
2. Die Teilnahme an den Lehrgängen ist gebührenpflichtig. Die Höhe der Gebühren wird von der KL festgelegt.
3. Die Teilnehmer sind nicht grundsätzlich versichert und damit zum eigenverantwortlichen und individuellen Versicherungsschutz verpflichtet.
4. Änderungen von Durchführungsbestimmungen, Lehrgangsinhalten und Prüfungsmodalitäten werden durch die KL im Rahmen der Satzung des FB RBB geregelt. Genehmigte Änderungen sind in der Lehr- und Trainerordnung des FB RBB zu aktualisieren und über die amtlichen Mitteilungsorgane des FB RBB zu veröffentlichen.

## § 15 Sperren und Ausnahmen

Ein als Spieler oder Schiedsrichter gesperrter Inhaber einer Trainerlizenz bzw. Inhaber eines Grundlagenscheines ist während der Sperre auch als Trainer (Coach) gesperrt. Die Kommission Lehrwesen entscheidet auf Antrag über Ausnahmen.

## § 16 Übergangslizenzen / Übergangsgrundlagenscheine

1. Kann ein Verein für eine am Spielbetrieb teilnehmende Mannschaft keinen lizenzierten Trainer bzw. Inhaber des Grundlagenscheines RBB Basis gemäß § 8, Ziffern 5 und 6 stellen, muss der Verein bis zum 01. September für die betr. Spielsaison eine mannschaftsbezogene und nicht übertragbare **Übergangslizenz bzw. einen nicht übertragbaren Übergangsgrundlagenschein** gegen Gebühr erwerben.
2. Gleichzeitig muss der Verein eine Person zum nächstmöglichen Trainerlehrgang melden. Nimmt die gemeldete Person nicht an der Ausbildung teil, wird die Gebühr für die Übergangslizenz bzw. den Übergangsgrundlagenschein verdoppelt.
3. Die Übergangslizenz bzw. der Übergangsgrundlagenschein verliert ihre / seine Gültigkeit mit dem 30. Juni des folgenden Jahres.
4. Kann der Verein für die betr. Mannschaft auch in der folgenden Saison keinen lizenzierten Trainer bzw. Inhaber des Grundlagenscheines RBB Basis stellen, wird für die zu erwerbende Übergangslizenz bzw. den Übergangsgrundlagenschein eine erhöhte Gebühr laut aktueller Gesamtausschreibung fällig.

21.03.04

Kommission Lehrwesen des FA RBB

## Anlage 1 zur Lehr- und Trainerordnung des FB RBB

**01 Grundlagentheorie Rollstuhlbasketball Kinder- und Jugendsport**

	Inhalt	UE
1.	<b>Didaktik / Methodik</b>	10
1.1	Stundenplanung, Stundengestaltung, Analyse von Sportstunden	
1.2	Aufbau von Sportstunden	
1.3	Erarbeitung von Themenschwerpunkten für den Hauptteil	
1.4	Umsetzung methodischer Spiel- und Übungsreihen	
1.5	Unterrichtsgestaltung / Aktionsformen / Fachübungsleiterverhalten	
1.6	Didaktisch-methodische Besonderheiten im Rollstuhlbasketball	
1.7	Periodisierung im Jahrestrainingsbetrieb	
1.8	Besonderheiten beim Rollstuhlbasketball mit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindern und Jugendlichen</li> <li>• AnfängerInnen</li> </ul>	
2.	<b>Biologische / Medizinische Grundlagen</b>	10
2.1	aktiver und passiver Bewegungsapparat	
2.2	Herz-Kreislauf-System / Nervensystem	
2.3	Energiebereitstellung / Ernährung	
2.4	Übersicht über Behinderungsarten	
2.5	Behinderungen und ihre Auswirkungen auf die Motorik	
2.6	Klassifizierungssystem / Modalitäten des Verfahrens	
3.	<b>Sportpraxis mit Lehrübungen</b>	
3.1	<b>Technik</b>	12
3.1.1	Grundtechniken des Rollstuhlfahrens	
3.1.2	Geschicklichkeitsformen des Rollstuhlfahrens	
3.1.3	Ballhandling und Dribbling / Passen und Fangen	
3.1.4	Wurfschulung und Korbleger	
3.1.5	Taktische Grundlagen beim Spiel 1 gegen 1	
3.1.6	Schulung motorischer und koordinativer Fähigkeiten	
3.2	<b>Ausgewählte Trainings- und Spielformen</b>	11
3.2.1	Übungsparcours zur Technikschiulung	
3.2.2	Kleine Spiele zur Technik- und Taktikschiulung	
3.2.3	Spiel- und Übungsreihen zur Technik- und Taktikschiulung	
4.	<b>RBB - spezifische Trainings- und Bewegungslehre</b>	3
4.1	Besonderheiten des Sportgerätes Rollstuhl	
4.2	Adaptation bei verschiedenen Behinderungsformen	
4.3	Kompensationstechniken	

**Grundlagenschein Rollstuhlbasketball Kinder- und Jugendsport (Forts.)**

<b>5.</b>	<b>Sportorganisation und –Verwaltung</b>	<b>3</b>
5.1	Struktur des Rollstuhlbasketballs im DRS	
5.2	Historisch-soziologische Aspekte des Rollstuhlbasketballs Internationale / nationale Entwicklungen	
5.3	Strukturen der kooperierenden Verbände (DRS, DBS, IWBF, DBB)	
5.4	Struktur des Kinder- und Jugendsports im DRS	
5.5	Organisation des Jurobacups	
5.6	Organisation der Jugend-Sichtung-Rollstuhlbasketball (Try Out)	
5.7	Rechtsfragen zur Durchführung des Rehabilitationssports	
5.8	Aufsichts- und Sorgfaltspflicht / Haftungsfragen / Versicherungsfragen	
5.9	Vereinbarungen, Verträge, Abkommen über den ambulanten Rehabilitationssport Umgang mit den Handbüchern FA RBB, DRS, DBS	
<b>6.</b>	<b>Besondere Aspekte der Kinder- und Jugendarbeit</b>	<b>8</b>
6.1	Organisation des Trainings und der Spieltage	
6.2	Organisation von Trainingsfreizeiten	
6.3	Kooperationen zwischen Schule und Verein	
6.4	Elternarbeit	
6.5	Zusammenarbeit mit Jugendverbänden des DBB und DRS	
6.6	Regelkunde / Grundlagen der IWBF-Regeln	
6.7	Jurobacup-Regeln	
6.8	Regeln Jugend-Sichtung-Rollstuhlbasketball (Try Out)	
6.9	Literatur und Medien zum Kinder- und Jugendsport	
<b>7.</b>	<b>Psychologie und Soziologie</b>	<b>3</b>
7.1	Theorien über Wirkung von "Behinderung"	
7.2	Besonderheiten bei einzelnen Behinderungsarten	
7.3	Stellenwert des Rehabilitationssports in der Rehabilitations-Kette	
7.4	Motivationsschulung	
<b>8.</b>	<b>Hausarbeit</b>	<b>7</b>
<b>9.</b>	<b>Hospitationen und Lehrübungen</b>	<b>8</b>
	<b>Gesamtunterrichtseinheiten:</b>	<b>75</b>

21.03.2004 Kommission Lehrwesen des FA RBB

## Anlage 2 zur Lehr- und Trainerordnung des FB RBB

**02 Grundlagenschein Rollstuhlbasketball Basis**

	Inhalt	UE
<b>1.</b>	<b>Didaktik / Methodik</b>	<b>10</b>
1.1	Stundenplanung, Stundengestaltung, Analyse von Sportstunden	
1.2	Aufbau von Sportstunden	
1.3	Erarbeitung von Themenschwerpunkten für den Hauptteil	
1.4	Umsetzung methodischer Spiel- und Übungsreihen	
1.5	Unterrichtsgestaltung / Aktionsformen / Fachübungsleiterverhalten	
1.6	Didaktisch-methodische Besonderheiten im Rollstuhlbasketball	
1.7	Periodisierung im Jahrestrainingsbetrieb	
1.8	Besonderheiten beim Rollstuhlbasketball mit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindern und Jugendlichen</li> <li>• Senioren / Mädchen und Frauen / AnfängerInnen</li> <li>• geschlechtsheterogenen Gruppen</li> </ul>	
<b>2.</b>	<b>Biologische / Medizinische Grundlagen</b>	<b>10</b>
2.1	aktiver und passiver Bewegungsapparat	
2.2	Herz-Kreislauf-System / Nervensystem	
2.3	Energiebereitstellung / Ernährung	
2.4	Übersicht über Behinderungsarten	
2.5	Behinderungen und ihre Auswirkungen auf die Motorik	
2.6	Klassifizierungssystem / Modalitäten des Verfahrens	
<b>3.</b>	<b>Sportpraxis mit Lehrübungen</b>	
<b>3.1</b>	<b>Technik</b>	<b>7</b>
3.1.1	Grundtechniken des Rollstuhlfahrens	
3.1.2	Ballhandling und Dribbling / Passen und Fangen	
3.1.3	Wurfschulung und Korbleger	
3.1.4	Taktische Grundlagen bei Spiel 1 gegen 1	
3.1.5	Schulung motorischer und koordinativer Fähigkeiten	
<b>3.2</b>	<b>Vortaktik</b>	<b>8</b>
3.2.1	Besonderheiten der Positionen: Angriff / Verteidigung	
3.2.2	Spiel 2/ 2 - 3/3 .../ Spiel in der Überzahl	
3.2.3	Trainingsarbeit mit vortaktischen Elementen	
<b>3.3</b>	<b>Taktik</b>	<b>8</b>
3.3.1	Grundlagen zu Systemen der offensiven Spielweise	
3.3.2	Grundlagen zu Systemen der defensiven Spielweise	
3.3.3	Spiel- und Übungsreihen zur Technik- und Taktikschulung	
<b>4.</b>	<b>RBB - spezifische Trainings- und Bewegungslehre</b>	<b>3</b>
4.1	Besonderheiten des Sportgerätes Rollstuhl	
4.2	Adaptation bei verschiedenen Behinderungsformen	
4.3	Kompensationstechniken	

**02 Grundlagenschein Rollstuhlbasketball Basis (Fortsetzung)**

<b>5.</b>	<b>Sportorganisation und –Verwaltung</b>	<b>3</b>
5.1	Struktur des Rollstuhlbasketballs im DRS	
5.2	Historisch-soziologische Aspekte des Rollstuhlbasketballs Internationale / nationale Entwicklungen	
5.3	Strukturen der kooperierenden Verbände (DRS, DBS, IWBf, DBB)	
5.4	Funktion des Fachübungsleiters	
5.5	Rechtsfragen zur Durchführung des Rehabilitationssports Aufsichts- und Sorgfaltspflicht / Haftungsfragen / Versicherungsfragen	
5.6	Vereinbarungen, Verträge, Abkommen über den ambulanten Rehabilitationssport	
5.7	Finanzierungsmöglichkeiten für RBB- Vereine und RBB- Abteilungen	
5.8	Literatur und Medien zum Basketballsport	
5.9	Umgang mit den Handbüchern FA RBB, DRS, DBS	

<b>6.</b>	<b>Besondere Aspekte des Spielbetriebs</b>	<b>4</b>
6.1	Spielordnung Rollstuhlbasketball	
6.2	Organisation des Trainings und der Spieltage	
6.3	Organisation von Turnieren und Trainingslagern	
6.4	Kooperationen mit den zuständigen Spielleitern	
6.5	Integration von Fußgängern	
6.6	Regelkunde	
6.7	Schiedsrichterausbildung im FA RBB	

<b>7.</b>	<b>Psychologie und Soziologie</b>	<b>3</b>
7.1	Theorien über Wirkung von "Behinderung"	
7.2	Besonderheiten bei einzelnen Behinderungsarten	
7.3	Stellenwert des Rehabilitationssports in der Rehabilitations-Kette	
7.4	Motivationsschulung	

<b>8.</b>	<b>Hausarbeit</b>	<b>9</b>
-----------	-------------------	----------

<b>9.</b>	<b>Hospitationen und Lehrübungen</b>	<b>10</b>
-----------	--------------------------------------	-----------

	<b>Gesamtunterrichtseinheiten:</b>	<b>75</b>
--	------------------------------------	-----------

21.03.2004

Kommission Lehrwesen des FA RBB



## Anlage 3 zur Lehr- und Trainerordnung des FB RBB

## 03 Lizenz Trainer C - Rollstuhlbasketball

	Inhalt	UE
1.	<b>Didaktik / Methodik</b>	10
1.1	Stundenplanung, Stundengestaltung, Analyse von Sportstunden	
1.2	Aufbau von Sportstunden	
1.3	Erarbeitung von Themenschwerpunkten für den Hauptteil	
1.4	Umsetzung methodischer Spiel- und Übungsreihen	
1.5	Unterrichtsgestaltung / Aktionsformen / Fachübungsleiterverhalten	
1.6	Didaktisch-methodische Besonderheiten im Rollstuhlbasketball	
1.7	Periodisierung im Jahrestrainingsbetrieb	
1.8	Besonderheiten beim Rollstuhlbasketball mit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindern und Jugendlichen</li> <li>• Senioren / Mädchen und Frauen / AnfängerInnen</li> <li>• geschlechtsheterogenen Gruppen</li> </ul>	
2.	<b>Biologische / Medizinische Grundlagen</b>	10
2.1	aktiver und passiver Bewegungsapparat	
2.2	Herz-Kreislauf-System / Nervensystem	
2.3	Energiebereitstellung / Ernährung	
2.4	Übersicht über Behinderungsarten	
2.5	Behinderungen und ihre Auswirkungen auf die Motorik	
2.6	Klassifizierungssystem / Modalitäten des Verfahrens	
3.	<b>Sportpraxis mit Lehrübungen</b>	
3.1	<b>Technik</b>	15
3.1.1	Grundtechniken des Rollstuhlfahrens	
3.1.2	Ballhandling und Dribbling / Passen und Fangen	
3.1.3	Werfen und Rebound, Bewegungskombinationen	
3.1.5	Schulung motorischer und koordinativer Fähigkeiten	
3.2	<b>Vortaktik</b>	20
3.2.1	Besonderheiten der Positionen: Angriff / Verteidigung	
3.2.2	Bewegung im Raum, Fintieren, Blocken	
3.2.3	Spiel 1 gegen 1, Spiel 2 gegen 2, Spiel 3 gegen 3, Spiel in Überzahl	
3.2.4	Trainingsarbeit mit vortaktischen Elementen	
3.3	<b>Taktik</b>	20
3.3.1	Grundlagen zu Systemen der offensiven Spielweise (Fast Break, Positionsangriff, Free-Play, Systeme)	
3.3.2	Grundlagen zu Systemen der defensiven Spielweise (Mann-Deckung, Zonenverteidigung, kombinierte Systeme)	
3.3.3	Spiel- und Übungsreihen zur Technik- und Taktikschulung	
4.	<b>RBB - spezifische Trainings- und Bewegungslehre</b>	3
4.1	Besonderheiten des Sportgerätes Rollstuhl	
4.2	Adaptation bei verschiedenen Behinderungsformen	
4.3	Kompensationstechniken	

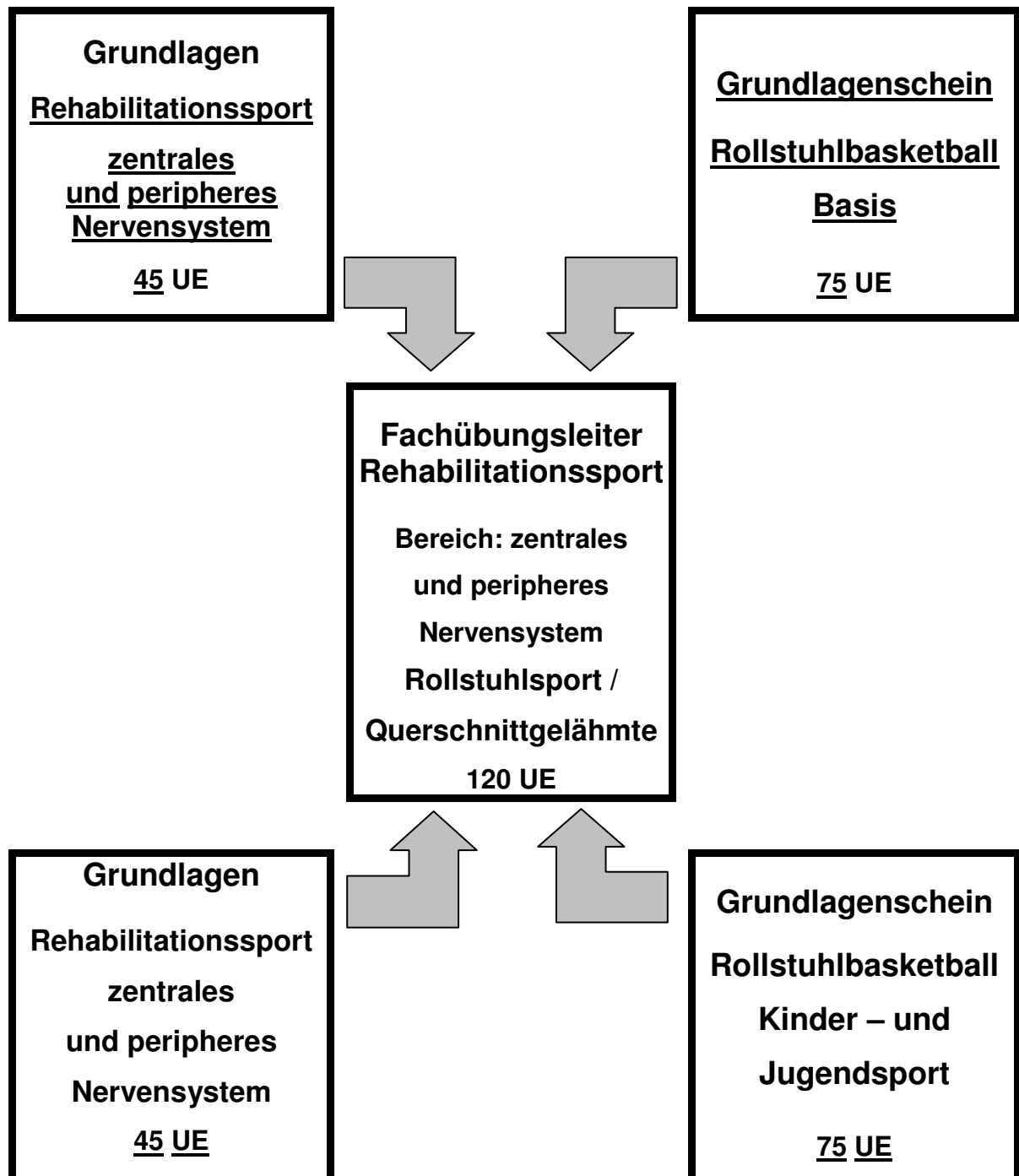
**Lizenz Trainer C – Rollstuhlbasketball (Fortsetzung)**

<b>5.</b>	<b>Sportorganisation und –Verwaltung</b>	<b>4</b>
5.1	Struktur des Rollstuhlbasketballs im DRS	
5.2	Historisch-soziologische Aspekte des Rollstuhlbasketballs (Internationale / nationale Entwicklungen)	
5.3	Strukturen der kooperierenden Verbände (DRS, DBS, IWBf, DBB)	
5.4	Funktion des Fachübungsleiters	
5.5	Rechtsfragen zur Durchführung des Rehabilitationssports	
5.6	Aufsichts- und Sorgfaltspflicht / Haftungsfragen / Versicherungsfragen	
5.6	Vereinbarungen, Verträge, Abkommen über den ambulanten Rehabilitationssport	
5.7	Finanzierungsmöglichkeiten für RBB-Vereine und RBB-Abteilungen	
5.8	Literatur und Medien zum Basketballsport	
5.9	Umgang mit den Handbüchern FA RBB, DRS, DBS	
<b>6.</b>	<b>Besondere Aspekte des Wettkampfsports / Spielbetriebs</b>	<b>6</b>
6.1	Planung und Steuerung des Trainingsprozesses	
6.2	Einführung in das Coaching	
6.3	Organisation des Trainings und der Spieltage	
6.4	Organisation von Turnieren und Trainingslagern	
6.5	Spielordnung Rollstuhlbasketball	
6.6	Kooperationen mit den zuständigen Spielleitern	
6.7	Integration von Fußgängern	
6.8	Regelkunde / Schiedsrichterausbildung im FA RBB	
6.9	Besondere Aspekte des Wettkampfsports (Doping, Aktivensprecher, Öffentlichkeitsarbeit, etc.)	
<b>7.</b>	<b>Psychologie und Soziologie</b>	<b>3</b>
7.1	Theorien über Wirkung von "Behinderung"	
7.2	Besonderheiten bei einzelnen Behinderungsarten	
7.3	Stellenwert des Rehabilitationssports in der Rehabilitations-Kette	
7.4	Motivationsschulung	
<b>8.</b>	<b>Hausarbeit</b>	<b>15</b>
<b>9.</b>	<b>Lehrübungen (Wissensüberprüfungen)</b>	<b>14</b>
<b>Gesamtunterrichtseinheiten:</b>		<b>120</b>

21.03.2004

Kommission Lehrwesen des FA RBB

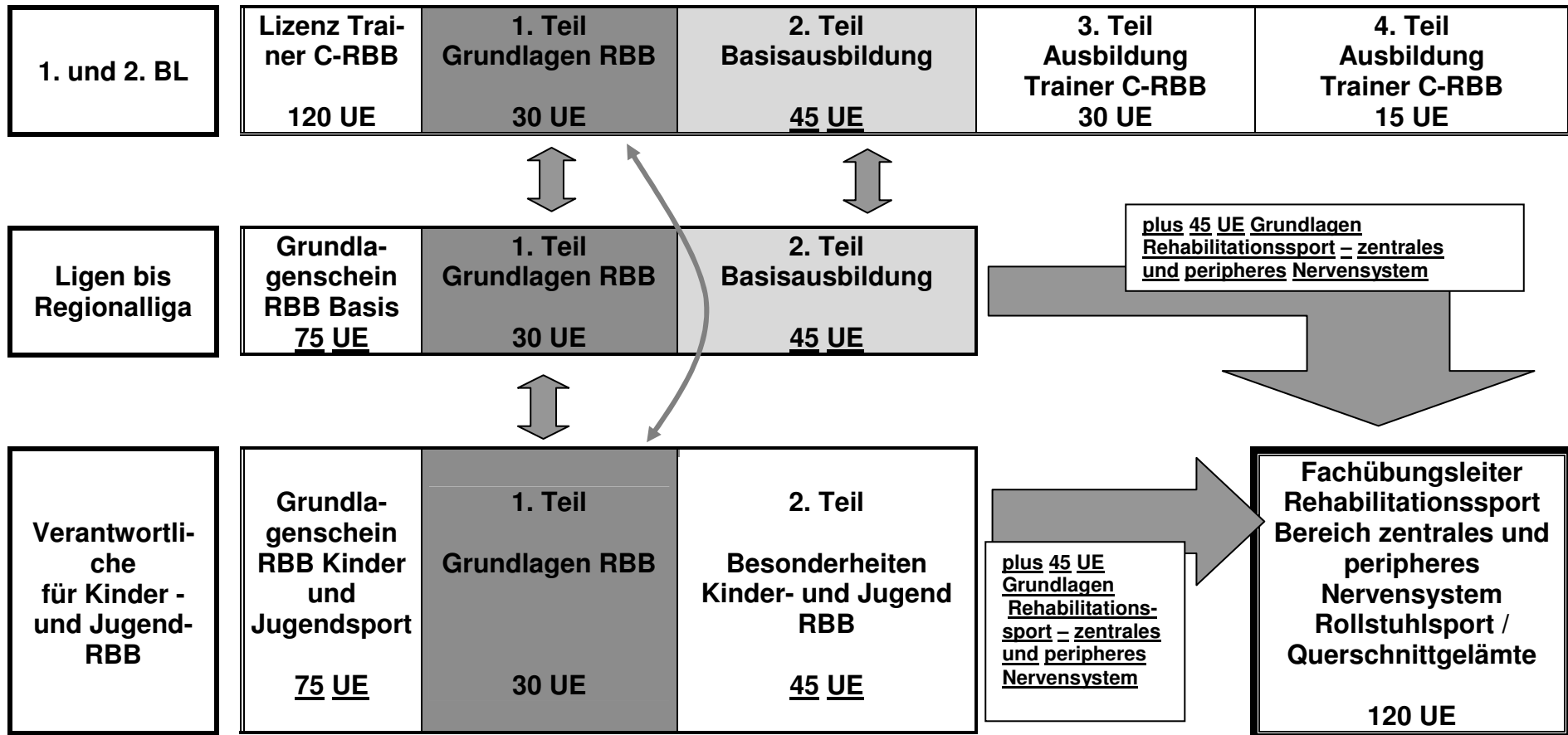
**Ausbildung Fachübungsleiter - Rehabilitationssport**  
**Bereich zentrales und peripheres Nervensystem**  
**Rollstuhlsport / Querschnittgelähmte**



# Ausbildungskonzept Rollstuhlbasketball

(Stand 21.03.2004)

Anrechenbarkeit gemäß §§ 10, 11 und 13 der Lehr- und Trainerordnung des FB Rollstuhlbasketball



21.03.2004

Kommission Lehrwesen des FB RBB

## **Regularien**

für das Schiedsrichterwesen im Fachbereich RBB  
und für den Erwerb der Internationalen Schiedsrichterlizenz der IWF

**Schiedsrichter- und Regelkommission (SRK)**  
des Fachbereichsausschusses (FA) Rollstuhlbasketball  
im Deutschen Rollstuhl-Sportverband (DRS)

Inhalt:

<b>Schiedsrichterordnung</b>	Seite F-1 bis F-4
<b>Schiedsrichterprüfungsordnung</b>	Seite F-5 bis F-7
<b>Richtlinien zum Technischen Kommissar</b>	Seite F-8 bis F-9
<b>Regularien für den Erwerb der SR-Lizenz der IWF</b>	Seite F-10 bis F-11
<b>Offizieller SR-Prüfungsbogen der IWF</b>	Seite F-12

## **Schiedsrichterordnung (SRO)**

(SRK - 1989 / überarbeitet im Februar 2008)

### **I.    Organe und ihre Aufgaben**

#### **§ 1    Allgemeines**

- 1.1 Die Schiedsrichterordnung (SRO) regelt die Angelegenheiten des Schiedsrichterwesens im Fachbereich Rollstuhlbasketball (FB RBB) des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS).
- 1.2 Die Tätigkeit des Schiedsrichters gehört zum Spielbetrieb. Die Durchführung aller mit dem Schiedsrichterwesen verbundenen Aufgaben im Fachbereich Rollstuhlbasketball obliegt der Schiedsrichter- und Regelkommission (SRK) bzw. der erweiterten SRK des Fachbereichsausschusses (FA).

#### **§ 2    Organe des Schiedsrichterwesens im FA**

- 2.1 der Schiedsrichterreferent (SR-Ref.)
- 2.2 die Schiedsrichter- und Regelkommission (SRK)
- 2.3 die erweiterte Schiedsrichter- und Regelkommission

#### **§ 3    Schiedsrichterreferent (SR-Ref.)**

Der Schiedsrichterreferent ist verantwortlich für die Zusammenarbeit mit dem FA, dem er als Vorstandsmitglied angehört.

#### **§ 4    Schiedsrichter- und Regelkommission (SRK)**

- 4.1 Die SRK setzt sich zusammen aus dem Schiedsrichterreferenten als Vorsitzendem und mindestens zwei weiteren Mitgliedern.
- 4.2 Der erweiterten SRK gehören darüber hinaus die SR-Einsatzleiter der Regionen bzw. Landesverbände an.
- 4.3 Zu den **Aufgaben** der SRK gehören insbesondere:
  - 4.3.1 die Fortbildung der in den Bundesligen tätigen SR
  - 4.3.2 die An- und Umbesetzung der SR zu allen Spielen der Bundesligen, der DM-Frauen und des DRS-Pokals, zu Spielen der Nationalmannschaften, soweit diese nicht von anderen Gremien besetzt werden, sowie auf Antrag auch zu Freundschaftsspielen
  - 4.3.3 die ständige Regelinterpretation
  - 4.3.4 die Erstellung von Prüfungsrichtlinien
  - 4.3.5 das Erarbeiten von Lehrmitteln, die Ausarbeitung von Prüfungsfragebögen für den Erwerb der RBB-SR-Lizenz

- 4.3.6 die Unterstützung der Regionen bzw. Landesverbände bei der Ausbildung von RBB-Schiedsrichtern
- 4.3.7 die Auswahl und Förderung von Kandidaten für die Prüfung zum IWBf-SR
- 4.3.8 die Koordinierung internationaler SR-Angelegenheiten
- 4.3.9 die Abrechnung der SR-Kosten der Bundesligen
- 4.4 Die **erweiterte SRK** erarbeitet Richtlinien für die Arbeit im Schiedsrichterwesen der Regionen bzw. Landesverbände und koordiniert die Zusammenarbeit zwischen den Regionen bzw. Landesverbänden.

## **II. Schiedsrichter**

### **§ 5 Schiedsrichterlizenzen**

- 5.1 Die SRK vergibt die SR- Lizenzen für RBB.
- 5.2 Eine gültige SR-Lizenz des Deutschen Basketball Bundes (DBB) wird auf die Ausbildung für die RBB-SR-Lizenz angerechnet.

### **§ 6 Schiedsrichterausbildung**

- 6.1 Die Ausbildung der Kandidaten zum Erwerb der RBB-SR-Lizenz erfolgt in eigener Zuständigkeit der Regionen bzw. der Landesverbände.
- 6.2 Für die Ausbildung sind die von der SRK herausgegebenen Richtlinien ("Rollstuhlpraxis in der SR-Ausbildung" / Teil G des RBB-Handbuchs) zu verwenden.
- 6.3 Zur Unterstützung dieser Ausbildung können (auf Anfrage an das zuständige Kommissionsmitglied der SRK) Mitglieder der SRK oder Bundesligaschiedsrichter oder andere von der SRK benannte Personen herangezogen werden.

### **§ 7 SR-Prüfungen**

- 7.1 Die SRK kann Prüfungslehrgänge abhalten.
- 7.2 Grundsätzlich ist für die Einrichtung von Prüfungsveranstaltungen die Region bzw. der Landesverband zuständig.
- 7.3 Die im Prüfungsverfahren der Regionen bzw. der Landesverbände erteilten Prüfungslizenzen haben nur dann Gültigkeit, wenn das Prüfungsverfahren entsprechend der von der SRK veröffentlichten Prüfungsordnung (SRPO) durchgeführt wurde.  
Die Regionen bzw. Landesverbände können den Einsatz der geprüften Schiedsrichter in den Regionen bzw. im Landesverband von zusätzlichen Qualifikationen abhängig machen (z.B. praktische Prüfung in einem Spiel).

### **§ 8 SR-Einsatz in den Bundesligen**

- 8.1 Schiedsrichter können in den Bundesligen nur eingesetzt werden, wenn die SR-Lizenz entsprechend der SRPO erlangt wurde.
- 8.2 Die SR-Einsatzleiter der Regionen bzw. Landesverbände schlagen der SRK geeignete Kandidaten für den Einsatz in den Bundesligen vor.
- 8.3 Die Auswahl der SR für den Einsatz in den Bundesligen erfolgt durch die SRK nach den von der SRK beschlossenen Auswahlrichtlinien.
- 8.4 Voraussetzung für den Einsatz eines Schiedsrichters in den Bundesligen ist die Teilnahme an der jährlich stattfindenden Fortbildung der SRK gemäß § 9.2 der SRO. Bei zwingenden Gründen kann die SRK durch Beschluss den Einsatz in der Bundesliga auch ohne Fortbildung genehmigen.  
Die SRK kann dazu Verfahrensregelungen erlassen.

### **§ 9 Fortbildung**

- 9.1 Die Fortbildung der in den Bundesligen tätigen Schiedsrichter ist Aufgabe der SRK. Sie kann dazu Richtlinien erlassen.

- 9.2 Zur Fortbildung der in den Bundesligen tätigen SR wird jährlich mindestens ein Lehrgang durchgeführt. Bei Bedarf und gesicherter Finanzierung können jährlich auch weitere Lehrgänge durchgeführt werden.
- 9.3 Die Fortbildung der nicht in den Bundesligen tätigen SR ist Aufgabe der Regionen und Landesverbände. Zur Erfüllung dieser Aufgabe können Lehrkräfte bei der SRK angefordert werden.
- 9.4 Fortbildungslehrgänge entbinden den SR nicht von der Verpflichtung, sich über Änderungen und neue Interpretationen der Regeln (Teile B und C des RBB-Handbuchs und Informationen auf der Internetseite des FB RBB) zu informieren.

#### **§ 10 IWBf- Lizenz**

- 10.1 Die SRK wählt aus dem Kreis der Bundesligaschiedsrichter Kandidaten zum Erwerb der internationalen SR-Lizenz (IWBf) aus.
- 10.2 Die SRK bereitet die Kandidaten auf die IWBf-Prüfung vor.
- 10.2 Die Meldung dieser Kandidaten zur IWBf-SR- Prüfung kann von einer Vorprüfung der SRK abhängig gemacht werden.
- 10.3 Die SRK kann dazu eine Vorprüfungsordnung erlassen.

### **III. Spielbetrieb**

#### **§ 11 Neutralität, Beachtung von Vorschriften und Ordnungen**

- 11.1 Angesetzte Schiedsrichter sollen keinem der am Spiel beteiligten Vereine angehören.
- 11.2 Die SRK kann für ihren Zuständigkeitsbereich Ansetzungsrichtlinien erlassen.
- 11.3 Bei seiner Tätigkeit sind durch den SR zu beachten: die offiziellen RBB-Regeln und Regelinterpretationen, die SR-Technik der IWBf, die Veröffentlichungen der SRK auf der Internetseite des FB, die Spielordnung und die Gesamtausschreibung des FB, außerdem ggf. andere ergänzende Ordnungen und Vorschriften.

#### **§ 12 Wahrnehmung von Ansetzungen, Rückgabe von Spielaufträgen**

- 12.1 Ein SR ist verpflichtet, alle Spiele zu leiten, für die ihm von zuständiger Stelle ein Auftrag erteilt wird.  
Bei Vorliegen zwingender Gründe kann unter Mitteilung derselben ein Spielauftrag an die zuständige Stelle zurückgegeben werden.  
Dies hat unverzüglich nach Eingang des Spielauftrags bzw. nach Kenntniserlangung des Hinderungsgrundes zu erfolgen, so dass die Beauftragung eines Ersatzschiedsrichters gewährleistet ist.
- 12.2 Fühlt sich ein angesetzter SR einem der Spielpartner gegenüber befangen, so hat er um Absetzung in gleicher Weise nachzusuchen.
- 12.3 Ein am Spiel beteiligter Verein kann den oder die angesetzten SR nicht ablehnen. Er kann jedoch auf seine Kosten die Entsendung eines offiziellen SR-Beobachters bzw. eines Technischen Kommissars (TK) bei der SRK beantragen.
- 12.4 Erscheint zu einem Spiel nur ein angesetzter SR und kann nach den Bestimmungen der Spielordnung kein zweiter SR gefunden werden, hat der erschienene SR das Spiel alleine zu leiten.
- 12.5 Die SR haben auf die Möglichkeit der Durchführung des Spiels bis zu 30 Minuten nach angesetztem Spielbeginn zu warten.

#### **§ 13 Schiedsrichtergebühren und Auslagenerstattung**

- 13.1 Ein Schiedsrichter hat Anspruch auf Gebühren und Auslagenerstattung. Diese sind vor Spielbeginn vom Ausrichter unaufgefordert zu zahlen.
- 13.2 Bei Veranstaltungen des FA richten sich die Gebühren nach der Ausschreibung bzw. der gültigen Gebührenordnung.
- 13.3 Fällt ein Spiel ohne Verschulden des / der Schiedsrichter(s) aus, stehen ihm Gebühren und Auslagenerstattung zu, wenn er einsatzbereit erschienen ist.

- 13.4 Bei Veranstaltungen des FA erhalten Technische Kommissare (TK) und neutrale Kampfrichter, wenn diese von der SRK eingesetzt wurden, die oben aufgeführten Gebühren und Auslagenerstattung entsprechend.

#### **§ 14 Sperren**

- 14.1 Ein im Spielbetrieb des FB als Spieler oder Trainer gesperrter SR ist während der Sperre auch als SR gesperrt.  
Die Spielleitung hat die Sperre dem SR-Referenten, der SR-Umbesetzungsstelle für die Bundesligen und allen Schiedsrichtereinsatzleitern der Regionen mitzuteilen.
- 14.2 Der suspendierte SR hat die in den Zeitraum der Sperre fallenden Spielaufträge unaufgefordert an die zuständige Stelle zurückzugeben, damit von dort eine entsprechende Umbesetzung veranlasst werden kann.

#### **§ 15 Anschriftenänderung**

Jede Änderung der Anschrift, E-Mail, Tel. / FAX- Nummer ist unverzüglich der zuständigen Ansetzungs- bzw. Umbesetzungsstelle und dem Verantwortlichen für das Anschriftenverzeichnis (Teil A) des RBB-Handbuchs mitzuteilen.

### **IV. Internationale Schiedsrichter**

#### **§ 16 Einsätze**

- 16.1 Zu Veranstaltungen der Nationalmannschaften sowie zu internationalen Wettbewerben - sowohl im Inland als auch im Ausland - ist grundsätzlich ein internationaler SR bei der SRK als Delegations-SR anzufordern.
- 16.2 Delegations-SR sind grundsätzlich von einer finanziellen Eigenleistung befreit.
- 16.3 Die Auswahl der Delegations-SR und deren Nominierung obliegt dem Beschluss der SRK, die darüber Nachweis führt.
- 16.4 Bei internationalen Freundschaftsbegegnungen von Nationalmannschaften gelten die Ziffern 16.1 bis 16.3 der SRO entsprechend.
- 16.5 Internationale Einsätze auf Anforderung internationaler Verbände werden durch die SRK gemäß den Auswahl- und Einsatzrichtlinien für SR und TK koordiniert. Die verbindliche Meldung an den internationalen Verband erfolgt durch die SRK.
- 16.6 Sofern ein internationaler SR von einem Verband direkt eingeladen wird, ist die SRK unverzüglich mittels einer Kopie der Einladung zu informieren.

### **V. Technischer Kommissar (TK)**

#### **§ 17 Einsatz von Technischen Kommissaren**

- 17.1 Die SRK kann Technische Kommissare (TK) ernennen.
- 17.2 Die Einsatzregelung der Technischen Kommissare obliegt der SRK. Die SRK kann hierzu Richtlinien erlassen.
- 17.3 Die Aufgaben der Technischen Kommissare werden durch die SRK festgelegt.

### **VI. Schlussbestimmungen**

- § 18.1 Die SRK ist berechtigt, für ihren Zuständigkeitsbereich über Vorkommnisse und Ereignisse, die in dieser Ordnung nicht geregelt sind, Beschluss zu fassen oder Richtlinien zu erlassen.
- § 18.2 Darüber hinaus finden die Bestimmungen des DBB analoge Anwendung, soweit nicht durch andere Organe des FA oder durch die SRK anderweitige Regelungen getroffen werden.

Im Februar 2008 - SRK des FA RBB

**Ende der Schiedsrichterordnung**



## **Schiedsrichterprüfungsordnung (SRPO)**

(SRK – 1989 / überarbeitet im Februar 2008)

### **§ 1 Vorbemerkung zur Anwendung der SRPO**

- 1.1 Die SRPO regelt das gesamte Verfahren der Prüfung von Kandidaten zum Erwerb einer RBB-SR-Lizenz.
- 1.2 Für den Ablauf der Prüfungen ist zu unterscheiden, ob der Kandidat
  - 1.2.1 keine gültige DBB-SR-Lizenz besitzt oder
  - 1.2.2 im Besitz einer gültigen SR-Lizenz des DBB ist.
- 1.3 Im Fall 1.2.1 sind die Bestimmungen zum Ablauf der Prüfung den §§ 3 und 4 dieser SRPO, im Fall 1.2.2 dem § 3 zu entnehmen.
- 1.4 Die folgenden allgemeinen Bestimmungen gelten für die gesamte Prüfungsordnung.

### **§ 2 Allgemeine Bestimmungen**

- 2.1 Der SR- Prüfungslehrgang ist in der Regel als Tageslehrgang durchzuführen. Der Lehrgang enthält einen Rollstuhlpraxis- und einen Theorieteil.
- 2.2 Die Prüfungslehrgänge sind von den Regionen bzw. Landesverbänden bei der SRK (SR-Geschäftsstelle) anzumelden, zu organisieren und zu veranstalten.
- 2.3 Die Prüfungen werden in der Regel von einem durch die SRK benannten Bundesligaschiedsrichter abgenommen.
- 2.4 Die / der veranstaltende Region bzw. Landesverband hat die Prüfung so rechtzeitig bei der SRK anzumelden, dass eine Einsatzplanung der Prüfer durch die SRK möglich ist.
- 2.5 Es wird ausdrücklich auf § 7.3 der SRO hingewiesen.
- 2.6 Die Vorbereitung der Kandidaten erfolgt durch die Vereine / Regionen bzw. Landesverbände in eigener Zuständigkeit.

Die von der SRK veröffentlichten Ausbildungsrichtlinien ("Rollstuhlpraxis in der SR-Ausbildung" / Teil G des RBB-Handbuchs) sind für die Ausbildung verbindlich vorgeschrieben, sie sind auch wesentlicher Bestandteil der Prüfung.
- 2.7 Grundlagen der Prüfungen sind neben den Ausbildungsrichtlinien der SRK
  - 2.7.1 die im RBB-Handbuch veröffentlichten Rollstuhlbasketballregeln und Regelinterpretationen
  - 2.7.2 die Schiedsrichtertechnik der FIBA in Kombination mit der rollstuhlspezifischen SR-Technik der IWBF
  - 2.7.3 der Fragebogen der SRK für die theoretische Prüfung
  - 2.7.4 der Bewertungsbogen der SRK für die praktische Prüfung
- 2.8 Den Kandidaten sind die individuellen Prüfungsergebnisse im Rahmen der jeweiligen Prüfung mitzuteilen.
- 2.9 Der neue RBB-SR ist ab Datum der Prüfung einsatzberechtigt.
- 2.10 Ein neuer RBB-SR sollte nur mit einem erfahrenen RBB-SR eingesetzt werden und sollte keine Spiele alleine leiten.
- 2.11 Prüfungsunterlagen und Ergebnisse aller Kandidaten der theoretischen Prüfung sind vom Lehrgangsleiter, bei praktischen Prüfungen vom Prüfer, innerhalb von 14 Tagen an die SRK (SR-Geschäftsstelle) zu senden.

Die SRK stellt innerhalb von 4 Wochen für alle Kandidaten, die die Prüfung bestanden haben, die jeweilige RBB-SR-Lizenz aus und leitet sie an den zuständigen SR-Einsatzleiter weiter.

### **§ 3    Ablauf der Prüfung**

- 3.1 Die in 3.2 bis 3.5 vorgegebene Reihenfolge wird dringend empfohlen.  
Allerdings müssen der Theorieteil und die theoretische Prüfung grundsätzlich nach dem Praxisteil erfolgen.
- 3.2 **Praxisteil:** Am Vormittag muss der Kandidat zunächst seine Kenntnisse und seine Fertigkeiten in der Praxis des Rollstuhlfahrens nachweisen. Dieser Teil der Prüfung wird nicht bewertet.
- 3.3 Danach erfolgt durch erfahrene RBB–Spieler eine Demonstration ausgewählter rollstuhlspezifischer Situationen, die durch den Prüfer erläutert werden.
- 3.4 Anschließend wird die rollstuhlspezifische SR-Technik in der Halle erläutert und praktisch erprobt.
- 3.5 **Theorieteil:** Nach Abschluss des Praxisteils erfolgt eine Unterweisung in der rollstuhlspezifischen Theorie mit der Möglichkeit, Fragen an den Prüfer zu stellen.
- 3.6 Es folgt die **theoretische Prüfung**.  
Sie besteht aus einem von der SRK erstellten Fragebogen, der aus 100 Fragen bzw. Situationen besteht, die in maximal 90 Minuten zu beantworten sind.
- 3.7 Die theoretische Prüfung gilt als **bestanden**, wenn mindestens 72 Fragen / Situationen richtig beantwortet wurden.
- 3.8 Hat der Kandidat 65 bis 71 Fragen / Situationen richtig beantwortet, ist eine mündliche Prüfung durchzuführen.
- 3.9 Die mündliche Prüfung besteht aus 6 Fragen. Bei mindestens 3 richtigen Antworten gilt die theoretische Prüfung als bestanden.
- 3.10 Hat der Kandidat weniger als 65 Fragen / Situationen richtig beantwortet, oder verzichtet er auf eine erforderliche mündliche Prüfung, so gilt die theoretische Prüfung als nicht bestanden.
- 3.11 Nach bestandener theoretischer Prüfung erhält der Kandidat, der **keine** gültige DBB-Lizenz besitzt, eine **RBB-D-Lizenz**.
- 3.12 Nach bestandener theoretischer Prüfung erhält der Kandidat, der eine gültige DBB-Lizenz besitzt, eine **RBB-C-Lizenz**.

### **§ 4    Praktische Prüfung** (für Kandidaten **ohne** gültige DBB-Lizenz)

- 4.1 Für SR mit gültiger DBB-Lizenz, die eine RBB-C-Lizenz erworben haben, ist eine praktische Prüfung **nicht** erforderlich.
- 4.2 Voraussetzung für die Teilnahme an einer praktischen Prüfung ist eine gültige **RBB-D-Lizenz**. Nach hinreichender Erfahrung kann sich der Kandidat zu einer praktischen Prüfung melden. Die Regionen bzw. Landesverbände können hierzu zusätzliche Bestimmungen erlassen.
- 4.3 Die Meldung erfolgt an den für den Kandidaten zuständigen SR-Einsatzleiter, der bei der SRK unter Angabe eines Prüfungstermins (sowie möglichst auch eines Alternativtermins) einen Prüfer anfordert oder den Namen eines mit der SRK abgestimmten Prüfers benennt.
- 4.4 Die Prüfung besteht aus der Beurteilung der Schiedsrichtertätigkeit während eines Meisterschafts- oder Pokalspiels auf der Basis eines SRK- Beurteilungsverfahrens. Sie wird durch den von der SRK benannten / bestätigten Prüfer abgenommen.
- 4.5 Nach bestandener praktischer Prüfung erhält der RBB-D-SR die **RBB-C-Lizenz**.
- 4.6 Die RBB-D-Lizenz behält auch nach nicht bestandener praktischer Prüfung ihre Gültigkeit.
- 4.7 Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, eine praktische Prüfung zu wiederholen. Dazu können die Regionen bzw. Landesverbände zusätzliche Bestimmungen erlassen.

**§ 5 Gültigkeit der RBB-Lizenzen**

- 5.1 Eine **RBB-D-Lizenz** ermöglicht den Einsatz bei RBB-Spielen innerhalb der Regionen bzw. Landesverbände.
- 5.2 Eine **RBB-C-Lizenz** ermöglicht den Einsatz bei RBB-Spielen innerhalb der Regionen bzw. Landesverbände.  
Die RBB-C-Lizenz ist Voraussetzung für den Vorschlag der SR-Einsatzleiter an die SRK zum Einsatz eines Schiedsrichters in den Bundesligen.  
Die Regionen bzw. Landesverbände können für ihren Vorschlag an die SRK zusätzliche Bestimmungen erlassen.
- 5.3 RBB-Lizenzen werden grundsätzlich unbefristet ausgestellt.
- 5.4 Bei Nicht-Verlängerung einer DBB-Lizenz oder bei Rückgabe einer DBB-Lizenz durch den SR behält die RBB-Lizenz weiterhin ihre Gültigkeit.
- 5.5 Voraussetzung für die Verlängerung der RBB-Lizenz ist die Teilnahme an einem Fortbildungslehrgang.
- 5.5 Für SR, die in den Bundesligen tätig sind, wird die Lizenz automatisch durch die Teilnahme am jährlich stattfindenden Bundesliga-Fortbildungslehrgang verlängert.
- 5.6 Die Verlängerung von RBB-Lizenzen der SR, die nicht in den Bundesligen tätig sind, richtet sich nach den Bestimmungen der Regionen bzw. Landesverbände.
- 5.6 Nicht verlängerte RBB-Lizenzen verlieren automatisch ihre Gültigkeit.

**§ 6 Schlussbestimmungen**

Die SRK ist berechtigt, für ihren Zuständigkeitsbereich über Vorkommnisse und Ereignisse, die in dieser Ordnung nicht geregelt sind, Beschluss zu fassen oder Richtlinien zu erlassen.

Im Februar 2008 - SRK des FA RBB

**Ende der Schiedsrichterprüfungsordnung**

## **Richtlinien zum Technischen Kommissar (TK)**

(SRK – 1990 / überarbeitet im Februar 2008)

### **§ 1                                      Allgemeine Bestimmungen**

- 1.1 Der TK ist offizieller Vertreter des FA.  
Er ist beauftragt, die Durchführung eines Spiels zu überwachen.
- 1.2 Der TK hat darauf zu achten, dass die RBB-Regeln der IWBf, die Spielordnung des FB und die für das Spiel vorgesehenen speziellen Bestimmungen der Ausschreibung von den Spielbeteiligten beachtet und eingehalten werden.
- 1.3 Der TK hat gemeinsam mit dem 1. SR alle Befugnisse, den Veranstalter oder Ausrichter des Spiels und das Kampfgericht bei Unregelmäßigkeiten darauf hinzuweisen und ggf. anzuordnen, dass die gültigen Bestimmungen eingehalten werden und dass das Spiel im Geist der Regeln auszutragen ist.
- 1.4 Der TK muss eng mit den Schiedsrichtern zusammenarbeiten, insbesondere in Bezug auf die Kooperation mit dem Kampfgericht.
- 1.5 Der TK wird gemäß § 17 der SRO durch die SRK benannt.
- 1.6 Der TK darf keinem der am Spiel beteiligten Vereine angehören.
- 1.7 Gemäß § 13 Abs. 2 und 4 der SRO stehen dem TK die gleichen Gebühren und Auslagenenerstattungen zu wie den Schiedsrichtern.
- 1.8 Dem TK ist es untersagt, Leistungen der Mannschaften und der SR öffentlich zu kritisieren.
- 1.9 Der TK hat nicht das Recht, Entscheidungen der SR zu korrigieren. Er kann allenfalls eine Korrektur durch den SR unterstützen.

### **§ 2                                      TK - Ausrichter**

- 2.1 Der Ausrichter hat den TK ordnungsgemäß für das Spiel einzuladen.
- 2.2 Der Ausrichter hat sicherzustellen, dass dem TK ein Sitzplatz - zwischen dem Anschreiber und dem Zeitnehmer - zur Verfügung steht und er sich während seines Einsatzes mit den Schiedsrichtern jederzeit in Verbindung setzen kann.
- 2.3 Verlangt der TK Maßnahmen, die einer besseren und regelgerechteren Austragung des Spiels dienlich sind, so hat der Ausrichter dafür Sorge zu tragen, dass diese durchgeführt werden.

### **§ 3                                      TK – Schiedsrichter**

- 3.1 Rechtzeitig vor Spielbeginn führt der TK mit den Schiedsrichtern eine eingehende Unterredung, die dem regelgerechten Ablauf des Spiels dienlich sein soll. Er kontrolliert mit den Schiedsrichtern die Spieluhr und die technische Ausrüstung.
- 3.2 Der technische Ablauf des Spiels unterliegt uneingeschränkt den Schiedsrichtern, die die Hilfe des TK erbitten können.
- 3.3 Außergewöhnliche Maßnahmen während des Spiels, die direkten Einfluss auf das Spiel haben können, kann der TK mit dem 1. SR beraten und vorschlagen.  
Der 1. SR ist jedoch für die Anordnung der Maßnahme zuständig.



**ERWERB DER INTERNATIONALEN SCHIEDSRICHTERLIZENZ**

**Regularien für Internationale SR**

**Verfahren zum Erwerb der Lizenz  
eines IWBF-Schiedsrichters**

**Auszüge aus dem IWBF – Handbuch  
Januar 2007**



**G.5 Allgemeine Bestimmungen**

Jeder nationale Verband, welcher der IWBF angeschlossen ist, hat das Recht, unter seinen nationalen Schiedsrichtern Kandidaten zur Erlangung der internationalen SR-Lizenz auszuwählen.

**G.8 Verfahren zur Erlangung der Lizenz eines IWBF-Schiedsrichters**

Um IWBF-Schiedsrichter werden zu können, müssen die Kandidaten offiziell von ihrem nationalen Verband vorgeschlagen werden und die folgenden Bedingungen erfüllen:

- G.8.1 Schiedsrichter, die zur Prüfung vorgeschlagen werden, müssen mindestens fünf Jahre Erfahrung als Schiedsrichter im Rollstuhlbasketball und / oder Fußgängerbasketball haben oder eine Zonenschiedsrichterlizenz besitzen.
- G.8.2 Sie müssen darüber hinaus in den zwölf Monaten vor ihrem Prüfungsturnier als RBB-SR aktiv gewesen sein.
- G.8.3 Sie müssen in der Lage sein, mit ihren Partnern, dem Kampfgericht und den Mannschaften in der englischen Sprache zu kommunizieren.
- G.8.4 Sie müssen an einem internationalen Turnier teilnehmen, das von der IWBF anerkannt ist.
- G.8.5 Sie müssen an einem internationalen Kandidaten-Lehrgang teilnehmen, der eine Theorie-sitzung beinhaltet.
- G.8.6 Sie müssen eine theoretische und praktische Prüfung absolvieren, darüber hinaus einen Konditionstest. Es gelten nur die offiziellen Texte und Prüfungsrichtlinien, die von der Technischen Kommission der IWBF vorgeschlagen werden.
- G.8.7 Ein Meldeformular für die Prüfung muss dem Generalsekretär der Technischen Kommission spätestens vier Wochen vor der Clinic, die für Prüfungszwecke ausgewählt wurde, durch den nationalen Verband zugestellt werden.

In Ausnahmefällen kann der Generalsekretär der Zone in Absprache mit dem Vorsitzenden der Technischen Kommission der Zone eine Anmeldung bis zum Beginn der Prüfungsveranstaltung annehmen. Der Nachweis der Zahlung der Prüfungsgebühr in Höhe von \$ 200 (USD) muss der Meldung beigelegt werden.
- G.8.8 Die nationalen Verbände der zur Prüfung zugelassenen Kandidaten werden über deren Zulassung so bald wie möglich nach Zugang der Meldung informiert. Der nationale Verband ist dafür verantwortlich, dass der Kandidat über seine Zulassung zur Prüfung informiert wird.

Der nationale Verband trifft alle möglichen Vorkehrungen, damit der Kandidat den Prüfungslehrgang besuchen kann.

Der Kandidat bzw. sein Landesverband tragen alle Kosten einschließlich Transport, Unterbringung und Verpflegung.

Der gastgebende Organisator des Prüfungsturniers versorgt den Kandidaten mit den notwendigen Informationen.

Der Prüfer sorgt dafür, dass jeder Kandidat mindestens 3 Spiele leiten kann. Jeder Kandidat sollte die Spiele jeweils mit einem lizenzierten internationalen SR zusammen pfeifen
- G.8.9 In Ausnahmefällen kann die Prüfung der Kandidaten für die internationale SR-Lizenz auf einem internationalen Turnier abgenommen werden (ausgenommen WM und Paralympics). Die Genehmigung dazu muss beim Sekretariat der IWBF eingeholt werden.
- G.8.10 Prüfer werden von der Technischen Kommission der IWBF bestimmt.

Den Prüfern assistieren i.d.R. erfahrene RBB- Spieler als Berater, die dabei helfen, rollstuhlspezifische Fouls bzw. Situationen zu beurteilen.

Die Technische Kommission ist für die Ausbildung der Prüfer und Berater verantwortlich. Die Technische Kommission führt eine Liste der Prüfer und Berater, aus der die Prüfer und Berater ausgewählt werden.  
Die Technische Kommission stellt den Prüfern die notwendigen Prüfungsunterlagen und Prüfungskriterien zur Verfügung.

### **G.9 Prüfungsverfahren für den Erwerb der IWBf-Lizenz**

- G.9.1 Die Prüfer müssen sich mit dem Kandidaten vor der Prüfung zusammensetzen. Sie erläutern die Schwerpunkte und Inhalte der Prüfung.
- G.9.2 Die Prüfung wird folgendermaßen durchgeführt:
- G.9.2.1 Die Prüfer führen zuerst eine Theoriesitzung durch, an der alle Kandidaten teilnehmen müssen. Englisch ist die offizielle Sprache der IWBf.
- G.9.2.2 Es folgt die Durchführung des Fitnesstests, wie er von der Technischen Kommission vorgeschrieben wird. Ist der Fitness – Test bestanden, folgt die
- G.9.2.3 Durchführung eines IWBf-Regeltests, der von der Technischen Kommission vorgelegt wird. Ist der Regeltest bestanden, folgt
- G.9.2.4 die praktische Prüfung:  
Jeder Kandidat, der an der Sitzung gemäß G.9.2.1 teilgenommen hat und der die Tests gemäß G.9.2.2. und G.9.2.3 bestanden hat, wird in mindestens zwei Spielen geprüft. Nach jedem Spiel bespricht das Prüfer-Team das Ergebnis mit dem Kandidaten. Um die IWBf-Lizenz zu erhalten, muss der Kandidat in zwei Spielen erfolgreich abschneiden.  
Erreicht ein Kandidat nicht den erforderlichen Standard, muss das Prüfer-Team die spezifischen Gründe für das Nichtbestehen ausführlich darlegen.  
Genügt ein Kandidat in einem der Spiele nicht den Anforderungen, kann er in einem dritten Spiel geprüft werden.  
Die Prüfer senden die Prüfungsunterlagen – zusammen mit einem Passbild – unmittelbar nach der Prüfung an den Generalsekretär der Zone, in der die Prüfung stattfand.  
Der Generalsekretär der Zone leitet eine Kopie an den Generalsekretär der IWBf und an den Präsidenten der Technischen Kommission der IWBf weiter.  
Wurde die Prüfung erfolgreich absolviert, wird die internationale SR – Lizenz vom Generalsekretär der betr. Zone ausgestellt und dem nationalen Verband zugestellt, der sie an den neuen IWBf – SR weiterleitet.
- G.9.3 Der Generalsekretär der IWBf und die Generalsekretäre der Zonen nehmen zu den internationalen Schiedsrichtern nur über deren nationalen Verband Kontakt auf.
- G.9.4 Ein nationaler Verband kann beliebig viele internationale Schiedsrichter besitzen.
- G.9.5 Kandidaten, die die Prüfung nicht bestehen, dürfen an keinem internationalen Turnier teilnehmen und können frühestens 12 Monate nach ihrem letzten Versuch wieder zu einer Prüfung zugelassen werden.

### **G.10 Internationale Schiedsrichter - Lizenz**

- G.10.1 Die internationale SR-Lizenz ist ein Jahr gültig. Sie wird jährlich nach Zahlung der Jahresgebühr von \$ 25 (USD) verlängert, bis der SR die Anforderungen an die Leistungs- und Alterskriterien, die die IWBf oder ihre Zonen festgelegt haben, nicht mehr erfüllt.
- G.10.2 Um aktiver IWBf – SR bleiben zu können, muss jeder internationale Schiedsrichter mindestens einmal innerhalb von 4 Jahren an einer von der IWBf genehmigten offiziellen SR-Clinic teilnehmen, die zwischen den Weltmeisterschaften der Männer (z.B. 2006 – 2010) stattfindet.  
Der Lehrgang enthält die 4 Komponenten: Theoriesitzung, Fitnesstest, Regeltest und Spielbeobachtung. Mit Genehmigung der IWBf können der Fitnesstest und die Spielbeobachtung zu einem separaten Termin stattfinden.
- G.10.3 Der Entzug der internationalen SR-Lizenz kann vom "Executive Council" der IWBf auf Vorschlag der Technischen Kommission vorgenommen werden.

### **Ende der Regularien für den Erwerb der IWBf SR-Lizenz**

# F-12 Regularien für das Schiedsrichterwesen RBB Handbuch

## Prüfungsbogen

### IWBF Technische Kommission

#### Prüfung eines Kandidaten für die internationale SR-Lizenz

**Kandidat** Name: \_\_\_\_\_  
Land: \_\_\_\_\_

**Prüfer** Name: \_\_\_\_\_  
Land: \_\_\_\_\_ IWBF- Liz.- NR.: \_\_\_\_\_

**Spieler** Name: \_\_\_\_\_  
Land: \_\_\_\_\_

**Turnier:**  
Ort: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_ SR-Kollege: \_\_\_\_\_

Spiel \_\_\_\_\_ Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_ Ergebnis: \_\_\_\_\_

	sehr gut		gut	befriedigend		nicht befriedigend
Administration Auftreten Zusammenarbeit mit Kol- lege und Tisch	10	9	8	7	6	5 – 3
Benutzung der Pfeife / korrekte Handzeichen, Klarheit der Entscheidun- gen	15	14	13	12	11	10 – 8
Beweglichkeit und Stel- lungsspiel, rollstuhlspezifi- sche Besonderheiten und Regeln	25	23	22	20	19	18 - 10
Regelübertretungen, vor allem: rollstuhlspezifi- sche Entscheidungen	15	14	13	12	11	10 – 8
Regelverletzungen, Fouls, speziell rollstuhlspezifi- sche Entscheidungen	15	14	13	12	11	10 – 8
Allgemeiner Eindruck Autorität, Gleichmäßigkeit der Entscheidungen Flexibilität, Geist des Spiels	20	18	17	16	14	13 - 9

**Ergebnis:** \_\_\_\_\_

Unterschrift des Prüfers: \_\_\_\_\_

Unterschrift des Kandidaten: \_\_\_\_\_

sehr gut	100 – 92 Punkte		befriedigend	81-72 Punkte
gut	91 – 82 Punkte		nicht ausreichend	weniger als 72 P.



# Rollstuhlpraxis

## in der Aus- und Fortbildung von RBB-Schiedsrichtern

Auszug aus dem "Schiedsrichterhandbuch für Rollstuhlbasketball"

von Dr. Horst Strohkendl und Werner Otto

März 1988 / überarbeitet im Februar 2008

	Inhalt	Seite
	<b>Vorwort</b>	<b>G-1</b>
<b>1</b>	<b>Bewegungseigenschaften des Basketballrollstuhls und Technik des Rollstuhlfahrens</b>	<b>G-1 bis G-4</b>
<b>2</b>	<b>Besonderheiten im 1 gegen 1 mit und ohne Ball</b>	<b>G-4 bis G-7</b>
<b>3</b>	<b>Besonderheiten bei spielbezogenen Situationen</b>	<b>G-7 bis G-12</b>

### Vorwort

Unsere Bewegungsvorstellungen, Wahrnehmungen von Bewegung und das sogenannte Bewegungsgefühl sind im wesentlichen von eigenen Erfahrungen geprägt. Das gilt insbesondere für den Schiedsrichter, der vom "Fußgängerbasketball" (FBB) kommt.

Daher ist es verständlich, wenn er beim "Pfeifen" zunächst nur seine Erfahrungen aus dem FBB auf den Rollstuhlbasketball (RBB) überträgt. Er sieht beim RBB mehr die Gemeinsamkeiten mit FBB und weniger die rollstuhlbezogenen Besonderheiten.

Der RBB-Spieler nimmt dagegen vor allem die rollstuhlspezifischen Bewegungen wahr.

Die dadurch häufig auftretende Diskrepanz in der Spielauffassung der beiden Personengruppen lässt sich nur beheben, wenn der Fußgänger die Besonderheiten bei der Fortbewegung mit dem Rollstuhl erlernt und damit auch die Veränderung der Raumwahrnehmung.

Starten, Stoppen, Rollstuhlfahren mit und ohne Ball, Kontakt vermeiden, Passen, Korbwurf, Blocken, korrektes Kreuzen und auch die verschiedenen Formen des Klemmens **müssen** daher von einem RBB-SR im Rollstuhl **selbst erfahren** und **beherrscht** werden.

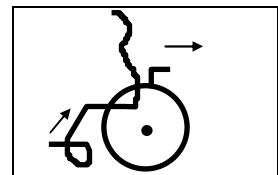
März 1988 / Februar 2008

Dr. Horst Strohkendl / Werner Otto

## 1 Bewegungseigenschaften des Basketballrollstuhls und Technik des Rollstuhlfahrens

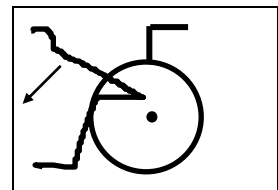
### 1.1 Erfahren der Standfestigkeit des Rollstuhls

- kurzes Zurücklehnen: Der Rollstuhl kippt sehr leicht nach hinten.
- schnelles seitliches Hinauslehnen mit Balancesicherung am gegenüberliegenden Greifreifen: Das äußere Rad hebt ab.



- Weiter nach vorne lehnen: Bei kurzem Radabstand von Vorder- und Hinterrädern kann der Rollstuhl auch nach vorne kippen.

**Ergebnis:** Der Stand des Rollstuhls ist nach hinten sehr labil, mit Einschränkungen auch zur Seite.



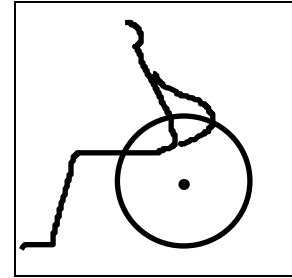
## 1.2 Starten, Schieben, Bremsen vorwärts

Griff: Normaler Griff am Greifreifen:

- Mit dem Daumen die gebeugten Zeigefinger reiben.
- Diesen Teil der Fingerflächen am höchsten Punkt des Greifreifens aufsetzen. (Die übrigen Finger sind zur Faust geschlossen). Beim Abheben bildet die Hand eine leicht geöffnete Faust.

Starthaltung:

- Soweit wie möglich mit dem Gesäß nach hinten rücken.
- Oberkörper nach vorn beugen, er berührt die Rückenlehne



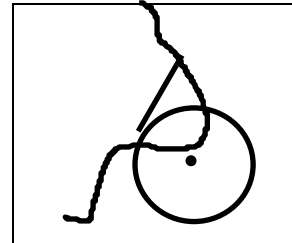
### Schieben

- Der **Oberkörper** bleibt ruhig in der Startstellung. Nur die Arme bewegen sich (ein oder zwei Bahnen üben lassen).
- Die **Arme** werden nach jedem Schub **fixiert** und zeigen schräg zum Fußboden. Sie **verharren einen Moment** in dieser Stellung, bevor sie wieder in die Ausgangsstellung zurückpendeln.

Hinweis:

- Das Fixieren der Arme und ihre Endstellung isoliert üben und bewusstmachen. Mehrmals üben und korrigieren. Die Ausführung akustisch unterstützen: "fest!".

**Ergebnis (1)** Der Rollstuhl ist langsamer als der Läufer.



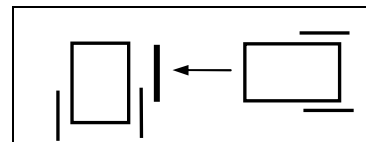
### Bremsen

- Den Oberkörper nach hinten legen und beide Räder gleichzeitig festhalten.
- Weiches Bremsen: Greifreifen gleiten zunächst durch die "Bremsbacken" (Daumen und gebeugter Zeigefinger).
- Plötzliches Bremsen: Beide Räder werden festgehalten bzw. blockiert. Der Oberkörper wird nach hinten verspannt.

### Partnerübung

- Versuche aus schneller Fahrt so kurz wie möglich vor einem querstehenden Partner zu halten.

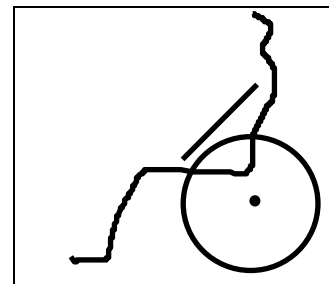
**Ergebnis (2)** Der Rollstuhl hat beim Bremsen immer einen langen Bremsweg.



## 1.3 Lenken, Drehen

### Drehen am Ort

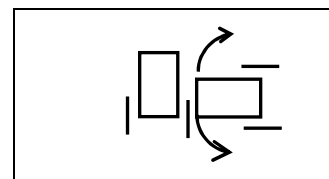
- Den Oberkörper weit zurücklehnen, - den Griff bei gestrecktem Arm an einem Greifreifen ansetzen (bewusst machen).
- Den Greifreifen des Rades an der Seite zurückziehen, zu der hin man lenken möchte.



- Beim Drehen genau am Ort schiebt die andere Hand am äußeren Rad gleichzeitig nach vorne.

### Partnerübung

- Den Abstand zum Partner erfahren, den man beim Drehen am Ort benötigt.



**Ergebnis (3) und (4)**

- (3) Beim Drehen am Ort benötigt der Rollstuhl eine größere Kreisfläche (Durchmesser ca. 1,50 m). Die Drehachse liegt zwischen den großen Rädern. Der Rollstuhl hat nach vorn einen langen Teil ("Nase"), der beim Drehen viel Platz braucht.
- (4) Damit der Gegner den Ball angreifen kann, steht dem Ballbesitzer nur die Standfläche seines Rollstuhls zu. Das Vertikalprinzip gilt für den Raum über dem Spieler **und** über seinem Rollstuhl.

**Lenken des Rollstuhls aus der Fahrt**

- Den Oberkörper zuerst weit zurücklegen.
- Greifreifen rutscht durch die "Bremsbacken" einer Hand (Daumen und gebeugter Zeigefinger).
- Üben lassen: "Fahre einen weiten Bogen nach links und rechts!"

**Drehen des Rollstuhls aus der Fahrt**

- Wie oben: Greifreifen durch die Finger rutschen lassen, dann festhalten und, wenn das Rad steht, zurückziehen.
- Übungsform: An einer Linie entlangfahren und um 180 Grad drehen.

**Ergebnis (5)** Der Rollstuhl braucht zum Drehen mehr als die doppelte Breite. Der Wendepunkt des Rollstuhls ist das Innenrad.

**Lenken durch Übergreifen**

- Den Oberkörper weit zurücklegen. Eine Hand greift zum gegenüberliegenden Greifreifen. Im wesentlichen liegen die Finger nebeneinander auf und bremsen das Rad ab.

**Ergebnis (6)** Diese Fertigkeit ist sehr wichtig zur Vermeidung von Kontakten bei Ballbesitz. Ein Drehen in den Gegner kann dadurch vermieden werden.

**Umfahren eines Hindernisses**

- Versucht man beim Umfahren ein Anstoßen am Kasten zu vermeiden, so muss mit der Achse des Hinterrades am Kasten vorbeigefahren werden. Folgt der Übende seiner normalen Körpererfahrung, so stößt er am Kasten an.

**Ergebnis (7)** Die Drehachse des Rollstuhls liegt weit hinten am Rollstuhl zwischen den großen Rädern und nicht in seiner Mitte.

**1.4 Schieben und Bremsen rückwärts****Rückwärtsfahren**

- Den Oberkörper weit zurücklegen. Die Hände schieben lange und gleichmäßig über den höchsten Punkt des Rades hinaus. Die Hände werden nach dem Verlassen des Greifreifens kurz fixiert.
- Beim Bremsen den Oberkörper nach vorne legen. Die Hände greifen möglichst weit vorne am Greifreifen.

**Wichtiger Hinweis:** Das Zurücklegen und nach vorne Beugen zum Bremsen unbedingt im Stand üben!

**Ergebnis (8)** Der Rollstuhl lässt sich nur mit Mühe in einer geraden Richtung halten. Beim Fahren von Kurven bricht der Rollstuhl zur Seite aus.

**Gleichgewichtsübung:** Schnell rückwärts fahren, dann den Oberkörper weit nach vorne legen. Der Rollstuhl vollführt eine Kehrtwende und fährt nahezu zum Ausgangspunkt zurück.

## **1.5 Einhändiges Schieben vorwärts**

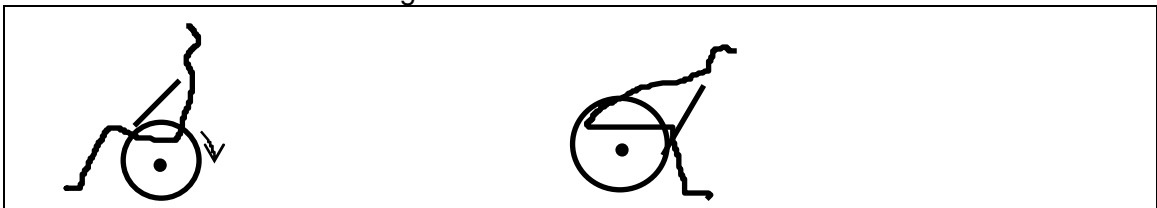
### **Schieben aus der Fahrt**

- Vorübung: Oberkörper nach vorn beugen und mit den Unterarmen auf den Knien abstützen.
- Den Rollstuhl mehrmals kräftig mit beiden Händen anschieben. Danach den Oberkörper an den Knien abstützen und mit einer Hand weiterschieben. Den Oberkörper mehr zur Schubhand hin verlagern. Die Hand streckt zur Seite weg und verharrt einen Moment.

**Ergebnis (9)** Der Rollstuhl lässt sich einhändig geradeaus schieben.

### **Starten und Lenken**

- Beim einhändigen Schieben aus dem Stand beschreibt der Rollstuhl einen Bogen. Wenn man dabei den Oberkörper weit zurücklegt, wird der Wendekreis kleiner.
- Eine Kehrtwende ist durch einhändiges Vorwärtsschieben nicht möglich.
- Zum geradlinigen Starten aus dem Stand muss der Rollstuhl in eine Drehbewegung am Ort versetzt werden (Zurückziehen eines Rades), anschließend wird ein Konterschub weit vorn am Greifreifen angesetzt.
- Eine Kehrtwende durch Vorwärtsschieben ist nur möglich, wenn das andere Rad mit der anderen Hand festgehalten wird. Der Rollstuhl dreht um das fixierte Rad.



**Ergebnis (10)** Mit einhändigem Vorwärtsschieben lässt sich der Rollstuhl nicht drehen. Effektives Drehen ist nur möglich, wenn das andere Rad gebremst wird (oder - wie bereits beschrieben - durch Rückwärtsschieben, vergl. 1.3).

## **1.6 Sonderformen**

### **Bremsen mit Ballbesitz**

- Effektiv nur möglich, wenn der Ball auf den Schoß gelegt wird, damit beide Hände greifen können. Abdrehen nach einer Seite ist eine wichtige Kompensationsform.

**Ergebnis (11)** Für den Ballbesitzer ist die Gefahr des Auffahrens besonders groß.

### **Schieben und Bremsen mit den Ellenbogen**

- Tief sitzende Spieler können mit den Ellenbogen schieben und bremsen und dabei den Ball mit den Händen sichern.

### **Lenken durch Rumpfeinsatz**

- Fahren - und durch Torsionsbewegungen mit dem Rumpf lenken (Schlangenlinienfahren). Verstärkung durch seitliches Ausstrecken der Arme.

### **Lenken mit Füßen und Oberschenkeln** (nicht legal):

- Vor allem bei Ballbesitz unterliegt ein Spieler leicht der Versuchung, Oberschenkel und Füße beim Bremsen einzusetzen (s.o., Ergebnis (6)).

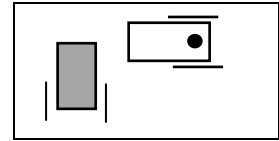
## 2. Besonderheiten beim 1 gegen 1 mit und ohne Ball

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

### 2.1 Stellungsmöglichkeiten des Gegners zum Ball

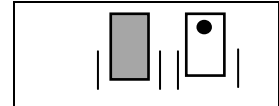
#### Seitwärts vor dem Rollstuhl (ungünstig)

- Sehr weiter Abstand zum Ball, der weit nach vorn ragende Teil des Rollstuhls hält den Gegenspieler auf Distanz. Für die Verteidigung des Raumes vorteilhaft.



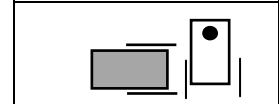
#### Seitlich zum Rollstuhl, parallel

- Sehr günstige Position (geringer Abstand), auch beim nachfolgenden Fahren (Verteidigungsposition)



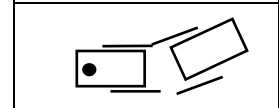
#### Seitlich, rücklings zum Ballbesitzer

- Günstige Position für rumpfbewegliche Spieler, nachteilig für die Raumverteidigung.



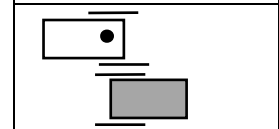
#### Hinten, schräg seitlich zum Ballbesitzer

- Sehr günstiger Greifbereich in allen Reboundsituationen (Foulgefahr)



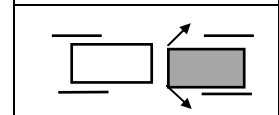
#### Seitlich, gegenüber

- Günstige Stellung zum Ball, jedoch nachteilige Verteidigungsstellung, wenn der Angreifer vorwärts fährt (Foulgefahr).



#### Vorne gegenüber

- Ungünstigste Stellung im Bezug auf den Angriff zum Ball (weitester Abstand), jedoch vorteilhafte Verteidigung des Raumes.

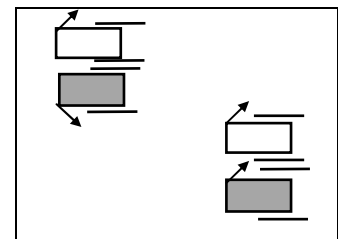


### 2.2 Dynamische Aktionen ohne Ball

#### Abdrehen und Täuschen bei Parallelstellung:

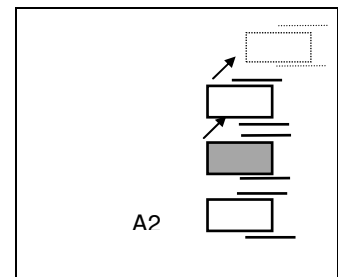
(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- Dreht A durch Zurückziehen des äußeren Rades ab, dann kann B nur folgen, wenn er gleichfalls nach außen zur anderen Seite abdreh.
- Folgt B zur gleichen Seite, entsteht Kontakt.



#### Hinweis:

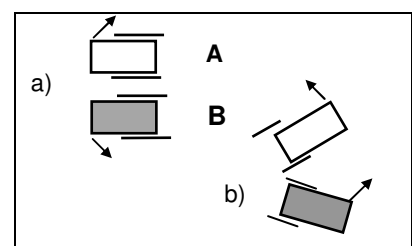
- Beide Möglichkeiten erfahren lassen. Der Verteidiger kann nur in die gleiche Richtung folgen, wenn der A das Innenrad vorwärts schiebt und das äußere Rad festhält.
- Dabei gibt A eine sehr günstige Stellung auf, vor allem wenn B von einem Spieler A2 geblockt wird. (B kann sich aus dem Block befreien).



#### Fintieren

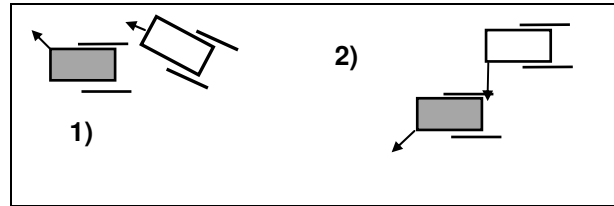
- Täuschen von B durch plötzliches Abbremsen des Drehens und Fahren in die Gegenrichtung

**Hinweis:** B sollte nie mehr als 180° mitdrehen. Ansonsten besteht große Foulgefahr durch Rückwärtsziehen in den Gegner.

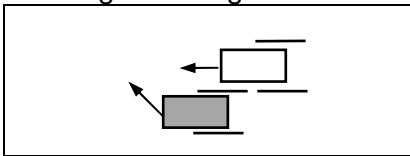


**Kampf um den freien Platz von B vor A**

Wenn B genügend Vorsprung vor A hat und den freien Platz vor A erkämpfen will, entsteht durch ständigen Richtungswechsel von A eine faire und dynamische Aktion

**Korrektes Kreuzen der Bahn: Ergebnis (12)**

- Das korrekte Kreuzen in die Bahn des Gegenspielers darf nicht plötzlich erfolgen und ist erst zulässig, wenn sich die Achse des Hinterrades vor der Fußraste des Rollstuhls des Gegenspielers befindet.
- Praktische Durchführung: Das Hereinschneiden von B erfolgt entweder durch Abbremsen des Innenrades **oder** durch kräftiges Schieben am Außenrad mit gleichzeitigem Abbremsen des Innenrades **oder** durch weites Zurücklegen des Oberkörpers mit gleichzeitigem Schieben am Außenrad.

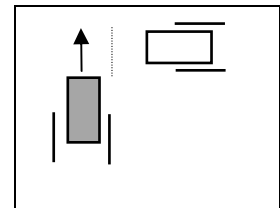


Übungsform:

- Stehenden Rollstuhl des Partners umfahren (richtiges Kreuzen beachten). Abstand zwischen A und B beachten!

**2.3 Abbremsen mit Ball**

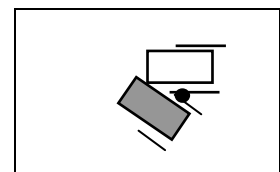
- Das Abbremsen mit Ball ist sehr schwierig, wenn gleichzeitig der Ball gesichert werden muss.
- Partnerübung: Spieler A fährt mit Ball auf B zu.
- B versucht, den Ball zu spielen und A muss plötzlich bremsen.
- Das Abdrehen durch Übergreifen zum Außenrad kommt zur Anwendung.

**2.4 Klemmen des Rollstuhls im Stand**

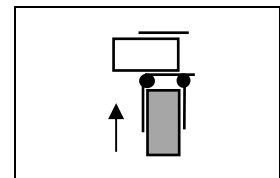
(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

**Seitliches Klemmen**

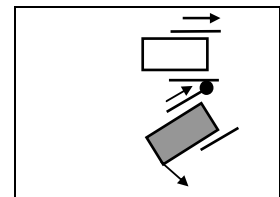
- Der Greifreifen von B befindet sich vor dem Rad von A. B hält beide Räder fest (blockiert den Rollstuhl von A).

**Klemmen seitlich, rücklings**

- B zieht mit beiden Rädern nach hinten. A kann sich nicht lösen.

**Klemmen seitlich**

- A möchte nach außen wegdrehen (Zurückziehen des Außenrades)  
B zieht gleichfalls das Außenrad zurück - das Hinterrad von A wird geklemmt.

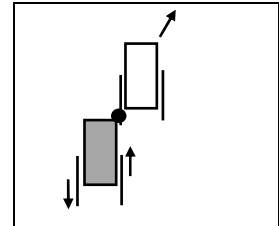


**Hinweis:** Der erfahrene Spieler A schiebt das Innenrad etwas nach vorne und zieht dann das Außenrad zurück.

### Klemmen seitlich, hinten

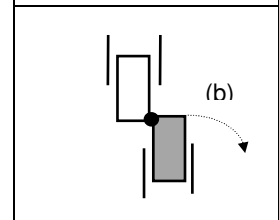
- B drückt gegen das Hinterrad von A. A wird im Bewegungsablauf zumindest gestört.

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)



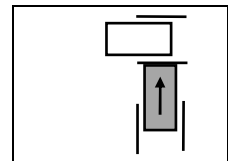
### Verhaken von vorne

- A nutzt die ungünstige Stellung von B. B zieht kurz in den Rollstuhl von A.
- Das Foul ist eine Notbremse. Bei richtigem Abdrehen (b) verliert B zuviel Zeit.



### Klemmen seitwärts, vorlings

- B drückt gegen das Hinterrad von A.

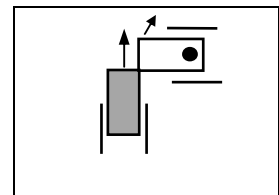


### Ergebnis (13)

- Die illegalen Aktionen von B werden sichtbar, wenn sich A zu bewegen versucht. Deshalb immer eine Stellung einnehmen, die den Blick zwischen die Rollstühle ermöglicht.
- Erst pfeifen, wenn A vergeblich versucht, wegzufahren.

## 2.5 Wegdrücken des Rollstuhls:

- Ergebnis (14)** Der Rollstuhl von A lässt sich am leichtesten wegdrehen, wenn B möglichst vorne am Rollstuhl von A durchdrückt. B nutzt den langen Hebelarm (Abstand von der Drehachse des Rollstuhls).



## 3. Besonderheiten bei spielbezogenen Situationen

### 3.1 Besondere Merkmale von Rollstuhlbasketball

RBB fühlt sich der gleichen Spielidee verpflichtet wie FBB. Jedoch verändern die Besonderheiten der Rollstühle deutlich die spieltaktischen Formen:

- Der Ballbesitzer hat **weniger** Initiative und kann im Stand den Ball gut sichern. Beim 1 gegen 1 hat der Ballbesitzer i.d.R. keine Chance.
- Die sperrigen Rollstühle der Mitspieler eignen sich sehr gut zum effektiven Blocken bei Raumgewinnstrategien.
- Das Spiel ohne Ball ist wesentlich ausgeprägter als im FBB. Der Wettstreit um die bessere Position kann alle Spieler einbeziehen und sich über das ganze Spielfeld erstrecken.
- Die Aufmerksamkeit der Spieler gilt weniger dem Ball als dem freien Raum zwischen dem eigenen oder gegnerischen Korb.
- Die Orientierung zum Ball beschränkt sich überwiegend auf die Einhaltung eines Abstandes, bei dem ein Zuspiel erfolgen kann.

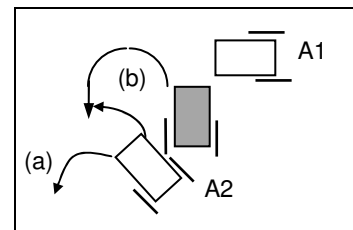
- Nur bei sehr guten Dribblern (4- und auch 3-Punkte-Spielern) kann der direkte **Block** wirksam eingesetzt werden. Im RBB überwiegen das Blocken ohne Ball und der indirekte Block, d.h. Spielhandlungen **ohne** Ball.
- RBB fordert ein hohes Maß an Aufmerksamkeit von allen Spielern, insbesondere vom fahrenden Ballbesitzer und von Spielern, welche die Richtung ändern, wenn Kontakte vermieden werden sollen (Platzbedarf, Bremsweg, vergl. 1.2, 1.3, 1.4 und 1.6).
- Die sperrigen Rollstühle eignen sich jedoch sehr gut zu allen Formen des Klemmens. Die Versuchung zum Festhalten durch Klemmen mit dem Rollstuhl ist sehr groß, weil der Verlust einer günstigen Position in der Abwehr durch Fahren nur schwer ausgeglichen werden kann.  
Deshalb müssen die Schiedsrichter ihre Aufmerksamkeit mehr den Aktionen mit dem Rollstuhl widmen als denen mit dem Ball.
- Beim RBB fallen das Springen und damit sehr enge Aktionen mehrerer Spieler zum Ball hin weg. Um allen Spielern eine hinreichende Chance bei hohen Bällen und bei Pässen zu geben, müssen die Spieler im Rollstuhl sitzen bleiben. Durch Strapping entfällt i.d.R. heute das Abheben des Gesäßes vom Sitz.  
In entsprechenden Situationen sollte der Blick des Schiedsrichters auf die großen Räder der Spieler gerichtet sein, um unfaire Aktionen (Abheben beider großen Räder, während die Hände nicht am Greifreifen sind) ahnden zu können.

### **3.2 Der Block am stehenden Verteidiger**

- Der Block darf vorwärts, rückwärts oder seitwärts gestellt werden, auch mit Kontakt, jedoch muß der Geblockte jederzeit wegfahren können. Es muss die Absicht des Blockenden erkennbar sein, dass er einen freien Platz besetzen will. Es ist nicht legal, wenn der Blockende seinen Gegenspieler so festhält (klemmt), dass er sich nicht mehr von der Stelle bewegen kann (Formen des Klemmens vergl. 2.4).
- Oft kann sich der Geblockte nur durch Rückwärtsfahren aus dem Block lösen. Dabei kommt es häufig zum Kontakt mit einem Gegenspieler. Dieser durch Zurückziehen entstandene Kontakt ist nicht unbedingt als Foul zu pfeifen, vor allem dann nicht, wenn er mit einem Gegenspieler zustande kommt, der sich nicht in einer Wurfaktion oder in (schneller) Fahrt befindet.

### **3.3 Der Block beim "Box und 1" Spiel**

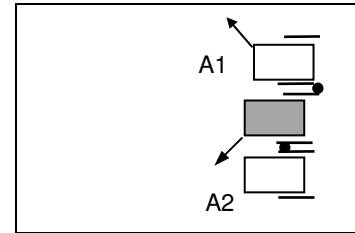
- Der Verteidiger versucht bereits im Rückfeld den Angreifer A1 (Center oder guter Werfer) vom Korb wegzuhalten.
- Ein Mitspieler A2 kommt A1 zu Hilfe. Normalerweise wird B versuchen, einen Block von A2 zu verhindern,



indem B einen kleinen Bogen fährt, so dass A2 praktisch einen Kreis drehen muss (a), wenn er B folgen möchte. Hierbei kann A2 ein Foul begehen, wenn er B zurückhalten will (b).



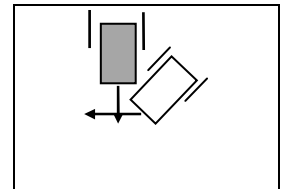
- Passt allerdings B nicht auf und reagiert spät, dann gelangt B zwischen A1 und A2.
- B ist stark gefährdet, ein Foul zu begehen, um einen Überzahlangriff von Mannschaft A zu verhindern.
- B klemmt A1 oder A2.



### 3.4 Zurückhalten beim Überzahlspiel

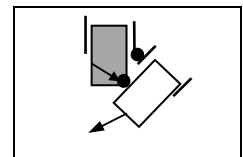
- Eine sehr effektive Taktik im RBB ist das Zurückhalten von einem oder zwei Spielern der verteidigenden Mannschaft durch einen oder zwei Angriffsspieler sofort nach Ballbesitz im Rückfeld.
- Der Wettstreit der Spieler, diesen Vorteil zu erlangen bzw. zu verhindern, führt zu folgenden Aktionen:

- Der Spieler A schneidet früh den Passweg von B. Der Spieler B wird festgeklemmt und kann, wenn überhaupt, nur nach hinten abdrehen. A gewinnt den entscheidenden Vorteil, um als "Hänger" in die Lücke der Verteidigung zu fahren.



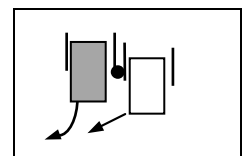
(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- B versucht A zu klemmen, damit A sich nicht lösen kann. B wird natürlich leicht zum Foul provoziert, wenn A vorher durch zu frühes Schneiden den Vorteil erobert hat.



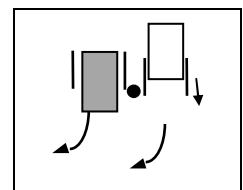
Folgende **Möglichkeiten** bestehen für A, den Fahrweg von B regelwidrig zu kreuzen:

- 1) A hat einen kleinen Vorsprung, bremst das Innenrad kurz ab (Lenken in den Rollstuhl von B) und nimmt dadurch Kontakt zu B auf, so dass beide Rollstühle nach rechts gezogen werden.

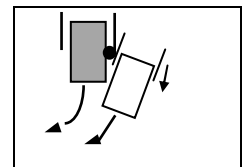


- 2) A bremst das Innenrad etwas zur Kontaktaufnahme an und schiebt am Außenrad verstärkt nach. B wird noch stärker vom eigenen Korb weggedrängt und blockiert.

**Hinweis:** A tendiert zum Festklemmen, damit seine Mannschaft Zeit hat, die Angriffsaufstellung sicher einzunehmen.



- 3) A legt bei einem kleinen Vorsprung vor B den Oberkörper zurück und schiebt das Außenrad kräftig nach vorn. Der Rollstuhl von A schneidet B im Bogen. Beim Kontakt mit dem Rollstuhl von B schwingen beide Rollstühle zur Seite.



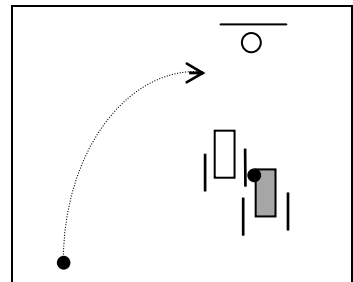
#### Hinweise:

- Die Rollstühle schwingen natürlich auch ineinander, wenn B bewusst Kontakt mit A aufnimmt. Die Aktion kann vom Schiedsrichter nur richtig beurteilt werden, wenn er zwischen die Rollstühle schaut.

- Schieben zwei nebeneinanderfahrende Spieler im Rückfeld gegeneinander, so kann diese Form des Kontakts toleriert werden, wenn sich nicht ein physisch überlegener Spieler einen deutlichen Vorteil verschafft.

### **3.5 Zurückhalten bei 1 gegen 0**

- Bei Manndeckung oder eingeleitetem "Fast break" erobert ein Angreifer A eine Position 1 gegen 0, muss aber auf den Ball warten. Er hindert B daran, eine Position zwischen sich und dem Korb einzunehmen, um sich die freie Bahn zum Korb zu erhalten und den Raum für einen langen Pass zu öffnen.
- B kann versuchen, durch leichtes Klemmen am Hinterrad den Bewegungsablauf von A zu stören. Diese Berührung genügt, damit A den erfolgten Pass verfehlt.
- **Hinweis:** Geübte Spieler (A) lösen sich von B durch kräftiges Schieben am Innenrad und fahren dann in Richtung Korb.
- Andererseits kann A versuchen, den Verteidiger B zu klemmen, um die vorteilhafte Position zu behaupten.



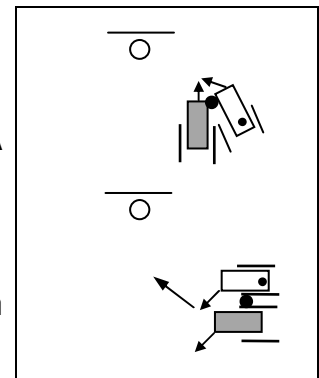
### **3.6 Schneiden zum Korb mit Ball**

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- B versucht durch schnelles Fahren eine Position zwischen A und dem Korb zu erobern. Er hat einen geringen Vorsprung, ist aber mit Ball langsamer als B. Durch plötzliches Kreuzen der Bahn von B provoziert A einen Kontakt.

Die Folgen des Kontakts können sein  
(in allen drei Fällen Foul des Angreifers A):

- Beide Rollstühle werden in die Bewegungsrichtung von A geschwenkt. A löst sich und fährt sicher zum Korb.
- B kippt nahezu aus dem Rollstuhl. A fährt unbehindert zum Korb.
- A verliert das Gleichgewicht und fällt aus dem Rollstuhl.



Auch beim RBB beobachtet man die **Tendenz**, den **Ballbesitzer** zu **bevorzugen**. In Zweifelsfällen erhält meist der Verteidiger B das Foul.

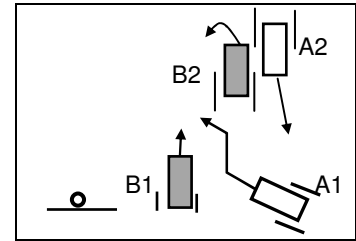
Oft nehmen erfahrene Spieler in einer solchen Situation ihr Recht nicht wahr, weil sie ein (unberechtigtes) Foul befürchten.

**Hinweis:** Auch der Ballbesitzer unterliegt den Regeln des korrekten Kreuzens (Achse des großen Rades vor der Fußrastenstange des Gegenspielers).

### 3.7 Centerblock gegen Zonenverteidigung

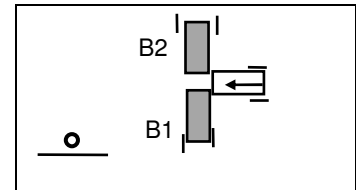
Die Ausgangssituation des Centerblocks zeigt nebenstehende Figur:

- Beim Kreuzen von A1 und A2 müssen B1 und B2 übernehmen. B1 und B2 versuchen, die Lücke zu schließen. Dabei muß B2 nach innen drehen.

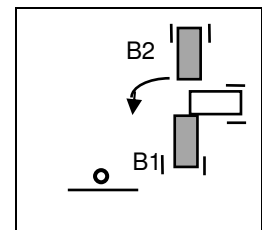


Folgende Situationen sind möglich:

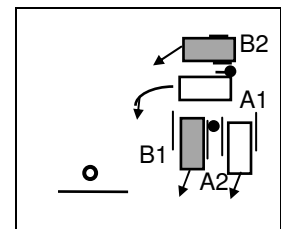
- a) Zwischen B1 und B2 entsteht eine kleine Lücke. Der Angreifer A nimmt Kontakt vor allem mit B2 auf und drückt sich durch (Foul von A).



- b) B1 und B2 reagieren etwas zu spät. A kommt in die Lücke, wird aber von beiden Spielern oder nur von B1 geklemmt, bis B2 eine gute Verteidigungsstellung eingenommen hat.



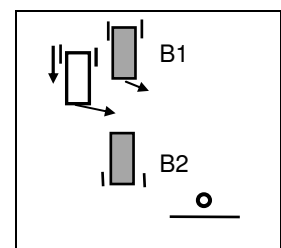
- c) B2 reagiert noch später. A1 kommt in eine Stellung seitlich zum Gegenspieler. B2 versucht, A1 zu klemmen, damit dieser nicht zum Korb fahren kann oder den Korb verfehlt.



### 3.8 Drücken des Centerspielers in die Lücke von schräg vorne

Der Angreifer A befindet sich in Fahrt seitlich zur Zone. Bei einem geringen Vorsprung vor B1 legt A den Rumpf zurück und schneidet durch einen kräftigen Schub nach vorn am Außenrad gegen den Rollstuhl von B1.

- B1 wird herumgedrückt und festgeklemmt.
- A hat einen vorteilhaften Block gestellt.



### 3.9 Auffahren nach Korbwurf

- Eine schwierige Entscheidung bildet das Auffahren des Werfers auf den Verteidiger bzw. das Foul des Verteidigers am fahrenden Werfer. Folgende Gesichtspunkte müssen berücksichtigt werden:
- Das Auffahren auf den Verteidiger stellt vor allem ein Problem für den beidhändig werfenden Spieler dar. Er fährt direkt auf die Zone zu in Richtung Korb (einhändig Werfende fahren meist parallel zur Zone) und hat keine Hand zur Rollstuhlkontrolle frei.

- Während des Wurfes kann der Werfer den Verteidiger nicht sehen, also auf dessen Aktionen nicht reagieren.
- **Ergebnis:** Der beidhändig Werfende, der auf die gegnerische Zone zurollt, geht in hohem Maße das Risiko ein, einen Kontakt zu verursachen.
- Die Bewegungen des Verteidigers zum Ball hin sind schwierig, weil durch die Länge des Rollstuhls nach vorne ein relativ weiter Abstand zum Ball hin besteht. Bewegt sich der Verteidiger auf den Werfer zu, muss er einkalkulieren, dass er dem Werfer genügend Raum zum Bremsen lassen muss.
- Im Prinzip müssen Bewegungen der beiden Spieler so beurteilt werden, als wäre kein Werfen des Balles einbezogen.

**Hinweise:**

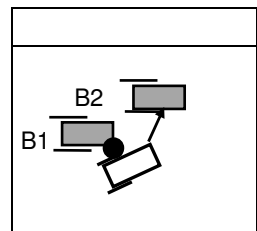
- Bei leichtem Auffahren **nach** dem Wurf sollte ein Pfiff unterbleiben.
- Unkontrolliertes Auffahren des Angreifers A nach dem Wurf ist als Foul von A zu ahnden.
- Dem Verteidiger muss das Recht zum Angriff nach dem Ball zugestanden werden. Selbst wenn er sich beim Kontakt bewegt, muss nicht notwendig er für den Kontakt verantwortlich sein.

**3.10    Anschieben des Ballbesitzers durch den Verteidiger**

- Bei allen Wurfaktionen ist auf Foul zu entscheiden. Gleichfalls ist das Anschieben in der Nähe der Aus- oder Mittellinie (Rückspiel) ein Regelverstoß, der als Foul geahndet werden kann.
- Wird der Angreifer beim Passen angeschoben und es entsteht kein wirklicher Nachteil, so kann eine solche Aktion toleriert werden.

**3.11    Auffahren eines gefoulten Spielers**

- B1 fährt in die Seite (Antriebsrad) von A, der legal den Weg von B1 kreuzt. Der Rollstuhl von A schwingt herum und stößt gegen B2.
- Solche Situationen sind nicht selten und müssen aufmerksam beobachtet werden.

**3.12    Anschieben des Werfers kurz vor dem Wurf**

- Der Werfer wird nicht während des Wurfs gefoult, sondern vor dem eigentlichen Wurf kurz nach hinten oder zur Seite geschoben. Der leichte Kontakt genügt, um die Wurfvorbereitung und den Wurf zu stören. (Foul)

**Ende der**  
Rollstuhlpraxis in der Aus- und Fortbildung von RBB-Schiedsrichtern

## Spielerklassifizierung im RBB

### Inhaltsverzeichnis

Klassifizierungsordnung des FB RBB	Seite H-1
Die funktionale Spielerklassifizierung	Seite H-4
Strapping / Regelungen für den FB RBB	Seite H-4
Einteilung der Spieler nach ihren funktionalen Möglichkeiten	Seite H-5
Vorschriften für Minimale Behinderung	Seite H-10

## Klassifizierungsordnung RBB

BVV 21.06.1992 / Änderung BVV 16.06.2002 / Weitere Änderungen erfolgten im Februar 2004, im Februar 2006, auf der BVV am 28.05.2006, am 01. Januar 2008, auf der BVV am 05.06.2010, am 02.10.2010 und am 01.06.2011.

(Die Änderungen vom 01.06.2011 sind durch Unterstreichungen gekennzeichnet.)

### § 1 Klassifizierung / Zuständigkeit (Erstklassifizierung und MB-Einstufung)

- 1.1 Ein Verein macht für neue Spieler (gemeint sind die Spieler, die bisher keinen Spielerpass hatten) einen realistischen Vorschlag zur Klassifizierung und beantragt beim zuständigen Spielleiter einen Spielerpass.
- 1.2 Gleichzeitig beantragt er die Erstklassifizierung (das entspr. Formular aus der Gesamtausschreibung verwenden) durch einen Klassifizierer. Bei einem Spieler, der vom Verein mit 4,5 Punkten vorgeschlagen wird, entfällt die Erstklassifizierung durch die Klassifizierungskommission.
- 1.3 Die Kosten für die Erstklassifizierung trägt der beantragende Verein. Mit dem Antrag ist die Zahlung einer Kostenpauschale von € 50,- (auf das Konto des FA RBB) nachzuweisen. Die Kostenpauschale wird mit den Gesamtkosten verrechnet.
- 1.4 Die Erstklassifizierung erfolgt so schnell wie möglich, möglichst während eines Wettbewerbes
- 1.5 Der Spieler spielt mit der vom Verein gemäß 1.1 vorgeschlagenen Punktzahl, solange keine KL erfolgt ist. Sollte sich die Einstufung ändern, tritt sie am nächsten Spieltag entsprechend § 5.9 in Kraft.
- 1.6 **Bonussystem**  
Eine Mannschaft erhält für den Einsatz einer Spielerin / eines Spielers im Liga-Spielbetrieb folgende Bonuspunkte:
  - 1.6.1 **Frauenbonus: 1,5 Punkte**
  - 1.6.2 **Jugendbonus:**  
Spieler, die bis zum 31.12. einer Saison das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, erhalten für die laufende Saison einen Bonus von **einem Punkt**, und zwar unabhängig von ihrer Klassifizierung.  
Spielerinnen erhalten wegen des bestehenden Frauenbonus von 1,5 Punkten zusätzlich einen Bonus von **0,5 Punkten**.
    - 1.6.2.1 4,5 NB's erhalten **keinen** Jugendbonus.
  - 1.6.3 **Anfängerbonus:**  
Nimmt ein Spieler, der 18 Jahre oder älter als 18 Jahre ist, erstmals am Spielbetrieb teil, erhält er einen Bonus von **1,0 Punkten**. Eine Spielerin, die 18 Jahre oder älter als 18 Jahre ist, erhält wegen des bestehenden Frauenbonus von 1,5 Punkten zusätzlich einen Bonus von **0,5 Punkten**.
    - 1.6.3.1 Ab Erteilung des Spielerpasses gilt der Anfängerbonus
      - ◆ bei Spielern / Spielerinnen mit 1,0 bis 3,5-Punkten für **zwei** Saisons
      - ◆ bei Spielern / Spielerinnen mit 4,0 Punkten, 4,5 Punkten und 4,5 MB für **eine** Saison.
    - 1.6.3.2 4,5 NB's erhalten **keinen** Anfängerbonus.
  - 1.6.4 **Maximalzahl** an Bonuspunkten:  
Für eine Spielerin: **2 Punkte**, für einen Spieler: **1 Punkt**.
  - 1.6.5 **Bonuspunkte bei Einsatz in der Bundesliga:**

- 1.6.5.1 Der **Frauenbonus** gilt für die Bundesligen.
- 1.6.5.2 Der **Jugendbonus** gilt für die Bundesligen.
- 1.6.5.2.1 Werden Spieler / Spielerinnen mit Jugendbonus und / oder Frauenbonus in der 1. Bundesliga eingesetzt, dürfen sich auf dem Spielfeld maximal 17,5 Punkte befinden.
- 1.6.5.3 Der **Anfängerbonus** gilt **nicht** für die Bundesligen.
- 1.7 Die Einstufung eines Spielers als MB (Minimalbehinderter) kann nur durch die Klassifizierungskommission (zuständig: Vorsitzende[r]) vorgenommen werden.

## § 2 Veröffentlichung der Klassifizierungslisten

Vor Beginn der offiziellen Punktspiele steht allen Mannschaften die vollständige Liste aller Spieler der betr. Liga auf der Internetseite des FA zur Verfügung. Die Liste beinhaltet den Namen, Vornamen und den Punktwert der Spieler, ggf. den Vermerk über NB bzw. MB.

## § 3 Klassifizierung / Spielbetrieb

- 3.1 Eine vollständige Klassifizierung umfasst den Punktwert und bei doppelamputierten Spielern die Liste der verwendeten Hilfsmittel unterhalb der Knie.
- 3.2 Der Einsatz zusätzlicher Hilfsmittel kann den Punktwert bei doppelamputierten Spielern nach oben hin verändern, falls das Hilfsmittel dem Spieler signifikante Vorteile gegenüber der vorherigen Situation bringt. Signifikante funktionelle Vorteile ergeben sich nur durch den Einsatz von Hilfsmitteln, die unterhalb der Knie angewendet werden. Daher ist vor der Verwendung dieser Hilfsmittel die Entscheidung der Klassifizierungskommission herbeizuführen.
- 3.3 Die Teilnahme am Spielbetrieb setzt einen gültigen Spielerpass voraus; dieser ist bei allen offiziellen Spielen dem 1.SR vorzulegen. Die Spielerpunkte sind auf der Vorderseite des Spielerpasses eingetragen, bei doppelamputierten Spielern sind zusätzlich Hilfsmittel unterhalb der Knie auf der Rückseite verzeichnet.
- 3.4 Doppelamputierte Spieler dürfen im Spielbetrieb nur die Hilfsmittel unterhalb der Knie (oder weniger) einsetzen, die auf ihrem Spielerpass eingetragen und vom Spielleiter abgezeichnet sind. Hilfsmittel oberhalb der Knie sind irrelevant. Alle anderen Spieler können Hilfsmittel frei verwenden. Sie müssen nicht im Spielerpass eingetragen sein.

## § 4 Änderung der Klassifizierung

- 4.1 Eine Klassifizierung kann jederzeit nach oben korrigiert werden. Die Korrektur wird dem Spielleiter mitgeteilt und von ihm in den offiziellen Spielerlisten korrigiert.
- 4.2 Eine Korrektur nach unten setzt immer einen offiziellen Protest voraus.
- 4.3 Eine internationale Klassifizierung gilt auch für den nationalen Spielbetrieb.
- 4.4 Wird ein Spieler international neu klassifiziert, hat er selbst dafür Sorge zu tragen, dass die neue Einstufung unverzüglich nach Abschluss des Wettbewerbes, in dem die Klassifizierung statt fand, der Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission (unter Beifügung schriftlicher Unterlagen), dem Trainer seiner Mannschaft und dem zuständigen Spielleiter mitgeteilt wird.  
Die korrigierte Punktzahl tritt im nationalen Spielbetrieb am ersten Spieltag nach der internationalen Neuklassifizierung in Kraft.
- 4.5 Sollte eine Korrektur der KL nach oben stattgefunden haben und diese wird nicht mitgeteilt, werden alle unter Einsatz dieses Spielers durchgeführten Spiele für das einsetzende Team als „verloren“ gewertet.
- 4.6 Sollten gegen die internationale Klassifizierung Protest oder Revision anhängig sein, gilt bis zu deren Entscheidung der neue, durch die internationale Klassifizierung festgelegte Punktwert.
- 4.7 Ein Spieler, der zwei Jahre international nicht mehr aktiv war (2 Jahre nach seinem letzten internationalen Einsatz), kann sowohl auf eigenen Antrag als auch auf Grund eines Protestes neu eingestuft werden. Sollte er erneut international aktiv werden, tritt automatisch – sowohl national wie international - die alte internationale Klassifizierung wieder in Kraft, so dass § 4.3 unberührt bleibt.
- 4.8 Die Klassifizierungskommission kann eine Neuklassifizierung vor Ablauf der Zwei-Jahres-Frist durchführen.

**§ 5 Protest gegen eine Klassifizierung**

- 5.1 Protest gegen die Klassifizierung kann erheben, wer in irgendeiner Form am offiziellen Spielbetrieb des DRS teilnimmt, also alle Spieler, Trainer, Vereine und Funktionsträger im FB.
- 5.2 Der Protest muss schriftlich bei der Klassifizierungskommission eingereicht werden (Vordrucke des Protestantrags verwenden - s. Gesamtausschreibung).
- 5.3 Mit jedem Protest wird eine Protestgebühr in Höhe von 25 € fällig, außerdem ein Kostenbeitrag in Höhe von 50 €. Der Gesamtbetrag in Höhe von 75 € wird mit Einreichen des Protests fällig. Eine Kopie oder ein Nachweis der Überweisung des auf das Konto des FA RBB eingezahlten Betrages ist dem Protestantrag beizulegen.
- 5.4 Lizenzierte Klassifizierer des FB sind vom Kostenbeitrag (50 €) befreit, sofern es sich nicht um Mitglieder des eigenen Vereins handelt.
- 5.5 Richtet sich der Protest gegen den Spieler eines anderen Vereins und ist der Protest erfolgreich, so werden die Protestgebühr (25 €) und der Kostenbeitrag in Höhe von 50 € zurückerstattet. Die Gesamtkosten der Neuklassifizierung trägt der Verein, gegen dessen Spieler das Protestverfahren eingeleitet wurde. Der betroffene Verein erhält die Gelegenheit, die Einstufung des protestierten Spielers innerhalb einer 14-tägigen Frist (Bundesligisten: 5 Tage) nach Versenden des Anschreibens zu überdenken und ggf. einer Änderung der Punktzahl zuzustimmen. Liegt innerhalb dieser Frist keine entsprechende Antwort des Vereins vor, wird die Begutachtung des Spielers bzw. der Spielerin so schnell wie möglich durch einen Klassifizierer bzw. eine Klassifiziererin durchgeführt.
- 5.6 Richtet sich der Protest gegen einen Spieler des eigenen Vereins, so trägt der Verein die Gesamtkosten des Protestverfahrens. Bei erfolgreichem Protest wird die Protestgebühr in Höhe von 25 € zurückerstattet. Der Kostenbeitrag von 50 € wird auf die Gesamtkosten angerechnet.
- 5.7 Die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission benennt nach Eingang des Protests bzw. nach Ablauf der 14 (bzw. 5)-Tage-Frist einen oder mehrere Klassifizierer zur Entscheidung über den Protest.
- 5.8 Die Klassifizierung erfolgt i.d.R. am nächsten möglichen Spieltag.
- 5.9 Die Entscheidung über eine korrigierte Punktzahl tritt am ersten Spieltag nach der Klassifizierung in Kraft.
- 5.10 Die Entscheidung über den Protest wird unmittelbar nach der Klassifizierung dem jeweiligen Spieler (und nach Möglichkeit auch dem Betreuer der betr. Mannschaft) durch den Klassifizierer mitgeteilt. Spätestens am 1. Werktag nach der Klassifizierung teilt der Klassifizierer die Entscheidung per Email (oder Post) dem betr. Verein, dem zuständigen Spielleiter und der Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission mit. Der Spielleiter stellt auf Antrag des Vereins einen neuen Spielerpass aus und ändert die Spielerliste der Liga entsprechend.

**§ 6 Revision**

- 6.1 Gegen die Entscheidung eines Klassifizierers kann Revision eingelegt werden. Der Revisionsantrag ist an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission zu richten. Dafür ist der Vordruck des Revisionsantrags (siehe Gesamtausschreibung) zu verwenden. Der Revisionsantrag hat keine aufschiebende Wirkung.
- 6.2 Die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission beauftragt nach Eingang aller erforderlichen Unterlagen einen oder zwei erfahrene Klassifizierer mit der Entscheidung über den Revisionsantrag.
- 6.3 Die Kosten des Revisionsverfahrens trägt der Antragsteller. Vorab wird ein Kostenbeitrag in Höhe von 100 € fällig. Eine Kopie der Überweisung oder ein Nachweis des auf das Konto des FA RBB eingezahlten Betrages ist dem Revisionsantrag beizufügen.
- 6.4 Der sonstige Verfahrensweg entspricht dem des Protestverfahrens.

**Ende der Klassifizierungsordnung**

## Die funktionelle Spielerklassifizierung

### Vorbemerkungen

Der Zweck der Spielerklassifizierung besteht in der Aktivierung möglichst vieler Behinderter für RBB, und zwar unabhängig vom Schweregrad ihrer Behinderung. Die Spielerklassifizierung eröffnet jedem Behinderten die Chance, RBB im Bereich Training und Wettkampf zu spielen und als besondere Herausforderung zu erleben.

Berücksichtigt werden bei der funktionellen Klassifizierung, die 1984 die rein medizinische Schadensklassifizierung ablöste, nur Körperschäden, die den Spieler deutlich sichtbar bei den Grundfertigkeiten des RBB behindern. Nicht jeder Schaden oder jede Schwäche muss den Spieler beim Sitzen im Rollstuhl einschränken oder benachteiligen.

Entscheidend für die Klassifizierung sind die Fertigkeiten des Spielers bei

- Starten, Schieben und Lenken des Rollstuhls
- Unter-Kontrolle-bringen des Balles
- Wurf, Passen, Rebound, Dribbling

Die Spielerklassifizierung schafft keine hundertprozentige Gerechtigkeit. Innerhalb der Klassen müssen Unterschiede zwischen den Spielern toleriert werden.

### Strapping / Hilfsmittel Regelungen für den FB RBB

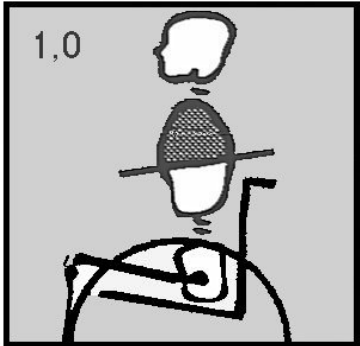
- Die Spieler werden ermutigt, ihre Möglichkeiten durch Strapping zu verbessern. Die Klassifizierer sollen nur eine Änderung der Einstufung vornehmen, wenn sich **signifikante** (siehe § 3.2 der Klassifizierungsordnung) Vorteile ergeben.
- Nur bei doppelamputierten Spielern können sich beim Einsatz von straps oder sonstigen Hilfsmitteln, die unterhalb der Knie angebracht bzw. verwendet werden, signifikante funktionelle Vorteile ergeben. Dadurch können sich die Spielerpunkte verändern. Vor der Verwendung dieser Hilfsmittel im Spielbetrieb, muss daher bei doppelamputierten Spielern eine Begutachtung durch einen Klassifizierer erfolgen und die zum Einsatz kommenden Hilfsmittel unterhalb der Knie, im Spielerpass eingetragen werden.
- Alle anderen Spieler können Hilfsmittel frei verwenden. Sie verändern nicht ihre Spielerklassifizierung, da sie in der Regel zwar einen stabilisierenden Effekt, jedoch keine gravierenden funktionellen Vorteile mit sich bringen.

01.06.2011

Klassifizierungskommission des FA RBB



## Einteilung der Spieler nach ihren funktionellen Möglichkeiten

<p><b>1-Punkt-Spieler:</b></p> 	<p><b>Typische Behinderungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Läsion über Th7 komplett ohne Muskelkontrolle über den Unterleib.</li> <li>➤ Polio mit Einschluss der Arme und ohne Kontrolle der Rumpfmuskulatur.</li> </ul> <p>Der 1-Punkt-Spieler kann durch den Ausfall der Bauch- und der unteren Rückenmuskeln die bewegliche Lendenwirbelsäule nicht fixieren. Der 1-Punkt-Spieler hat keine Sitzbalance. Mit dem Ausfall der schrägen Bauchmuskulatur ist eine befriedigende Rumpftorsion nicht mehr möglich.</p>
--	--

### Optimale Sitzposition:

Knie höher als Hüften. Knie zusammengestrapt oder Oberschenkel und Beine an den Rollstuhl gestrappt. Rückenlehne in mittlerer Brusthöhe mit leicht durchhängender Rückenlehne, um den instabilen Rumpf zu unterstützen. Kann beträchtliche Stabilität durch Strappen des oberen Rumpfes an die Rückenlehne erreichen.

### Wurf:

Signifikanter Verlust an Rumpfstabilität, wenn der Arm beim Nachgeben des Wurfs über den Kopf durchgestreckt wird. Der Spieler muss sich im Anschluss an den Wurf oftmals mit dem Arm abstützen.

Während eines zweihändigen Wurfs lehnt der Rumpf an der Rückenlehne.

Verliert Rumpfkontrolle bei geringfügigem Rollstuhlkontakt

### Passen:

Ein kräftiger einhändiger Pass erfordert das Festhalten mit der anderen Hand am Rollstuhl, um die Stabilität zu erhalten.

Ein zweihändiger Brustpass kann nur mit Anlehnen an die Rückenlehne oder mit Vorbeugen auf die erhöhten Knie erfolgen.

Unfähig zur Rotation, um einen Pass über Schulterniveau zu fangen, ohne sich am Rollstuhl oder an den Beinen festzuhalten, um den Rumpf zu drehen.

### Rebound:

erfolgt nur mit einer Hand, während die andere Hand der Stabilisierung am Rollstuhl dient.

Wenn ein Spieler beide Hände benutzt, lehnt er an der Rückenlehne. Er verliert leicht die Sitzstabilität bei geringfügigem Rollstuhlkontakt.

### Antrieb des Rollstuhls:

In aufrechter Haltung lehnt der Spieler an der Rückenlehne, bei gleichzeitiger Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Kopfes bei jedem Anschub.

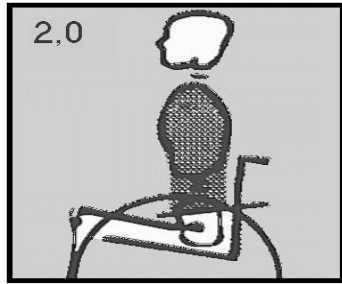
Einige Spieler legen den Rumpf auf den erhöhten Knien ab, um den Anschub zu unterstützen.

Aufrichten des Oberkörpers mit Abstützen

**Dribbling:**

Normalerweise seitlich am Rollstuhl mit Rumpfinstabilität und langsamer Beschleunigung.

Einige Spieler können vor den Füßen dribbeln, wenn sie den Rumpf zur Stabilisierung auf den erhöhten Knien ablegen.

**2-Punkte-Spieler:****Typische Behinderungen:**

- Paraplegie unter Th7 bis unter Th12
- Polio ohne Kontrolle der Bewegung der unteren Extremitäten

Der 2-Punkte-Spieler kann mit der verbliebenen Bauch- und Rückenmuskulatur den Oberkörper über der Hüfte ausbalancieren, die Lendenwirbelsäule mehr oder weniger fixieren und die Rotation des Rumpfes ausführen.

Der 2-Punkte-Spieler hat keine Kontrolle über die Hüfte bzw. das Hüftgelenk. Beim Aufrichten des Rumpfes aus der Vorlage bildet sich ein deutliches Hohlkreuz (Lendenlordose).

**Optimale Sitzposition:**

Knie höher als die Hüften. Knie zusammengestrapppt.

Rückenlehne in Taillenhöhe oder etwas höher. Kann es als hilfreich empfinden, den unteren Rumpf an die Rückenlehne festzustrappen.

**Wurf:**

Leichter bis moderater Verlust der Stabilität im unteren Rumpfbereich beim Anheben des Arms und Nachfolgen des Wurfs und Bewegung weg von der Rückenlehne. Fähig zur Rumpfrotation zum Korb beim beidhändigen Wurf.

**Passen:**

Kleiner bis moderater Verlust an Rumpfstabilität beim ein- oder zweihändigen Passen, Festhalten am Rollstuhl oder Bein mit der freiwerdenden Hand.

Relativ gute Stabilität beim Fangen und Passen in aufrechter Position.

Fähig zur Rotation, um einen Pass über Schulterniveau mit beiden Händen zu fangen, wobei ein Anlehnen an die Rückenlehne erfolgt.

**Rebound:**

Normalerweise Rebound mit einer Hand mit minimalem bis moderatem Stabilitätsverlust.

Beidhändiger Rebound über dem Kopf ist möglich, ist aber verbunden mit einem moderaten Stabilitätsverlust vor allem beim Rollstuhlkontakt.

**Antrieb des Rollstuhls:**

Fähig zum Antrieb des Rollstuhls ohne Anlehnen an die Rückenlehne.

Einiger Stabilitätsverlust vor allem in der Taille mit Vorwärtsbewegung des oberen Rumpfes bei jedem Anschub, ohne Bewegung des unteren Rumpfes.

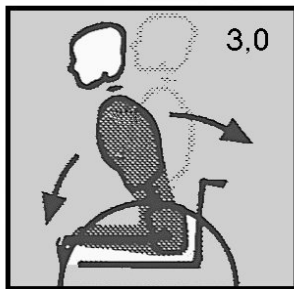
Hohlkreuz beim Aufrichten des Oberkörpers.

**Dribbling:**

Normalerweise neben den Castorbuchsen.

Oftmals ist der Beginn des Dribblings von einem Stabilitätsverlust begleitet.

Einige Spieler können direkt vor den Castorbuchsen dribbeln, vor allem wenn der Rumpf durch hochgestellte Knie unterstützt wird.

**3-Punkte-Spieler****Typische Behinderungen:**

- Paraplegie unter L1 bis unter L4 mit Kontrolle der Hüftbeugung und Zusammendrücken der Knie ohne Kontrolle der Hüftstreckung oder Abspreizung.
- Polio mit minimaler Kontrolle der Bewegung der unteren Extremitäten
- Personen, deren Oberschenkelknochen teilweise bzw. deren Hüftkopf entfernt wurde
- Über-Knie-Amputierte mit sehr kurzen Stümpfen (<2/3)

Der 3-Punkte-Spieler hat eine ausreichende Hüftkontrolle, zumindest kann die Hüfte ausgerichtet werden. Die Bauch- und Rückenmuskeln können an der aufgerichteten Hüfte den Oberkörper beim Vorbeugen und Aufrichten ausreichend kontrollieren. Die Oberschenkel sind in der Regel geschlossen.

**Optimale Sitzposition:**

Knie leicht höher als die Hüften. Niedrige Rückenlehne unter Taillenniveau, wodurch die vollständige Rumpfrotation möglich ist.

**Wurf:**

Ausgezeichnete Rumpfstabilität in aufrechter Sitzposition, teilweise auch beim Nachfolgen des Wurfes.

Der Rumpf bewegt sich beim Wurf ohne Stabilitätsverlust in Richtung Korb.

**Passen:**

Ein- oder zweihändige Pässe können ohne Abstützen durch den Arm oder an der Rückenlehne (zur Erhaltung der Stabilität) ausgeführt werden.

Kann einen kraftvollen Druckpass durch Rumpfstreckung geben, bevor der Rumpf sich wieder beugt.

Kann fast maximale Rotation erreichen, um einen Pass über Schulterniveau mit beiden Händen zu fangen, ohne sich an die Rückenlehne zu lehnen.

**Rebound:**

Kann kraftvoll über dem Kopf mit beiden Händen rebounden, wobei der Rumpf vorwärts in Ballrichtung bewegt wird.

Begrenzte Stabilität beim seitlichen Rebound, oftmals erfolgt der seitliche Rebound mit Festhalten am Rollstuhl.

**Antrieb des Rollstuhls:**

Kann den Rollstuhl kraftvoll antreiben ohne Verlust an vorderer oder hinterer Stabilität.

Oberer und unterer Rumpf bewegen sich als Einheit während des druckvollen Anschubs.

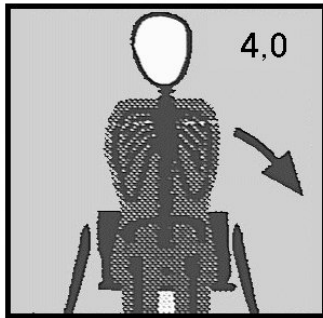
Der Anschub erfolgt normalerweise bei geschlossenen Beinen.

**Dribbling:**

Kann vor den Castorbuchsen mit einer Hand dribbeln bei gleichzeitigem kräftigem Beschleunigen mit der anderen Hand.

Der Rumpf bewegt sich kraftvoll in Richtung des Dribblings nach vorn.

## 4-Punkte-Spieler



### Typische Behinderungen:

- Paraplegie unter L5 mit Kontrolle der Hüftabspreizung und völliger Streckbewegung auf einer Seite.
- Polio mit einem betroffenen Bein.
- einseitig Über-Knie-Amputierte mit kurzem Stumpf (< 2/3)
- viele Doppelt-Über-Knie-Amputierte
- einige Doppelt-Unter-Knie-Amputierte o. Prothesen

Der 4-Punkte-Spieler kann zumindest ein Bein (oder Oberschenkel) zur Seite abspitzen. Der Spieler vergrößert die Stützfläche für den Rumpf wenigstens nach einer Seite.

### Optimale Sitzposition:

Kann davon profitieren, die Knie leicht höher als die Hüften positionieren zu können, um eine maximale Geschwindigkeit und Beweglichkeit zu erreichen.

Kann die Knie in derselben Höhe wie die Hüften positionieren, um einen maximalen Höhenvorteil zu erlangen.

Niedrige Rückenlehne, welche die volle Rumpfrotation zulässt.

Beinschienen, Prothesen oder das Strappen am Sitz können die Stabilität erhöhen.

### Wurf:

Kann den Rumpf kraftvoll hinter dem Wurf herbewegen.

Kann sich seitlich herauslehnen, kann sich drehen und sich völlig zu einer Seite herauslehnen (weg vom Verteidiger), wobei beide Arme gestreckt sind und Kontakt zum Ball gehalten wird.

### Passen:

Kann den Rumpf maximal beugen, strecken und rotieren und dabei ein- und zweihändig passen.

Kann sich zu einer Seite herauslehnen, während er einen zweihändigen Pass in dieselbe seitliche Richtung ausführt.

### Rebound:

Kann sich nach vorne und völlig zu einer Seite lehnen, um einen Rebound über dem Kopf mit beiden Händen zu fangen.

### Antrieb des Rollstuhls:

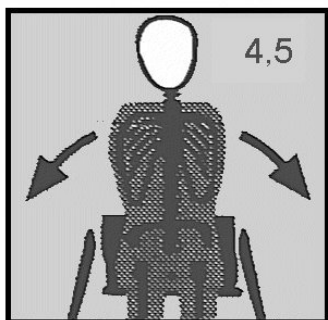
Kann den Rollstuhl mit starker Beschleunigung und maximaler Vorwärtsbewegung des Rumpfes antreiben und stoppen.

Anschubbewegung erfolgt normalerweise mit abgespreizten Beinen.

### Dribbling:

Kann den Ball gut vor den Castorbuchsen dribbeln, während er mit der anderen Hand den Rollstuhl antreibt.

Kann hohe Geschwindigkeit erreichen und Richtungswechsel vornehmen, ohne während des Dribblings die Rumpfstabilität zu verlieren.

**4,5-Punkte-Spieler****Typische Behinderungen:**

- Einseitig unter dem Knie Amputierte.
- Einige Doppelt-Unter-Knie-Amputierte v.a. mit Prothesen
- **Minimalbehinderte (MB)**, z.B.:  
Spieler mit beträchtlichen orthopädischen Einschränkungen der Hüften, Knie oder Knöchel.
- Polio mit minimalen Einschränkungen (Knöchel Fuß) auf einer oder beiden Seiten
- Außerdem in diese Klasse eingestuft:  
Fußgänger / **Nichtbehinderte (NB)**

**Optimale Sitzposition:** s. 4,0-Punkte-Spieler

**Wurf:**

Kann den Rumpf während des Wurfs kraftvoll in alle Richtungen bewegen, einschließlich seitlichem Herauslehnen und seitlichem Herauslehnen mit Rotation zu beiden Seiten, während der Ball mit beiden Händen kontrolliert wird.

**Passen:**

Kann den Rumpf in alle Richtungen bewegen, wobei eine gute Stabilität während des Passens erhalten bleibt.

Kann sich zu jeder Seite herauslehnen, während er einen zweihändigen Pass in dieselbe seitliche Richtung gibt.

**Rebound:**

Kann sich über den Armen über dem Kopf zu jeder Seite nach vorn beugen, um den Ball zu fangen

**Antrieb des Rollstuhls:** s. 4,0-Punkte-Spieler

**Dribbling:** s. 4,0-Punkte-Spieler

**Sollte ein Spieler seinen Merkmalen nach zwei benachbarten Klassen zuzuordnen sein, kann die Einstufung auf 1,5; 2,5 bzw. 3,5 Punkte lauten.**

**Mannschaftspunkte**

Die Summe der Punkte der 5 Feldspieler darf **14 Punkte** nicht überschreiten, **in der 1. und 2. Bundesliga 14,5 Punkte.**

Beispiel:

ein	4,5-Punkte-Spieler	=	4,5	Punkte
zwei	3-Punkte-Spieler	=	6,0	Punkte
ein	2,5-Punkte-Spieler	=	2,5	Punkte
ein	1-Punkt-Spieler	=	1,0	Punkt
				14 Punkte

## VORSCHRIFTEN FÜR MINIMALE BEHINDERUNG

### A. DEFINITION

1. Um als Minimalbehinderter (MB) für die Wettkampfteilnahme an offiziellen DRS-Rollstuhlbasketballspielen berechtigt zu sein, muss ein Spieler eine medizinisch diagnostizierte Krankheit oder Behinderung haben, die zu einer permanenten, mobilitätsbezogenen Einschränkung führt. Diese permanente physische Behinderung muss zu einem wesentlichen oder totalen Funktionsverlust einer oder mehrerer unterer Extremitäten führen.

Wenn aufgrund dieser funktionellen Einschränkungen der Spieler nicht in der Lage ist, Basketball wie ein Nichtbehinderter zu spielen (d. h. er kann nicht springen, laufen oder sich drehen wie ein nichtbehinderter Spieler), dann besteht die Möglichkeit, für diesen Spieler beim Vorsitzenden der Klassifizierungskommission einen Antrag auf Einstufung als MB zu stellen.

2. Beispiele für Krankheiten und Schädigungen, die zu permanenten Behinderungen führen und die die Berechtigungskriterien erfüllen, sind: Lähmung, Amputation, röntgenologisch nachgewiesene Gliederkürzung, teilweise oder komplette Gelenkversteifung oder Gelenkersatz.  
Solche körperlichen Behinderungen müssen eine ständige Beeinträchtigung der funktionellen Mobilität sein.  
Befunde wie eine Kontraktur des Bindegewebes, Instabilität der Bänder, Ödeme oder Inaktivitäts-Atrophie oder Symptome wie Schmerz oder Taubheit, ohne weitere Berechtigungskriterien (wie oben erwähnt), werden nicht als permanente physische Behinderung angesehen.

### B. ANTRAGSVERFAHREN FÜR MINIMALE BEHINDERUNG

1. Will ein Spieler als MB eingestuft werden, so muss er eine ausreichende schriftliche Dokumentation vorlegen, in der die Art, Entwicklung, Stabilität und Prognose der physischen Behinderung detailliert aufgeführt ist und die speziell darauf Bezug nimmt, wie die Bewegung und die motorischen Kontrollfunktionen durch die Behinderung beeinträchtigt werden.

Diese Dokumentation sollte Briefe und Berichte umfassen, in denen Krankheitsgeschichte und objektive Untersuchungsbefunde detailliert - mit Berichten über radiologische Untersuchungen wie Computertomografie, magnetische Resonanzbilder, Elektromyographie, Nervenleitungs-Untersuchungen oder andere diagnostische Tests, wie für die medizinische Diagnose des einzelnen anwendbar - dargestellt sind.

2. Die Dokumentation ist an den Vorsitzenden der Klassifizierungskommission zu senden. Ein DRS - Experte (i.d.R. ein spezialisierter Arzt) wird von ihm beauftragt, den Fall des Spielers zu prüfen. Falls notwendig, kann die medizinische Untersuchung des Spielers angeordnet werden.

- 3.a** Liegen alle erforderlichen Unterlagen bei der Klassifizierungskommission vor, wird die Kommission innerhalb von 4 Wochen eine Entscheidung treffen. Hat die Kommission bis zu diesem Termin noch keine Entscheidung getroffen, so ist der Spieler vorerst als MB spielberechtigt.

Sollte sich herausstellen, dass der Spieler die Mindestkriterien (wie unter B beschrieben) nicht erfüllt, muss der Spieler sofort wieder als NB eingesetzt werden. Die Entscheidung, die von der Klassifizierungskommission schriftlich mitgeteilt wird, ist endgültig und gilt für alle nachfolgenden Spiele.

- 3.b** Wenn der DRS - Klassifizierungsbeauftragte, i.d.R. ein spezialisierter Arzt, der mit diesem Fall beauftragt wurde, entscheidet, dass das medizinische Gutachten unzureichend ist, kann der Spieler nicht als MB eingesetzt werden, bis die von der Kommission geforderten und nachzureichenden Unterlagen geprüft sind.
- 4.** Sollten zu einem späteren Zeitpunkt zusätzliche Gesichtspunkte auftreten, ist ein erneuter Antrag auf Einstufung als MB möglich.

## **C. Kosten**

Die Kosten, die dem Spieler durch die Beschaffung und Übersendung des medizinischen Gutachtens entstehen, sind von diesem selbst oder seinem Verein zu tragen, ebenfalls die Kosten einer möglichen Nachuntersuchung durch den „Vertrauensarzt“ des DRS.

Alle Postgebühren, die beim Versand der Unterlagen zwecks Bewertung durch den beauftragten Arzt und bei der Rücksendung der durch den Spieler erbrachten medizinischen Unterlagen an den Verein / den Spieler entstehen, werden vom FA RBB getragen.

01.06.2006

Klassifizierungskommission des FA RBB





## **Fachbereich Rollstuhlbasketball des DRS**

# **Spielordnung**

## **für Rollstuhlbasketball**

Fassung vom 01. September 2007

beschlossen auf der BVV am 16.06.1990 in Herford

### **Änderungen:**

01.07.1995 / 14.02.1998 (BVV in Bayreuth) / 16.06.02 (BVV in Wetzlar)

Januar 2003 / Juni / Juli 2005 / 07.03.2006

Redaktionelle Überarbeitung und Anpassung: 01. März 2007

Änderungen durch die BVV vom 01.09.2007

## Inhaltsverzeichnis

			Seite
<b>I</b>	<b>§ 1-4</b>	<b>Allgemeines</b>	<b>I-3</b>
	§ 1-2	Allgemeinverbindliche Grundlagen / Veranstalter	I-3
	§ 3	Teilnahmeberechtigung von Mannschaften	I-3
	§ 4	Teilnehmer eines Spiels	I-3
<b>II</b>	<b>§ 5-24</b>	<b>Spielorganisation</b>	<b>I-4 bis I-9</b>
	§ 5-7	Pflichtspiele / Spielklassen / Spielgruppen	I-4
	§ 8-9	BL / RL / Anzahl der Mannschaften, Auf- und Absteiger	I-4
	§ 10	Einteilung der Mannschaften eines Vereins	I-5
	§ 11-13	Veranstalter / Wettbewerbe / Ausschreibung	I-5 bis I-6
	§ 14	Spielbetrieb / Spielplan / Einladungen	I-6
	§ 15	Angaben zur Mannschaft / Betreuer	I-6
	§ 16-18	Abschlusstabelle / Auf- und Abstieg	I-7
	§ 19-23	Teilnahmerecht / Übertragung / Verzicht	I-7 bis I-9
	§ 24	Abschluss des Spielbetriebs der Wettbewerbe	I-9
<b>III</b>	<b>§ 25-30</b>	<b>Teilnahmeberechtigung / Spielberechtigung</b>	<b>I-10 bis I-11</b>
	§ 26-28	Teilnahmeberechtigung / Spielerpass	I-10 bis I-11
	§ 29-30	Vereinswechsel / Freigabe	I-11
<b>IV</b>	<b>§ 31-38</b>	<b>Einsatzberechtigung</b>	<b>I-12 bis I-13</b>
	§ 31-32	MMB / Stammspieler	I-12 bis I-13
	§ 33-35	Änderung der Einsatzberechtigung	I-13
	§ 36	bei Verzicht auf Teilnahme am Wettbewerb	I-13
	§ 37-38	Einsatz von Jugendlichen / Ausländern	I-13
<b>V</b>	<b>§ 39-45</b>	<b>Spielbetrieb</b>	<b>I-14 bis I-15</b>
	§ 39-40	Spieleleitung / Ausrichter / Beanstandungen	I-14
	§ 41-45	Einspielzeit / Kampfgericht / Administration	I-15
<b>VI</b>	<b>§ 46-49</b>	<b>Spielwertung</b>	<b>I-16 bis I-17</b>
	§ 46-47	Spielbericht / Spielwertung / Antrag auf Spielverlust	I-16
	§ 48-49	Entscheidung auf Spielverlust	I-17
<b>VII</b>	<b>§ 50-52</b>	<b>Platzierung in Tabellen</b>	<b>I-18</b>
		Platzierung bei Punktgleichheit	I-18
		Platzierung bei Entscheidung auf Spielverlust	I-18
<b>VIII</b>	<b>§ 53-59</b>	<b>Spielverlegung / Höhere Gewalt / kurzfristige Spielabsage</b>	<b>I-19 bis I-20</b>
	§ 53-55	Spielverlegung	I-19 bis I-20
	§ 56-57	FB- bzw. DRS-Maßnahmen / Sonderfälle	I-20
	§ 58-59	Höhere Gewalt / kurzfristige Spielabsage	I-20
<b>IX</b>	<b>§ 60-62</b>	<b>Schiedsrichtereinsatz</b>	<b>I-21</b>
	§ 61	Ausbleiben von Schiedsrichtern	I-21
	§ 62	Wartezeit bei fehlenden Schiedsrichtern	I-21
<b>X</b>	<b>§ 63-64</b>	<b>Sportdisziplin</b>   Disqualifikation / Sperren	<b>I-22</b>
<b>XI</b>	<b>§ 65-68</b>	<b>Proteste im Spielbetrieb</b>	<b>I-23</b>
	§ 65	Rechtzeitige Anmeldung eines Protests	I-23
	§ 66-67	Protokollieren von Protesten / Spielfortsetzung	I-23
	§ 68	Entscheidung über einen Protest	I-23
<b>XII</b>	<b>§ 69</b>	<b>Hinweise zu Rechtsverfahren</b>	<b>I-24 bis I-26</b>
	§ 69.1-69.3	Instanzen / Rechtsmittel	I-24
	§ 69.4	Formale Vorschriften und Fristen	I-24 bis I-25
	§ 69.5	Gebühren	I-25
	§ 69.6-69.7	Geldbußen und Strafen / Zahlungsempfänger	I-26
<b>XIII</b>	<b>§ 70-73</b>	<b>Sonderspielbetrieb</b>	<b>I-27</b>
<b>XIV</b>	<b>§ 74</b>	<b>Schlussbestimmungen</b>	<b>I-27</b>
		<b>Strafenkatalog</b>   (Anlage zur Spielordnung)	<b>I-28</b>

Verwendete **Abkürzungen**: Rollstuhlbasketball (RBB), Fachbereich RBB (FB)  
 Fachbereichsausschuss RBB (FA), Mannschaftsmeldebogen (MMB), Spielordnung (SO)

## Spielordnung für Rollstuhlbasketball

### I. Allgemeines

#### **§ 1 Allgemeinverbindliche Grundlagen der Spielordnung**

1. Die Spielordnung (SO) regelt den RBB - Spielbetrieb. Sie ist für alle Teilnehmer verbindlich. Dieser SO liegen die jeweils gültige Satzung, die Sport-, die Rechts- und die Schiedsgerichtsordnung des DRS sowie die Fachbereichsordnung und die Klassifizierungsordnung des Fachbereichs Rollstuhlbasketball im DRS / DBS (FB) zugrunde.
2. Soweit in der Spielordnung vorgesehen, können die Landesverbände des DBS oder die regionalen Zusammenschlüsse für ihre Wettbewerbe abweichende oder ergänzende Bestimmungen treffen.
3. Nicht geregelte Einzelheiten können durch Ausschreibung festgelegt werden.
4. Verstöße werden nach den dafür vorgesehenen Strafbestimmungen geahndet.

#### **§ 2 Veranstalter**

1. Veranstalter ist, wer ein Spiel oder einen Wettbewerb ausschreibt und durchführt.
2. Als Veranstalter können der FA, die Landesverbände des DBS oder regionale Zusammenschlüsse tätig werden.
3. Die jeweiligen Ausschreibungen bzw. Ergänzungen zur Gesamtausschreibung des FA RBB regeln die näheren Einzelheiten für die Wettkampfveranstaltungen.
4. In alle Ausschreibungen zu Wettkämpfen und Sportveranstaltungen ist folgender Passus aufzunehmen:  
"Durch seine Teilnahme an dem ausgeschriebenen Wettkampf unterwirft sich jeder Teilnehmer der Sport-, der Rechts- und der Schiedsgerichtsordnung des DRS, der Antidoping - Ordnung des DBS sowie der Spiel- und der Klassifizierungsordnung des FB".
5. Der Veranstalter haftet nicht für Personen- und Sachschäden.

#### **§ 3 Teilnahmeberechtigung von Mannschaften für den Spielbetrieb**

1. Teilnahmeberechtigt am Spielbetrieb sind Mannschaften von Vereinen, welche die Voraussetzungen der Sportordnung des DRS erfüllen.
2. In besonderen Fällen kann die Teilnahmeberechtigung durch den FA nach Anhören der Betroffenen entzogen werden.
3. Ein solcher Beschluss bedarf der Zustimmung des Vorstandes des DRS.
4. Die Entscheidung ist den Betroffenen unter Angabe der Gründe durch eingeschriebenen Brief zuzustellen.

#### **§ 4 Teilnehmer eines Spiels**

1. Teilnehmer eines Spiels sind Spieler, Trainer, Co-Trainer, Mannschaftsbegleiter (wie z.B. Manager, Arzt, Physiotherapeut, Statistiker) Schiedsrichter, Technischer Kommissar und Kampfrichter.
2. Jeder auf dem Spielbericht eingetragene Spieler hat am Spiel teilgenommen.

## II. Spielorganisation

### § 5 Pflichtspiele / Freundschaftsspiele

1. Alle Spiele, die zu einem vom FA, den Landesverbänden oder den regionalen Zusammenschlüssen ausgeschriebenen Wettbewerb gehören, sind Pflichtspiele.
2. Alle übrigen Spiele sind Freundschaftsspiele.

### § 6 Pflichtspiele / technische Vorgaben

1. Alle Pflichtspiele sind nach den offiziellen RBB-Regeln der IWBF durchzuführen, soweit der FA keine Ausnahmen zugelassen hat.
2. Der Vorstand des FA regelt die Zulassung von Spielbällen, technischer Ausrüstung und Werbung.
3. Der jeweilige Veranstalter ist für die Zulassung der Hallen und für den Umfang der technischen Ausrüstung zuständig.

### § 7 Spielklassen / Spielgruppen

1. Die zur Meisterschaft führenden Spiele werden in **Spielklassen** ausgetragen, und zwar:

1. Spielklasse:	1. Bundesliga	2. Spielklasse:	2. Bundesliga
3. Spielklasse:	Regionalliga	4. Spielklasse:	Oberliga
5. Spielklasse:	Landesliga	6. Spielklasse:	Bezirksliga
2. Die Einrichtung von nachfolgenden weiteren Spielklassen und deren Benennung wird jedem Landesverband bzw. den regionalen Zusammenschlüssen für den jeweiligen Bereich überlassen.
3. Jede Spielklasse kann zudem in **Spielgruppen** mit regionaler Zuordnung und gleicher Wertigkeit unterteilt werden.
4. Rechte und Pflichten aus einer Spielgruppe wirken nur in die **regional** zugeordnete Spielgruppe der nächst höheren oder nächst tieferen Spielklasse.

### § 8 Unterteilung von Bundesliga und Regionalliga

1. Die Bundesliga gliedert sich in die **1. und 2. Bundesliga**.
2. Die Regionalliga ist in **Regionen** aufgeteilt.
3. Der FA - Vorstand kann abweichende Regelungen treffen, wenn dies erforderlich ist.
4. Der Wechsel einer Mannschaft eines Vereins von einer regionalen Gruppe in eine andere ist nur in Ausnahmefällen möglich und bedarf der Zustimmung der Mehrheit der Mannschaften der aufnehmenden Spielgruppe.

### § 9 Anzahl der Mannschaften / Anzahl der Auf- und Absteiger

1. Die Anzahl der Mannschaften der 1. und 2. Bundesliga wird vom FA festgelegt, in den anderen Spielklassen vom jeweiligen Landesverband bzw. regionalen Zusammenschluss nach Absprache mit dem Vorsitzenden der Kommission Spielbetrieb des FA.  
In der Regel besteht eine Spielgruppe aus 6 bis 10 Mannschaften.

2. Die Anzahl der Auf- und Absteiger ist zwischen den Veranstaltern der einzelnen Spielgruppen zu vereinbaren und wird durch Ausschreibung geregelt.
3. Das Überspringen einer Spielklasse ist unzulässig.

## § 10 Einteilung der Mannschaften eines Vereins

1. Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teil, so muss er die Mannschaften folgendermaßen mit Ordnungszahlen versehen:

Die für den Verein in der höchsten Spielklasse spielende Mannschaft erhält die niedrigste Ordnungszahl, die in der für den Verein zweithöchsten Spielklasse spielende Mannschaft erhält die nächst höhere Ordnungszahl, usw.

2. Spielen in **einer** Spielklasse oder in **derselben** Spielgruppe mehrere Mannschaften eines Vereins, so sind auch diese entsprechend mit unterschiedlichen Ordnungszahlen zu kennzeichnen.

Die Mannschaften müssen personell völlig getrennt sein.

Ein Wechsel von Spielern zwischen den Mannschaften in derselben Spielklasse bzw. Spielgruppe ist nicht zulässig.

Das gilt auch für Relegationsspiele.

## § 11 Veranstalter der Spielklassen

1. Veranstalter der Bundesligen ist der FA.
2. Veranstalter der übrigen Spielklassen bzw. Spielgruppen sind die für den jeweiligen Bereich zuständigen Landesverbände oder die regionalen Zusammenschlüsse oder Gliederungen der Landesverbände in Abstimmung mit dem Vorstand des FA.
3. Veranstalter müssen für jeden Wettbewerb eine Spielleitung einsetzen.

## § 12 Wettbewerbe

Wettbewerbe in den Spielklassen bzw. Spielgruppen beginnen am 1. Mai und enden am 30. April des folgenden Jahres.

Sie werden gemäß Ausschreibung und Spielplan durchgeführt.

## § 13 Ausschreibung

1. Für jeden Wettbewerb ist vom jew. Veranstalter eine Ausschreibung bzw. eine **Ergänzung zur Gesamtausschreibung** des FA RBB zu erstellen. Sie muss **spätestens am 30.04.** eines jeden Jahres veröffentlicht sein.
2. Enthält die Ausschreibung Termine, die vor ihrer Veröffentlichung anfallen, ist jeder dieser Termine spätestens zwei Wochen vorher bekannt zu geben.
3. Die Berichtigung offensichtlicher Unrichtigkeiten oder die Anpassung an veränderte Umstände ist zulässig.  
Sie ist jeweils unverzüglich vorzunehmen und bekannt zu geben.
4. Regelungen über Auf- und Abstieg dürfen nur bis zwei Wochen vor Beginn des Spielbetriebs einer Spielgruppe geändert oder angepasst werden.
5. Gegen die Ausschreibung ist ein Rechtsmittel **nicht** gegeben.

6. Jede Ausschreibung soll folgende Punkte enthalten:

- A)** Veranstalter, Ziel des Wettbewerbs, Titel, evtl. Preise, Ausrichter  
**B)** Hinweis auf die Geltung der Sport-, der Rechts- und der Schiedsgerichtsordnung des DRS, des Anti-Doping-Reglements des DBS, der **Spielordnung** und der **Klassifizierungsordnung** des FB und der **RBB-Regeln** der IWF.  
**C)** Terminplan      **D)** Teilnahme- und Einsatzberechtigung, Stammspieler  
**E)** Spielsystem      a) Austragungsmodus      b) Auf- und Abstieg  
**F)** Instanzen:      a) Spielleitung      b) Schiedsrichtereinsatzleitung  
**G)** Spielbetrieb:      a) Spieldausrüstung, Spielball, Spielkleidung  
                                  b) Spielbericht, Übermittlung der Ergebnisse  
**H)** Kostenregelung: u.a. Meldegeld, Kosten für Schiedsrichter / Kampfgericht

## § 14 Spielbetrieb / Spielplan / Einladungen

1. Der Spielbetrieb einer Spielklasse bzw. Spielgruppe beginnt mit deren erstem Spiel und endet mit deren letztem Spiel (wenn der 1. Schiedsrichter den Spielberichtsbogen unterschrieben hat).
2. Der Spielplan muss Angaben über Spielnummer, Spielpaarung und Spieltermin enthalten. Er soll so erstellt werden, dass jede Mannschaft möglichst abwechselnd Heim- und Auswärtsspiele zu bestreiten hat.  
Der in der Spielansetzung zuerst genannte Verein ist Ausrichter.
3. Der vom jew. Spielleiter aufgestellte verbindliche Spielplan ist spätestens **vier** Wochen vor Beginn des Spielbetriebs bekannt zu geben. In besonderen Fällen (z.B. Qualifikationsspiele) kann die Frist auf drei Tage verkürzt werden. Jeder Spielplan ist mit einem Erstellungsdatum zu versehen.
4. Der Ausrichter lädt die Gastvereine und die angesetzten Schiedsrichter spätestens 14 Tage vor dem Spieltermin (Poststempel) **schriftlich** ein.  
Hierbei sind anzugeben: Spielgruppe, Spielnummer, Spielbeginn, Spielort, Lage der Halle (Lageplan oder Wegbeschreibung sind beizufügen), Namen der angesetzten Schiedsrichter.
5. Die Beweispflicht für die ordnungsgemäße Einladung obliegt dem Ausrichter.
6. Gastmannschaften und Schiedsrichter haben sich auf Kosten des Ausrichters nach Spielort und Spielbeginn zu erkundigen, falls sie hierüber nicht rechtzeitig benachrichtigt werden.

## § 15 Angaben zur Mannschaft für den Spielbetrieb / Betreuer

1. Die Vereine sind verpflichtet, dem Veranstalter der entsprechenden Spielgruppe die Farbe der Spielkleidung der Mannschaften, deren Spielhallen, Anfangszeiten und die vom Veranstalter sonst noch geforderten Einzelheiten mitzuteilen.
2. Diese haben weiterhin dem Veranstalter der entsprechenden Spielgruppe die Anschrift des Betreuers mitzuteilen, der für den Spielbetrieb der betr. Mannschaft verantwortlich ist.
3. Erklärungen des Betreuers sind in Bezug auf die Durchführung und Abwicklung des laufenden Wettbewerbs gegenüber dem Veranstalter und den am Spielbetrieb Beteiligten verbindlich.
4. Der Veranstalter hat eine Liste mit diesen Angaben zusammen mit dem verbindlichen Spielplan herauszugeben.

## § 16 Abschlusstabelle

1. Nach Abschluss des Spielbetriebs einer Spielklasse bzw. Spielgruppe (s. § 14.1) ist unverzüglich die offizielle Abschlusstabelle zu erstellen und zu veröffentlichen.
2. Gegen die offizielle Abschlusstabelle ist binnen einer Woche nach deren Veröffentlichung das Rechtsmittel des Einspruchs gegeben. Über den Einspruch entscheiden die **Rechtsinstanzen des FA** endgültig (s. § 69).

## § 17 Aufsteiger

Mit der Rechtskraft der Abschlusstabelle erwerben die Mannschaften, welche die nach der Ausschreibung festgelegten Aufstiegsplätze erreicht haben, das Recht zur Teilnahme an dem folgenden Wettbewerb der gemäß Ausschreibung nächst höheren Spielklasse bzw. Spielgruppe.

Sie verlieren damit das Recht zur Teilnahme am Wettbewerb ihrer bisherigen Spielklasse bzw. Spielgruppe. § 21 bleibt hiervon unberührt.

Mannschaften, die kein Aufstiegsrecht erlangen können, dürfen nicht an Relegationsspielen teilnehmen.

## § 18 Absteiger

1. Mannschaften, welche die nach der Ausschreibung festgelegten Abstiegsplätze einnehmen, verlieren das Recht zur weiteren Teilnahme an einem Wettbewerb dieser Spielklasse oder Spielgruppe.  
Sie sind sportliche Absteiger.  
Mit Rechtskraft der Abschlusstabelle erlangen sie für das folgende Spieljahr das Recht zur Teilnahme am Wettbewerb der nächst niedrigeren Spielklasse bzw. Spielgruppe gemäß Ausschreibung.
2. Die übrigen Mannschaften behalten ihr Teilnahmerecht.

## § 19 Übertragung des Teilnahmerechts an einen anderen Verein

1. Die Übertragung des Teilnahmerechts eines Vereins **insgesamt** an einen anderen Verein ist in der Zeit nach Beendigung des Wettbewerbs, an dem die beteiligten Vereine teilgenommen haben, **bis zum 31.12.** zulässig.
2. Die **einzelne** Übertragung des Teilnahmerechts an einem Wettbewerb ist unzulässig.

## § 20 Verzicht auf das Teilnahmerecht einer Mannschaft

1. Der Verzicht eines Vereins auf das Teilnahmerecht einer Mannschaft an einem Wettbewerb ist zulässig.
2. Der Verzicht ist dem Veranstalter durch den Verein schriftlich mitzuteilen. Dabei ist die Spielklasse bzw. Spielgruppe anzugeben, an deren Wettbewerb die betreffende Mannschaft in der folgenden Saison teilnehmen möchte.
3. Erklärt der Verein den Verzicht für eine Mannschaft in der Zeit vom **1. Mai bis zur Beendigung** des Spielbetriebs ihrer Spielgruppe, ist diese Mannschaft sportlicher Absteiger.  
Erfolgt der Verzicht während des laufenden Spielbetriebs, werden alle bis dahin von dieser Mannschaft ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen. Die betr. Mannschaft wird am Ende der Tabelle platziert.

4. Für Mannschaften, die im Zeitraum **nach** der Beendigung des Spielbetriebs ihrer Spielgruppe bis zum **30. April** auf ihr Teilnahmerecht verzichten, wird die Teilnahme am folgenden Spielbetrieb durch die §§ 21 und 22 geregelt.

### **§ 21 Verzicht auf das Teilnahmerecht einer Mannschaft, das auf Grund der Abschlusstabelle behalten oder durch Abstieg erworben wurde**

- 1.1 Verzichtet ein Verein für eine Mannschaft nach Beendigung des Spielbetriebs ihrer Spielklasse bzw. Spielgruppe bis zum 30. April auf das Teilnahmerecht am Wettbewerb für die kommende Saison, so kann er nur dann das Teilnahmerecht für die nächst niedrigere und gemäß regionaler Einteilung vorgesehene Spielklasse bzw. Spielgruppe erhalten, wenn dort ein Teilnehmerplatz frei ist oder frei wird.
- 1.2.1 Ist in dieser nächst niedrigeren Spielgruppe kein Platz frei, wird das Teilnahmerecht der verzichtenden Mannschaft folgenden Mannschaften angeboten:
- 1.2.2 Zunächst dem 2. der Abschlusstabelle dieser nächst niedrigeren Spielgruppe, anschließend - falls vorhanden - dem oder den Absteigern aus der Spielgruppe, welcher die verzichtende Mannschaft bisher angehörte bzw. auf Grund des Abstiegs angehört hätte, und zwar in der Reihenfolge der Platzierung in der Abschlusstabelle (von oben nach unten).
- 1.3 Sobald ein Verein gemäß Ziffer 1.2. das angebotene Teilnahmerecht annimmt, ist das Nachrückverfahren abgeschlossen.
- Die verzichtende Mannschaft kann in der kommenden Saison am Spielbetrieb der zugeordneten nächst niedrigeren Spielgruppe teilnehmen.
- 1.4 Nimmt keine der gemäß Ziffer 1.2. angesprochenen Vereine das Teilnahmerecht für den freien Platz wahr, nimmt die verzichtende Mannschaft am Wettbewerb einer noch niedrigeren Spielklasse bzw. Spielgruppe, in der ein Platz frei ist, teil, ggf. in der untersten Spielklasse.
2. Bleibt nach Abschluss des Nachrückverfahrens der durch Verzicht frei gewordene Teilnehmerplatz in der betr. Spielgruppe frei, entscheidet der Veranstalter dieser Spielgruppe über die Besetzung des Teilnehmerplatzes und über das evtl. dazu erforderliche Verfahren (z.B. Qualifikationsspiele).

### **§ 22 Verzicht auf das durch Aufstieg erworbene Teilnahmerecht.**

- 1.1 Verzichtet ein Verein für eine aufstiegsberechtigte Mannschaft nach Beendigung des Spielbetriebs einer Spielklasse bzw. Spielgruppe bis zum 30. April auf das für die nächst höhere Spielklasse bzw. Spielgruppe erworbene Teilnahmerecht, so kann diese Mannschaft in der folgenden Saison nur dann das Teilnahmerecht für den Wettbewerb der bisherigen Spielklasse bzw. Spielgruppe erhalten, wenn hier ein Teilnehmerplatz frei ist oder frei wird.
- 1.2.1 Ist in der bisherigen Spielgruppe kein Platz frei, wird das Teilnahmerecht für die in Frage kommende Spielgruppe der höheren Spielklasse folgenden Mannschaften angeboten:



- 1.2.2 Zunächst dem 2. der Abschlusstabelle der Spielgruppe der aufstiegsberechtigten Mannschaft, danach - falls vorhanden - dem oder den Absteigern aus der Spielgruppe, für welche die verzichtende Mannschaft das Aufstiegsrecht erworben hatte, und zwar in der Reihenfolge der Platzierung in der Abschlusstabelle (von oben nach unten).
- 1.3 Sobald ein Verein gemäß Ziffer 1.2. das angebotene Teilnahmerecht annimmt, ist das Nachrückverfahren abgeschlossen.  
Die verzichtende Mannschaft kann in der kommenden Saison am Spielbetrieb ihrer bisherigen Spielgruppe teilnehmen.
- 1.4 Nimmt keiner der gemäß Ziffer 1.2 angesprochenen Vereine das Teilnahmerecht für den freien Platz in der höheren Spielklasse wahr, nimmt die verzichtende Mannschaft am Wettbewerb der nächst niedrigeren Spielklasse bzw. Spielgruppe, in der ein Platz frei ist, teil, ggf. in der untersten Spielklasse.
2. Bleibt nach Abschluss des Nachrückverfahrens der durch Verzicht frei gewordene Teilnehmerplatz in der betr. Spielgruppe frei, entscheidet der zuständige Veranstalter dieser Spielgruppe über die Besetzung des Teilnehmerplatzes und über das evtl. dazu erforderliche Verfahren (z.B. Qualifikationsspiele).

## § 23 Verzicht einer Mannschaft auf Teilnahme am Spielbetrieb

Erklärt ein Verein für eine Mannschaft den Verzicht auf die weitere Teilnahme am Wettbewerb, und zwar **nach** Abschluss des Spielbetriebs (s. § 14 Ziffer 1) der betreffenden Spielgruppe **bis zum 30. April**, so hat er dem Veranstalter die dadurch entstehenden Kosten zu ersetzen.

Bei Verzicht ab dem **01. Mai** bis zur Beendigung des Spielbetriebs der betreffenden Spielgruppe, ist zusätzlich eine Ordnungsstrafe auszusprechen.

## § 24 Abschluss des Spielbetriebs der Wettbewerbe

Der Spielbetrieb aller Wettbewerbe muss bis zu dem im Rahmenterminplan angegebenen Termin ordnungsgemäß abgeschlossen sein.

Bei nicht rechtzeitigem Abschluss ist der Veranstalter berechtigt, seine Teilnehmer für weiterführende Wettbewerbe zu benennen.

Die Entscheidung ist endgültig.

### III. Teilnahmeberechtigung / Spielberechtigung von Spielern

#### § 25 Teilnahmeberechtigung, Spielberechtigung / Definition

1. Spieler, die in einem Wettbewerb zum Einsatz kommen sollen, müssen neben der persönlichen **Teilnahmeberechtigung** auch die **Einsatzberechtigung** (s. § 31) ihres Vereins haben. Darüber hinaus müssen sie **spielberechtigt** sein.
2. Die persönliche **Teilnahmeberechtigung** ist die Berechtigung eines Spielers, am Spielbetrieb teilnehmen zu dürfen.
3. Die **Spielberechtigung** beinhaltet die persönlichen Voraussetzungen eines Spielers, in einem bestimmten Spiel mitzuwirken.

#### § 26 Teilnahmeberechtigung / Spielerpass

1. Die Teilnahmeberechtigung wird dem Spieler auf Antrag erteilt.
2. Antragsberechtigt sind nur Vereine für ihre Spieler.
3. Der Antrag ist nur dann gestellt, wenn der entsprechende Vordruck vollständig ausgefüllt ist und **alle** zur Bearbeitung erforderlichen Unterlagen dem zuständigen Spielleiter vorliegen.
4. Die Teilnahmeberechtigung wird durch den Spielerpass (Teilnehmerausweis) des FA nachgewiesen und beginnt mit dem Eingangsdatum der Vorlage der vollständigen Antragsunterlagen beim FA bzw. beim zuständigen Spielleiter.
5. Ein Spielerpass wird vom FA bzw. von dem zuständigen Spielleiter auf Grund
  - einer ordnungsgemäßen Meldung durch einen Verein des DRS
  - einer vorliegenden gültigen Sportlizenz des DRS
  - der Vorlage einer gültigen Spielermarkeausgestellt.
6. Eine gleichzeitige Spielberechtigung im Bereich des DRS und im Ausland ist ausgeschlossen.
7. Die Teilnahmeberechtigung erlischt mit der Rückgabe des Spielerpasses an den **FA** bzw. an den zuständigen Spielleiter.

#### § 27 Spielerpass / Inhalt und Form, Gültigkeit, Neuausstellung

1. Inhalt und Form des Spielerpasses werden vom FA festgelegt.  
Die ausgefertigten Pässe werden in einer Zentralkartei des FA und beim jeweiligen Spielleiter registriert.
2. Der Spielerpass ist nur **gültig**, wenn er vollständig ausgefüllt, mit einer gültigen Spielermarke versehen und vom Spielleiter **und** dem Spieler unterschrieben ist.
3. Ein **neuer** Spielerpass ist auszustellen
  - a) für Spieler, für die noch kein Spielerpass ausgestellt wurde
  - b) bei einem Zusammenschluss mehrerer Vereine zu einem neuen Verein für alle Spieler, die für diese Vereine spielberechtigt waren
  - c) bei einem Vereinswechsel infolge des Zusammenschlusses von Vereinen, und zwar für einen Spieler, der dann einem anderen Verein beitrifft
  - d) bei Bildung einer Spielgemeinschaft aus Mannschaften mehrerer Vereine
  - e) bei einem Vereinswechsel aus Anlass der Auflösung eines Vereins oder der Abteilung eines Vereins
  - f) bei Vereinswechsel in der Zeit vom 01.05. bis 31.12.
  - g) bei Wechsel des Vereinsnamens
  - h) bei Änderung persönlicher Daten

## § 28 Änderungen und Ergänzungen im Spielerpass

1. Änderungen und Ergänzungen im Spielerpass dürfen nur vom Spielleiter (unter Beifügung des Datums und mit seiner Unterschrift versehen) vorgenommen werden.
2. Durch jede unbefugte Änderung oder Eintragung wird der Spielerpass **ungültig**. Dies gilt auch bei Namensänderungen.
3. Auf Anforderung des FA bzw. der zuständigen Spielleitung ist der Spielerpass unverzüglich einzusenden.

## § 29 Vereinswechsel

1. Der Antrag eines Vereins zur Erlangung der Teilnahmeberechtigung für einen Spieler, der bereits für einen anderen Verein eine Teilnahmeberechtigung besitzt oder besessen hat, kann **nur in der Zeit vom 01.05. bis 31.12.** gestellt werden.
2. Zur Stellung des Antrags ist die **Freigabe** des Vereins erforderlich, für den die Teilnahmeberechtigung zuletzt bestanden hat. Wenn innerhalb der letzten 6 Monate keine Teilnahmeberechtigung bestanden hat, ist eine Freigabe nicht erforderlich.
3. Ein Verein, der für einen Spieler in der laufenden Saison bereits eine Teilnahmeberechtigung besessen hat, kann für denselben Spieler (nach seinem Wechsel zu einem anderen Verein) während des noch laufenden Wettbewerbs keinen **erneuten Antrag** auf Teilnahmeberechtigung stellen.
4. Bei **Vereinswechsel** in den Monaten Mai bis Dezember kann ein Spieler am Spielbetrieb seines neuen Vereins teilnehmen, wenn alle erforderlichen Unterlagen beim FA bzw. beim zuständigen Spielleiter vorliegen.
5. Ein Spieler, der in der laufenden **und** in der vorhergehenden Saison von seinem Verein in **keinem Pflichtspiel** eingesetzt wurde, darf auch in der Zeit vom 1.1. bis zum 30.04. den Verein wechseln.  
Er ist nach Vorlage der entsprechenden Nachweise (MMB) und Unterlagen beim **FA** bzw. beim zuständigen Spielleiter sofort für seinen neuen Verein spielberechtigt.

## § 30 Freigabe eines Spielers

1. Die **Freigabe** ist die Einwilligung eines Vereins zur Erlangung der Teilnahmeberechtigung eines Spielers für einen anderen Verein.
2. Die Freigabe ist dem Spieler auf seinen Antrag hin unverzüglich zu erteilen. Wird der Antrag nicht innerhalb von 3 Wochen nach Zugang entschieden, gilt die Freigabe als erteilt.
3. Wird die Freigabe verweigert, ist dies dem Antragsteller gegenüber schriftlich zu begründen.
4. Im Falle der Verweigerung kann die Freigabe auf begründeten Antrag durch den Veranstalter **des** Wettbewerbs erteilt werden, an dem der betreffende Spieler mit der Mannschaft seines bisherigen Vereins teilnimmt bzw. zuletzt teilgenommen hat. Diese Entscheidung ist endgültig.
5. Der Nachweis der Auflösung eines Vereins, einer Basketballabteilung sowie der Verzicht des Vereins auf die Teilnahme aller am Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften ersetzt die Freigabe.

## IV. Einsatzberechtigung

### § 31 Einsatzberechtigung / Mannschaftsmeldebogen (MMB)

1. Die **Einsatzberechtigung** ist die Berechtigung eines Vereins, einen Spieler in einer seiner Mannschaften einsetzen zu dürfen.
2. Die Einsatzberechtigung wird auf dem **MMB** ausgewiesen und mit dessen Eingang (Eingangsdatum) beim FA bzw. beim zuständigen Spielleiter erlangt.
3. Der **MMB** ist zu dem vom FA bzw. vom jeweiligen Veranstalter festgelegten Termin dem zuständigen Spielleiter vorzulegen.
4. Auf dem **MMB** dürfen nur Spieler eingetragen sein, die teilnahmeberechtigt sind. Jeder Spieler darf nur auf einem **MMB** aufgeführt sein.
5. Mit Ausnahme der Mannschaft, die die höchste Ordnungszahl hat, sind für jede Mannschaft des Vereins mindestens 7 Spieler aufzuführen.
6. Die Einsatzberechtigung umfasst den Einsatz eines Spielers in der Mannschaft, auf deren Mannschaftsmeldebogen er aufgeführt ist **sowie** den Einsatz in der Mannschaft mit der nächst niedrigeren Ordnungszahl, sofern beide Mannschaften nicht in derselben Spielklasse oder in gleichwertigen Spielgruppen spielen.
7. Nachwuchsspielerinnen und Nachwuchsspieler können zwecks besonderer Förderung unter bestimmten Voraussetzungen eine **zusätzliche uneingeschränkte** Einsatzberechtigung ("Doppellizenz") erhalten. Einzelheiten werden durch die Gesamtausschreibung geregelt.
8. Beim Einsatz von **Spielerinnen** im Liga-Spielbetrieb erhält die jeweilige Mannschaft für jede auf dem Spielfeld befindliche Spielerin **1,5 Bonuspunkte**. Diese Regelung gilt nicht für die DM der Frauen.
9. Im offiziellen Spielbetrieb dürfen **maximal zwei** nichtbehinderte Spieler/innen (NB's) gleichzeitig auf dem Spielfeld eingesetzt werden.

### § 32 Stammspieler

1. Nehmen mehrere Mannschaften eines Vereins am Spielbetrieb teil, dann sind alle Spieler, die auf dem **MMB** einer Mannschaft aufgeführt sind, Stammspieler dieser Mannschaft.
2. Stammspieler sind die Spieler, die den Kern der Mannschaft bilden und regelmäßig spielen.
- 3.1.1 Stellt der Spielleiter fest, dass ein in dieser Mannschaft eingesetzter Spieler (der auf dem **MMB** der Mannschaft der tieferklassigen Spielgruppe geführt wird) die vorgenannten Voraussetzungen erfüllt, kann er ihn als weiteren Stammspieler benennen.
- 3.1.2 Ein Spieler **wird zum Stammspieler** in einer höherklassigen Mannschaft, wenn er
  - a) mehrfach zu den "ersten Fünf" einer Mannschaft gehörte.
  - b) mehrfach zu den erfolgreicherem Korbwerfern einer Mannschaft gehörte.
- 3.1.3 Wurde ein Spieler nach 3.1.2 a) und / oder nach 3.1.2 b) **4-mal** in der höherklassigen Mannschaft eingesetzt, teilt der Spielleiter dem jeweiligen Verein mit, dass dieser Spieler beim nächsten Einsatz in der höherklassigen Mannschaft zum Stammspieler wird.
- 3.1.4 Ein Spieler, der **mehr als 40%** aller Meisterschaftsspiele einer Saison in einer höherklassigen Mannschaft eingesetzt wird (auf dem Anschreibebogen dieser Mannschaft gestanden hat), ist **automatisch** Stammspieler dieser Mannschaft.

- 3.2 Ist ein Spieler in einer höherklassigen Mannschaft zum Stammspieler geworden, ist er bis zum Saisonende **nur noch** für diese Mannschaft einsatzberechtigt.
- 3.3 Über **Sonderfälle** entscheidet der zuständige Spielleiter.

### § 33 Änderung der Einsatzberechtigung

1. Die Einsatzberechtigung eines Spielers kann geändert werden. Mit Eingang des Änderungsantrags ruht die bisherige Einsatzberechtigung. Die Änderung ist in der Zeit vom **01.01. bis 30.04. unzulässig**.
2. Der Antrag ist an den Veranstalter des Wettbewerbs zu richten, an dem die Mannschaft, für welche die Einsatzberechtigung bisher gegolten hat, teilnimmt.
3. Wird dem Änderungsantrag nicht stattgegeben, so lebt die ursprüngliche Einsatzberechtigung wieder auf.

### § 34 Änderung der Einsatzberechtigung im laufenden Wettbewerb

1. Wird die Änderung für einen Spieler beantragt, der in einem laufenden Wettbewerb nicht zum Einsatz gekommen ist, so kann die Einsatzberechtigung für jede andere Mannschaft des Vereins erlangt werden.
2. Ist ein Spieler bereits zum Einsatz gekommen, so kann die Einsatzberechtigung nur für eine Mannschaft mit einer höheren Ordnungszahl beantragt werden. Er ist dann nach einer **Wartefrist** nur noch für diese Mannschaft einsatzberechtigt. Die Wartefrist beginnt mit Eingang des Änderungsantrags und beträgt zwei Pflichtspiele der neuen Mannschaft.

### § 35 Änderung der Einsatzberechtigung in Ausnahmefällen

1. In begründeten Ausnahmefällen kann eine Änderung der Einsatzberechtigung für eine Mannschaft mit einer **niedrigeren Ordnungszahl** beantragt werden. Mit Genehmigung des Antrags ist der Spieler nur noch für diese Mannschaft **ohne** Wartefrist einsatzberechtigt.
2. Der Antrag ist an den Veranstalter des Wettbewerbs zu richten, an dem die Mannschaft, für den die Einsatzberechtigung erlangt werden soll, teilnimmt.

### § 36 Einsatzberechtigung bei Verzicht auf Teilnahme am Wettbewerb

1. Verzichtet ein Verein für eine seiner Mannschaften auf die Teilnahme am laufenden Wettbewerb, so kann er die Einsatzberechtigung der Spieler dieser Mannschaft - mit **Ausnahme** in der Zeit vom **01.01. bis 30.04.** - ändern. Eine Wartefrist entfällt.
2. Diese Vorschrift kann nicht auf Mannschaften angewendet werden, die auf Grund eines Rechtsmittels gesperrt sind oder die durch die Sperre von Spielern nicht mehr am laufenden Wettbewerb teilnehmen können.

### § 37 Einsatz von Jugendlichen

Das Mitwirken **Jugendlicher** in Seniorenmannschaften ist gestattet.

### § 38 Einsatz von Ausländern

Die Spielberechtigung von **Ausländern** ist durch § 4 der Sportordnung des **DRS** geregelt.

## V. Spielbetrieb

### § 39 Spielleitung

1. Der Veranstalter hat für Pflichtspiele eine Spielleitung einzusetzen. Diese wird im Rahmen der ihr übertragenen Befugnisse tätig und trifft ihre Entscheidungen als Vorinstanz.
2. Die Tätigkeit der Spielleitung umfasst insbesondere
  - a) Überprüfung der Spielberichte (ausgenommen Zählfehler / s. § 46 Ziffer 1)
  - b) Wertung der Spiele
  - c) Erstellung der offiziellen Tabelle
  - d) Verlegung von Spielen
  - e) Entscheidungen über Proteste
  - f) Bestrafungen

### § 40 Ausrichter

1. Ausrichter ist, wer ein Pflichtspiel verantwortlich organisiert und durchführt. Wenn nichts anderes vorgesehen ist, ist Ausrichter der im Spielplan zuerst genannte Verein.
2. Der Ausrichter hat die Spielausrüstung, das Kampfgericht und angemessene Umkleideräume für die Beteiligten rechtzeitig vor dem angesetzten Spielbeginn zur Verfügung zu stellen.
3. Er ist für die technische Ausrüstung, für die Platzordnung, für die Erste Hilfe und für die Sicherheit der Teilnehmer verantwortlich.
4. Der Ausrichter trägt die Kosten für die Schiedsrichter, für das Kampfgericht und für die ihm obliegenden Pflichten.  
Die mit dem Spiel verbundenen Einnahmen stehen ihm zu. Durch Ausschreibung kann eine andere Einnahme- und Kostenregelung vorgesehen werden.

### § 41 Beanstandungen von Spielfeld und Spielausrüstung

1. Beanstandungen einer Mannschaft betreffend den Zustand von Spielfeld oder Spielausrüstung müssen vor Spielbeginn oder unmittelbar nach Entstehen des Beanstandungsgrundes dem 1. Schiedsrichter durch deren Kapitän angezeigt werden.
2. Der 1. Schiedsrichter ist verpflichtet, angezeigte Beanstandungen auf dem Spielbericht zu protokollieren.
3. Über die Möglichkeit der Durch- oder Fortführung des Spiels entscheidet der 1. Schiedsrichter. Eine negative Entscheidung ist auf dem Spielbericht zu begründen.
4. Über die Wertung oder Neuansetzung des Spiels entscheidet die Spielleitung.
5. Gegen die Entscheidung der Spielleitung kann gemäß § 69 Berufung beim Vorsitzenden der Kommission 1 (Spielbetrieb) eingelegt werden.
6. Gemäß § 69 der Spielordnung kann gegen die Entscheidung der Berufungsinstanz (Vors. der Kommission 1) Revision beim DRS – Rechtsausschuss eingelegt werden.

## § 42 Einspielzeit

Die Gastmannschaft hat Anspruch auf mindestens 15 Minuten Einspielzeit. Die Einspielzeit reduziert sich, wenn die Gastmannschaft nicht rechtzeitig vor dem angesetzten Spielbeginn mit dem Einspielen beginnt.

## § 43 Kampfgericht

1. Der Ausrichter stellt das Kampfgericht und ist für dessen Tätigkeit verantwortlich.
2. Das Kampfgericht hat seine Tätigkeit so rechtzeitig aufzunehmen, dass das Spiel zum angesetzten Zeitpunkt beginnen kann.
3. Dem Kampfgericht ist rechtzeitig vor Spielbeginn eine Liste vorzulegen, die die Namen der Spieler, deren Trikotnummern und Schadenspunkte sowie den Namen des Trainers und ggf. des Co-Trainers enthält. Der Kapitän ist entsprechend zu kennzeichnen.
4. Wird das Kampfgericht vom Heimverein gestellt, ist der Gastverein berechtigt, dessen Arbeit durch einen Vertreter am Tisch zu **überwachen**, soweit kein Technischer Kommissar eingesetzt ist.

## § 44 Administration vor Spielbeginn

1. Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn bestätigen beide Trainer die Übereinstimmung der Namen und der entsprechenden Nummern und Klassifizierungspunkte ihrer Mannschaftsmitglieder und die Namen der Trainer durch ihre Unterschrift auf dem Anschreibebogen.  
Gleichzeitig kreuzen sie die fünf Spieler an, die das Spiel beginnen werden. Der Trainer von Mannschaft A hat diese Information als Erster zu geben.  
Spieler, die bis zu diesem Termin nicht auf dem Anschreibebogen eingetragen sind, können noch bis zum Zeitpunkt des Spielbeginns nachgetragen werden, sonst sind sie nicht spielberechtigt.
2. Die Mannschaften haben die Spielerpässe ihrer auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler sowie die Lizenz des Trainers dem 1. Schiedsrichter vorzulegen.
3. Der 1. Schiedsrichter muss die Spielerpässe und die Identität der Spieler prüfen. Das Fehlen bzw. die Beanstandung von Spielerpässen sowie die nicht festgestellte Identität von Spielern sind auf der Rückseite des Spielberichts zu protokollieren.  
Außerdem überprüft der 1. Schiedsrichter die Lizenz und die Anwesenheit der Trainer.
4. Über die Möglichkeit der Durchführung des Spiels entscheidet der 1. Schiedsrichter. Eine negative Entscheidung ist auf dem Spielbericht zu begründen.

## § 45 Spielkleidung

Die Mannschaften haben in einer regelgerechten, zulässigen Spielkleidung anzutreten, wobei sich die der Heimmannschaft insgesamt in Farbe und Farbton deutlich von der angegebenen Spielkleidung der Gastmannschaft unterscheiden muss.

**VI. Spielwertung****§ 46 Spielbericht**

1. Das endgültige Spielergebnis wird – ausgenommen bei Protest - durch den 1. Schiedsrichter festgestellt und durch seine Unterschrift bestätigt. Hat bis dahin keine Mannschaft protestiert, hat sie das Ergebnis akzeptiert.
2. Der Ausrichter ist verpflichtet, der Spielleitung den Spielbericht mit dem Poststempel des ersten Werktags nach dem Austragungstag zuzusenden, soweit der Veranstalter keine andere Regelung trifft.

**§ 47 Wertung der Spiele**

1. Gewonnene Spiele werden mit 2:0, verlorene mit 0:2 Wertungspunkten gewertet.
2. Verzichtet ein Verein für eine Mannschaft vor Beendigung ihrer Spiele auf die weitere Teilnahme am Wettbewerb, so werden die bisher ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen.
3. Spiele, bei denen auf Spielverlust entschieden worden ist, werden wie folgt gewertet:
  - a. Hat die Mannschaft, gegen die auf Spielverlust entschieden worden ist, das Spiel auf dem Spielfeld verloren, wird das Spiel wie ausgetragen gewertet.
  - b. Hat die Mannschaft, gegen die nach § 48 bzw. § 49 auf Spielverlust entschieden worden ist, das Spiel auf dem Spielfeld gewonnen, wird das Spiel mit 0:2 Wertungs- und mit 0:20 Korbpunkten gewertet.
  - c. Für den Spielpartner ist jeweils die umgekehrte Wertung vorzunehmen.
  - d. Ist gegen beide Mannschaften auf Spielverlust entschieden worden, so ist die Wertung mit je 0:2 Wertungs- und 0:20 Korbpunkten vorzunehmen.
  - e. Bei Spielabbruch gelten diese Regelungen entsprechend. Bei unterschiedlichem Spielstand erfolgt die Wertung nach b) bzw. d).

**§ 48 Antrag auf Spielverlust**

1. Auf Antrag eines beteiligten Spielpartners bei der Spielleitung ist gegen eine Mannschaft auf Spielverlust zu entscheiden, wenn sie eine Verzögerung des Spielbeginns von mehr als 15 Minuten verursacht und das zu vertreten hat.
2. Der Antrag ist nur zulässig, wenn er vor Spielbeginn beim 1. Schiedsrichter angemeldet wird. Der 1. Schiedsrichter hat das zusammen mit der Begründung auf dem Spielbericht zu protokollieren.
3. Für Fristen und Kosten des Antrags gelten die Vorschriften des Protestverfahrens.
- 4.1 Das Spiel ist trotzdem durchzuführen, es sei denn, der Spielbeginn verzögert sich um mehr als 30 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn. Diese Frist ist von den Mannschaften, dem Kampfgericht und den Schiedsrichtern abzuwarten.
- 4.2 Wird das Spiel nach der 30-Minutenfrist begonnen und durchgeführt und wurde kein Antrag auf Spielverlust gestellt, dann wird es als reguläres Spiel gewertet.



**§ 49****Entscheidung auf Spielverlust**

1. Die Spielleitung hat gegen eine betroffene Mannschaft **auf Spielverlust zu entscheiden**, wenn
  - a) das Spiel ausgefallen ist, weil diese Mannschaft nicht angetreten ist und dies zu vertreten hat
  - b) das Spiel ausgefallen ist, weil eine Spielverlegung nicht wie vorgeschrieben durchgeführt wurde
  - c) das Spiel ausgefallen ist, weil die ausrichtende Mannschaft das Spielfeld, das Kampfgericht oder die regelgerechte Spielausrüstung nicht rechtzeitig zur Verfügung gestellt hat und das zu vertreten hat.
  - d) das Spiel ausgefallen ist, weil sie die vorgeschriebene Spielkleidung nicht zur Verfügung hat
  - e) sie sich weigert, unter der Leitung angesetzter oder zu akzeptierender Schiedsrichter zu spielen
  - f) für diese ein nicht teilnahme-, einsatz- oder spielberechtigter Spieler teilgenommen hat
  - g) in ihr ein Spieler mitgewirkt hat, der nicht im Spielbericht eingetragen war
  - h) sie für einen Spielabbruch verantwortlich ist
  - i) sie oder ihr Verein gesperrt ist
  - j) sie ihrer Wartepflicht von 30 Minuten nicht nachgekommen ist
2. Wird ein Spiel aus anderen als den vorgenannten Gründen nicht begonnen oder abgebrochen, so entscheidet die Spielleitung über Wertung und Kosten.
3. Neben der Entscheidung auf Spielverlust kann bei schuldhaftem Verhalten zusätzlich eine Ordnungsstrafe durch den Spielleiter ausgesprochen werden.

## VII. Platzierung in Tabellen

### § 50 Platzierung in der Tabelle

Über die Reihenfolge der Platzierung in Tabellen entscheidet die höhere Zahl der positiven Wertungspunkte.

### § 51 Platzierung bei Punktgleichheit

1. Schließen Mannschaften eine Spielrunde oder einen Wettbewerb mit der gleichen Zahl positiver Wertungspunkte ab, so entscheidet über ihre Platzierung der direkte Vergleich zwischen diesen Mannschaften.  
Dabei wird die Platzierung nach den Kriterien in nachfolgender Reihenfolge ermittelt:
  - a) nach der höheren Zahl der positiven Wertungspunkte aus dem direkten Vergleich
  - b) nach der besseren Korb Differenz aus dem direkten Vergleich
  - c) nach der besseren Korb Differenz aus allen Spielen des Wettbewerbs
  - d) nach den weniger erhaltenen Korbpunkten bei positiver Korb Differenz bzw. nach den mehr erzielten Korbpunkten bei negativer Korb Differenz aus allen Spielen des Wettbewerbs.

### § 52 Platzierung bei Entscheidung auf Spielverlust

1. Mannschaften, gegen die eine Entscheidung auf Spielverlust ergangen ist, werden gegenüber anderen Mannschaften mit gleicher Zahl positiver Wertungspunkte schlechter platziert und sind beim direkten Vergleich nicht zu berücksichtigen.
2. Die Mannschaft mit der größeren Anzahl der Entscheidungen auf Spielverlust ist in jedem Falle schlechter zu platzieren.
3. Tritt eine Mannschaft während einer Saison zum zweiten Mal zu einem Spieltag nicht an und hat sie dies zu vertreten, so gilt sie als sportlicher Absteiger.  
Sie ist nach Beendigung des Spielbetriebs der betr. Spielgruppe auf dem letzten Platz in der Abschlusstabelle zu platzieren.  
Alle durchgeführten Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

**VIII. Spielverlegung / Höhere Gewalt / kurzfristige Spielabsage****§ 53 Verlegung auf einen Termin innerhalb eines Spielwochenendes**

1. Der Heimverein kann ohne Antrag ein Spiel unter Beibehaltung des angesetzten Austragungstages der Halle nach oder - im Rahmen vorgegebener Anfangszeiten - der Uhrzeit nach verlegen.
2. Die Verlegung ist dem Gastverein, den angesetzten Schiedsrichtern, der Spielleitung und der Schiedsrichterumbesetzungsstelle bzw. der Schiedsrichtereinsatzleitung mindestens **14 Tage vor** dem angesetzten Austragungstag schriftlich mitzuteilen. Der Heimverein hat sich über den Zugang der Mitteilungen rechtzeitig zu vergewissern.
3. Soll ein Spiel außerhalb der vorgegebenen Anfangszeiten ausgetragen werden, bedarf es der **Einwilligung des Spielpartners**. Auch bei Verlegung innerhalb eines Spielwochenendes von Samstag auf Sonntag (oder umgekehrt) ist die Zustimmung des Spielpartners erforderlich.
4. Die Spielleitung kann in begründeten Fällen die Verlegung aufheben. Die Entscheidung ist endgültig.
5. Entsteht ein Verlegungsgrund **innerhalb von 14 Tagen vor** dem angesetzten Austragungstag, bedarf die Verlegung der Einwilligung der Spielleitung.
6. Entsteht ein Verlegungsgrund erst **am Austragungstag**, bedarf die Verlegung der Einwilligung des 1. Schiedsrichters. Der Spielleiter ist umgehend zu informieren.

**§ 54 Verlegung auf einen Termin außerhalb eines Spielwochenendes**

1. Die Verlegung eines Pflichtspiels auf einen anderen als den angesetzten Austragungstag ist möglich, wenn der neue Austragungstermin **vor** dem ursprünglich angesetzten Termin liegt. Der neue Termin bedarf der schriftlichen Zustimmung des Spielpartners.  
Die Verlegung ist der Spielleitung, den angesetzten Schiedsrichtern und der Schiedsrichterumbesetzungsstelle bzw. Schiedsrichtereinsatzleitung mindestens 14 Tage vor dem neuen Austragungstag schriftlich mitzuteilen. Der Heimverein hat sich über den Zugang dieser Mitteilung rechtzeitig zu **vergewissern**.
2. Die Spielleitung kann in begründeten Fällen die Verlegung aufheben. Die Entscheidung ist endgültig.

**§ 55 Spielverlegung (Fortsetzung von § 54)**

1. Stimmt ein Spielpartner der beabsichtigten Verlegung nicht zu, kann bei der Spielleitung die Verlegung unter Darlegung der Gründe beantragt werden. Der Antrag ist nur gestellt, wenn dieser mindestens **14 Tage vor** dem neuen Austragungstag der Spielleitung vorliegt.  
Teilnahme an Sitzungen, Erkrankung, berufliche Verhinderung, Urlaub o. ä. sind grundsätzlich keine Verlegungsgründe.  
**Ausnahme:** Spielunfähigkeit einer Mannschaft im Fall von Erkrankungen. Dazu ist die Vorlage von Attesten beim zuständigen Spielleiter erforderlich.

2. In begründeten Ausnahmefällen kann bei der Spielleitung auch der Antrag zur Verlegung auf einen **späteren** Austragungstag gestellt werden. Die Einwilligung des Spielpartners ist beizufügen.
3. Die kostenpflichtige Entscheidung über den Antrag ist endgültig. Sie ist durch die zuständige Spielleitung den am Spiel beteiligten Mannschaften, den angesetzten Schiedsrichtern **und** der Schiedsrichterumbesetzungsstelle bzw. der Schiedsrichtereinsatzleitung mitzuteilen.

## § 56 Verlegungsgrund: Einsatz bei Maßnahmen von FB bzw. DRS

1. Einem Antrag auf Spielverlegung ist zu entsprechen, wenn ein für die Mannschaft angezeigter Spieler oder deren Trainer zu Maßnahmen des Fachbereichs Rollstuhlbasketball bzw. des DRS abgestellt wird.  
Im Seniorenbereich kann bei Jugendmaßnahmen ein solcher Antrag abgelehnt werden.
- 2.1 Fremde Veranstaltungen, die nicht Rollstuhlbasketball betreffen, sind grundsätzlich kein Verlegungsgrund im Sinne dieser Vorschrift.
- 2.2 Der Veranstalter kann jedoch fremde Veranstaltungen den eigenen Maßnahmen gleichstellen.

## § 57 Sonderfälle

Die Spielleitung ist bei besonderen Umständen berechtigt, eine Spielverlegung von sich aus vorzunehmen. Die Entscheidung ist endgültig.

## § 58 Höhere Gewalt

1. Fehlende Spielbereitschaft oder Nichtantreten sind nur dann **nicht** zu vertreten, wenn höhere Gewalt (unvorhersehbares und unabwendbares Ereignis) gegeben ist.
2. Wird höhere Gewalt als Grund für den Spielausfall geltend gemacht, dann muss der Einwand unter Darlegung der gesamten Umstände der Spielleitung **schriftlich** mitgeteilt werden, und zwar spätestens mit Poststempel des 1. Werktages nach dem angesetzten Austragungstag.  
Beweismittel können nachgereicht werden.

## § 59 Kurzfristige Spielabsage

1. Kann eine Mannschaft krankheitsbedingt wegen Spielunfähigkeit der Mannschaft kurzfristig zu einem Spiel oder einem Spieltag nicht antreten, ist der Verein dafür **verantwortlich**, dass umgehend der zuständige Spielleiter, der / die Spielpartner, die Schiedsrichtereinsatzleitung und die angesetzten Schiedsrichter informiert werden.
2. Der Verein muss sich über den Zugang der Mitteilung **vergewissern**.

## IX. Schiedsrichtereinsatz

### § 60 Einsatz von Schiedsrichtern

1. Alle Spiele, die im Rahmen dieser **Spielordnung** durchgeführt werden, dürfen nur von Schiedsrichtern geleitet werden, die im Besitz einer gültigen Lizenz des FA oder des Deutschen Basketballbundes (DBB) sind.  
Bei Freundschaftsspielen kann der Veranstalter hiervon abweichen.
2. Pflichtspiele können nur als ausgetragen gewertet werden, wenn sie von mindestens einem Schiedsrichter mit gültiger Schiedsrichterlizenz geleitet worden sind.
- 3.1 Für Pflichtspiele wird der Schiedsrichtereinsatz vom Veranstalter vorgenommen.
- 3.2 Zu Spielen oberhalb der Regionalligen und zu Bundeswettbewerben werden die Schiedsrichter von der Schiedsrichter- und Regelkommission des FA angesetzt.
- 3.3 Für die Einsätze der Schiedsrichter in den Regionalligen und den darunter befindlichen Spielklassen ist der vom entsprechenden Veranstalter benannte Schiedsrichtereinsatzleiter verantwortlich.
- 3.4 Schiedsrichtereinsätze in Bundeswettbewerben haben Vorrang gegenüber Einsätzen in Spielen anderer Veranstalter.

### § 61 Ausbleiben eines oder beider angesetzter Schiedsrichter

1. Ist nur **ein** Schiedsrichter zum angesetzten Spielbeginn angetreten, so müssen sich die Mannschaften auf einen anwesenden vereinsneutralen einsatzbereiten zweiten Schiedsrichter einigen.
2. Ist **15 Minuten** nach dem angesetzten Spielbeginn **kein** angesetzter Schiedsrichter erschienen, so müssen sich die Mannschaften auf anwesende vereinsneutrale einsatzbereite Schiedsrichter einigen.  
Sind nur zwei entsprechende Schiedsrichter anwesend, so ist das Spiel mit diesen durchzuführen.
3. Können keine zwei Schiedsrichter das Spiel leiten, so ist dieses auch von einem Schiedsrichter zu leiten.
4. Anstelle fehlender vereinsneutraler Schiedsrichter können sich die Mannschaften auch auf vereinseigene Schiedsrichter einigen.
5. Jede Einigung ist **vor** dem Spiel auf dem Spielbericht zu vermerken und von beiden Kapitänen und den Schiedsrichtern zu bestätigen.
6. Das Ausbleiben jedes angesetzten Schiedsrichters ist auf dem Spielbericht zu vermerken.

### § 62 Wartezeit bei fehlenden Schiedsrichtern

Kann das Spiel wegen fehlender Schiedsrichter nicht begonnen werden, haben die Mannschaften und das Kampfgericht bis zu **30 Minuten** nach dem angesetzten Spielbeginn zwecks Durchführung des Spiels auf Schiedsrichter zu warten.

## X. Sportdisziplin

### § 63 Disqualifikation von Spielern

- 1.1 Ein in einem **Pflichtspiel** nach den Regeln **disqualifizierter Spieler** ist von diesem Zeitpunkt an **nicht mehr spielberechtigt**.
- 1.2 Jeder Disqualifizierte hat sich für die Restspielzeit in den Umkleideraum seiner Mannschaft zu begeben oder hat das Hallengebäude zu verlassen.
- 2.1 Eine Disqualifikation hat der aussprechende Schiedsrichter auf dem Spielbericht zu vermerken. Er muss die Gründe für die Disqualifikation der Spielleitung **innerhalb von 48 Stunden** schriftlich mitteilen.
- 2.2 Die Spielleitung hat umgehend über die Dauer einer Sperre zu entscheiden.
- 2.3 Ist die Entscheidung innerhalb von **drei Wochen** nach der Disqualifikation nicht getroffen worden, so ist der Spieler wieder spielberechtigt.
3. Andere Verstöße gegen die Sportdisziplin, die von einem Schiedsrichter oder dem Technischen Kommissar schriftlich der Spielleitung gemeldet werden, sind durch diese zu ahnden.  
**In diesem Fall bleibt der Spieler bis zur Entscheidung spielberechtigt.**
4. Bei **Freundschaftsspielen** geht die Meldung an den für diesen Spieler zuständigen Spielleiter (vgl. § 64 Ziffer 1.3). Er entscheidet über eine Bestrafung.

### § 64 Sperren

- 1.1 Sperren werden auf Grund von Verstößen gegen die Sportdisziplin durch den zuständigen Spielleiter ausgesprochen und dem Verein des Spielers bzw. den betroffenen Personen schriftlich mitgeteilt (auch per Email möglich).
- 1.2 Bei Zeitsperren wird ein Spieler für eine bestimmte Zahl von Pflichtspielen **und für die dazwischen liegende Zeit** für den gesamten Spielbetrieb gesperrt, das bedeutet, dass er in dieser Zeit auch nicht als Schiedsrichter, Kommissar, Trainer, Co-Trainer, Mannschaftsbegleiter (s. § 4.1) oder Kampfrichter tätig sein darf.
- 1.3 Bei **Freundschaftsspielen** verhängt der zuständige Spielleiter eine entsprechende **Wochensperre**.
- 1.4 Bei Verstößen durch Trainer, Co-Trainer, Mannschaftsbegleiter, Schiedsrichter, Technische Kommissare und Kampfrichter gegen die Sportdisziplin gelten die Vorschriften bezüglich der daraus resultierenden Sperren entsprechend.
2. Folgende **Zeitsperren** können wegen unsportlichen Verhaltens durch die Spielleitung ausgesprochen werden:

a) Schiedsrichterbeleidigung / grobe Unsportlichkeit	2 bis 8 Pflichtspiele
b) Tötlichkeit gegen Spieler und / oder Dritte	4 bis 12 Pflichtspiele
c) Tötlichkeit gegen Schiedsrichter, Kampfrichter oder DRS- Beauftragte	mindestens 6 Pflichtspiele
3. Wenn ein gesperrter Teilnehmer eines Spiels (s. § 4) **während der ihm auferlegten Sperrzeit** vorsätzlich gegen die Auflagen gemäß Ziffer 1.2 verstößt, wird seine Sperrzeit automatisch **verdoppelt**.
4. Gegen das Verhängen der Sperre kann Berufung beim Vorsitzenden der Kommission 1 (Spielbetrieb) eingelegt werden (s. § 69).

<b>XI. Proteste im Spielbetrieb</b>
-------------------------------------

**§ 65                      Rechtzeitige Anmeldung eines Protests**

1. Ein Protest aus dem Spielverlauf ist in der ersten Auszeit nach Entstehen des Protestgrundes anzumelden. Wird in einer Spielperiode nach Entstehen des Protestgrundes keine Auszeit mehr gegeben, so ist der Protest nach Ende der jeweiligen Spielperiode anzumelden.
2. Andere Proteste sind unverzüglich nach Entstehen des Protestgrundes beim 1. Schiedsrichter anzumelden.
3. Der Protestgrund ist anzugeben.
4. Die Protestanmeldung ist nach Spielende vom Kapitän durch Unterschrift in dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielberichtsbogen zu bestätigen, bevor der Spielbericht durch den 1. Schiedsrichter abgezeichnet wird.
5. Nach Abzeichnen des Spielberichts durch den 1. Schiedsrichter ist ein Protest nicht mehr zulässig.

**§ 66                      Protokollieren von Protesten**

Der 1. Schiedsrichter ist verpflichtet, jeden angemeldeten Protest auf dem Spielberichtsbogen zu protokollieren.

Name der Mannschaft, Protestgrund und Zeitpunkt der Anmeldung sind anzugeben.

**§ 67      Fortsetzung des Spiels nach Protokollieren eines Protests**

Nach Protokollieren des Protests ist das Spiel in jedem Fall weiter durchzuführen.

**§ 68                      Entscheidung über einen Protest**

1. Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter können nicht korrigiert werden.
2. Die Entscheidung über einen Protest richtet sich nach § 69, Ziffer 4.4.

## XII. Hinweise zu den Rechtsverfahren

### § 69 Instanzen / Rechtsmittel / Formale Vorschriften und Fristen / Gebühren / Geldbußen und Strafen / Zahlungsempfänger

1. Verstöße gegen die RBB-Regeln, die **SO** oder sonstige Bestimmungen können in Bezug auf ein bestimmtes Spiel oder in Bezug auf Entscheidungen der Spielleitung in einem **Widerspruchsverfahren- (Einspruch, Protest, Berufung oder Revision)** geltend gemacht werden.

#### 2. Rechtsinstanzen:

- 2.1 Vorinstanz: **zuständiger Spielleiter**
- 2.2 Berufungsinstanz: **Vorsitzender der Kommission 1**  
Der Vorsitzende der Komm. 1 kann ein Gremium benennen, das seine Funktionen wahrnimmt.
- 2.3 Revisionsinstanz: **Rechtsausschuss des DRS**
- 2.4 Ein Mitglied einer Rechtsinstanz darf an einer Entscheidung nicht mitwirken, wenn
- 2.4.1 es selbst oder sein Verein Beteiligter des Verfahrens ist
- 2.4.2 es bei der angefochtenen Entscheidung bereits in einer unteren Instanz mitgewirkt hat
- 2.4.3 es sich selbst für befangen erklärt.
- 2.5 In einem Fall gemäß Ziffer 2.4 wird sowohl in der Vorinstanz als auch in der Berufungsinstanz die Entscheidung einem Mitglied der erweiterten Kommission 1 oder einem anderen Mitglied des FA übertragen.
- 2.6 In besonders gelagerten Fällen trifft der Vorsitzende des FA bzw. dessen Vertreter die Entscheidung.

#### 3. Rechtsmittel

##### **Rechtsmittel haben keine aufschiebende Wirkung.**

- 3.1 **Einspruch** einzulegen beim zuständigen Spielleiter (gegen Verwaltungsentscheidungen der Spielleitung, z.B. Spielplan, Abschlusstabelle)
- 3.2 **Protest** einzureichen beim zuständigen Spielleiter (bei Vorkommnissen aus dem Spielbetrieb)
- 3.3 **Berufung** einzulegen beim Vorsitzenden der Kommission 1 (bei Widerspruch gegen das Verhängen von Geldbußen und Strafen gemäß Strafenkatalog, gegen das Verhängen von Sperren gemäß § 64 und gegen die Ablehnung von Einsprüchen bzw. Protesten)
- 3.4 **Revision** einzulegen beim Rechtsausschuss des DRS (bei Ablehnung einer Berufung)

#### 4. Formale Vorschriften und Fristen

- 4.1.1 Bei **allen** Rechtsmitteln (§ 69, Ziffer 3) sind dem entsprechenden Antrag neben der ausführlichen Begründung auch der **Einzahlungsbeleg** über die Zahlung der jeweiligen Gebühr und entsprechendes **Beweismaterial** beizufügen.



- 4.1.2 Jeder Antrag muss den Antragsgrund und das Entscheidungsziel enthalten.
- 4.2.1 Die Entscheidung einer Rechtsinstanz muss **Rechtsmittelbelehrungen** enthalten, sonst hat die Entscheidung keine Rechtskraft.
- 4.2.2 Die Entscheidung ist dem Antragsteller schriftlich mitzuteilen.
- 4.3.1 Der **Einspruch** gegen Verwaltungsentscheidungen der Spielleitung ist innerhalb einer Woche nach offizieller Bekanntgabe beim zuständigen **Spielleiter** einzureichen.
- 4.3.2 Ein Einspruch ist als begründet anzusehen, wenn die widersprochene Maßnahme erhebliche Nachteile für die davon Betroffenen bringt.
- 4.4.1 Das **Protestverfahren** (s. § 65 – § 68) aus dem Spielbetrieb ist - soweit keine Spieljury eingesetzt ist - bei der zuständigen **Spielleitung** einzuleiten.
- 4.4.2 Voraussetzung für die Einleitung eines Protestverfahrens ist die rechtzeitige Anmeldung des Protests durch den Kapitän oder Trainer beim 1. Schiedsrichter.
- 4.4.3 Der schriftliche Protest des Vereins muss mit ausführlicher Begründung und unter Beifügung des Einzahlungsbelegs über die Protestgebühr (s. Ziffer 5.2 und Ziffer 7.1) innerhalb **einer Woche nach Bekanntwerden** des Protestgrundes der zuständigen Spielleitung vorliegen.
- 4.4.4 Ein Protest ist als begründet anzusehen, wenn der Protestgrund den Ausgang des Spiels wesentlich beeinflusst hat.
- 4.4.5 Wird eine Spielwiederholung angeordnet, hat die Spielleitung eine Entscheidung über die **Kostenverteilung** des nicht gewerteten Spiels zu treffen.
- 4.5 **Berufung** kann gegen das Verhängen von Geldbußen oder Strafen gemäß Strafenkatalog, gegen das Verhängen von Sperren gemäß § 64 und gegen Entscheidungen der Spielleitung in Bezug auf Einsprüche bzw. Proteste beim Vorsitzenden der Kommission 1 eingelegt werden, und zwar innerhalb von 14 Tagen (es zählen nur Werktage) nach dem Zugang der Entscheidung.
- 4.6 **Revision** kann gegen die Entscheidung über den Berufungsantrag beim Rechtsausschuss (RA) des DRS eingelegt werden, und zwar innerhalb von 14 Tagen (es zählen nur Werktage) nach dem Zugang der Entscheidung der Berufungsinstanz. Die Entscheidung des RA des DRS ist **endgültig**.

## 5. Gebühren

5.1	Einspruch gegen Verwaltungsentscheidungen der Spielleitung	25,- €
5.2	Protest gegen Vorkommnisse aus dem Spielbetrieb	25,- €
5.3	Berufung gegen das Verhängen von Geldbußen oder Strafen (gemäß Strafenkatalog), gegen das Verhängen von Sperren (gemäß § 64) und gegen die Ablehnung von Einsprüchen bzw. Protesten	50,- €
5.4	Revision gegen die Ablehnung der Berufung	50,- €

- 5.5 Werden Rechtsmittel durch alle Instanzen hinweg abschlägig beschieden, verfallen alle gezahlten Gebühren. Hat ein Rechtsmittel Erfolg, werden die bis dahin gezahlten Gebühren zurückgezahlt.

## 6. Geldbußen und Strafen (Strafenkatalog am Ende der Spielordnung)

- 6.1 Geldbußen, Strafen und Kostenerstattungen werden (mit Kopie an die konto-führende Stelle) durch schriftlichen Bescheid (auch per Email) kostenpflichtig ausgesprochen.
- 6.2 Gegen das **Verhängen einer Geldbuße oder Strafe** (gemäß Strafenkatalog) kann **Berufung** beim Vorsitzenden der Kommission 1 eingelegt werden.
- 6.3 Geldbußen müssen **innerhalb von 21 Tagen** auf dem im Bescheid angegebenen Konto eingegangen sein.
- 6.4 Bei Fristüberschreitung wird dieser Betrag einmalig per Einschreiben **angemahnt**, wobei eine Mahngebühr von 10,-- € fällig wird.
- 6.5 Ist der gesamte Betrag innerhalb von 21 Tagen nach dieser Mahnung nicht auf dem angegebenen Konto eingegangen, wird die betreffende Mannschaft für den Spielbetrieb gesperrt.
- 6.6 Die Sperre wird erst mit dem Eingangsdatum der Zahlung, des Zahlungsbelegs bzw. eines entsprechenden Verrechnungsschecks **aufgehoben**. Die Aufhebung wird dem Verein schriftlich mitgeteilt.

## 7. Zahlungsempfänger

- 7.1 Zahlungsempfänger für Geldbußen und Strafen und für die Gebühren gemäß Ziffer 5.1 und 5.2 ist der für die betreffende Spielleitung zuständige Kassenswart bzw. Finanzreferent.
- 7.2 Im Fall eines Berufungsantrags erfolgt die Zahlung der Berufsgebühr in Höhe von 50 € auf das Konto des FA RBB (Handbuch S. A-2).
- 7.3 Im Fall eines Revisionsantrags erfolgt die Zahlung der Revisionsgebühr in Höhe von 50 € auf das DRS-Konto: 5 333 333 017 bei der Volksbank Bonn Rhein-Sieg, BLZ: 380 601 86.

### XIII. Sonderspielbetrieb

#### § 70

Der FA, die Landesverbände bzw. die regionalen Zusammenschlüsse können Pokal- oder sonstige Wettbewerbe durchführen. Einzelheiten regelt der jeweilige Veranstalter.

#### § 71

1. Die Landesverbände bzw. die regionalen Zusammenschlüsse sind berechtigt, für Freundschaftsspiele, die in ihrem Bereich stattfinden, Regelungen zu treffen.
2. Bei Spielen von Mitgliedern mehrerer Landesverbände gelten die Regelungen des Ausrichters.

#### § 72

**Verstöße** im Zusammenhang mit Freundschaftsspielen sind an den Spielleiter zu melden, der für die betreffende Mannschaft bzw. für den betreffenden Spieler zuständig ist (vgl. § 64 Ziffer 1.4).

#### § 73

**Sonderregelung:**

Wird ein Wettbewerb in neutralen Hallen ausgetragen, so können die Pflichten und Rechte des Ausrichters auf den Veranstalter übertragen werden.

### XIV. Schlussbestimmungen

#### § 74

Der als Anlage beigefügte Strafenkatalog ist **Bestandteil** der Spielordnung.

**Ende der Spielordnung für Rollstuhlbasketball / Stand: 01. 09. 2007**

## Strafenkatalog (Anlage zur Spielordnung)

Vergehen		Strafe	
1.	Einsatz von nicht spiel- und / oder einsatzberechtigten Spielern	Spielverlust +	50,-- €
2.a	Nichtantreten zu einem Spieltag (von der Mannschaft zu vertreten)	Spielverlust +	250,-- €
2.b	Im Wiederholungsfall	Spielverlust +	500,-- €
3.	Verzicht einer Mannschaft auf die Teilnahme am Liga-Spielbetrieb ab dem 01.05. bzw. während des laufenden Wettbewerbs		150,-- €
4.	Unvorschriftsmäßige oder fehlende Einladung von Gast, SR, Spielleiter, SR-Umbesetzungsstelle		
4.a	ohne Spielausfall		25,-- €
4.b	mit Spielausfall	Spielverlust +	100,-- €
5.	Antreten in unvollständiger oder kontrastarmer Spielkleidung	je Spieler	5,-- €
6.a	Nichtvorlage von Spielerpass oder Trainerlizenz		10,-- €
6.b	jeder weitere Spielerpass		2,-- €
6.c	Eigenmächtige Änderung des Spielerpasses		100,-- €
7.	Verspätete Zahlung der Meldegelder		50,-- €
8.	Verspätete Abgabe des MMB		50,-- €
9.	Verspätete Durchgabe des Spielergebnisses an die Spielleitung am Spieltag (per Tel. oder Fax)		
9.a	Ligen unterhalb der BL		25,-- €
9.b	Bundesligen		150,-- €
9.c	Bundesligen: verspätete Durchgabe des Scoutings per Fax bzw. Email ( <b>spätestens SO 18:00 Uhr</b> )		75,-- €
10.a	Verspätete Einsendung des Spielberichts		25,-- €
10.b	Verspätete Einsendung des Spielberichts (mehr als 8 Tage nach einem Pflichtspiel)		50,-- €
11.	Verspätete / unterlassene Einsendung		
11.a	der Schiedsrichterbeurteilung		15,-- €
11.b	der Schiedsrichterabrechnung		15,-- €
12.	Nichteinhaltung von Fristen (Meldetermine etc.)		25,-- €
13.	Nichteinhaltung von Zahlungsfristen	je Mahnung	10,-- €
14.	Nicht ordnungsgemäße Spielverlegung / nicht ordnungsgemäße kurzfristige Spielabsage		75,-- €
15.	Unkorrektes Ausfüllen von Spielbericht / Scorerliste		10,-- €
16.	Unkorrektes Ausfüllen des MMB		10,-- €
17.	Fehlende Vereinsvertretung auf der BL-Versammlung		250,-- €
18.	Bei Verstößen gegen Ordnungen und Ausschreibung, die vorstehend nicht geregelt sind:	je Verstoß	15,-- €
19.	Zu allen Strafen kommen die entstandenen Kosten hinzu, pauschal mindestens		5,-- €

**Ende des Strafenkatalogs**

## Leitfaden für Spielleiter

**Stand: 23.05.2009 / Spielleitersitzung in Frankfurt**

### Inhalt:

	<b>Sitzungen</b> der erweiterten Kommission 1	J-1
I	Aufgaben <b>vor</b> der Saison	J-1
II	Aufgaben <b>während</b> der Saison	J-2
III	Aufgaben <b>nach</b> der Saison	J-4
IV	Entscheidung über <b>Proteste</b>	J-5
V	Wichtige <b>Termine</b> für Spielleiter	J-7
	Anlage: Meldung der Mannschaften für die neue Saison	J-8

### Spielleitersitzungen

#### Sitzungen der erweiterten Kommission 1 des FA RBB

**Einmal** jährlich (i. d. R. Ende Mai) findet eine **Spielleitersitzung** (Sitzung der erweiterten Kommission 1 des Fachbereichsausschusses RBB) statt.

Themen u.a.: Erfahrungsaustausch / Einteilung der Ligen

Bei Bedarf können weitere Sitzungen einberufen werden. Sie finden möglichst an einem zentral gelegenen Ort in Deutschland statt.

Die Fahrtkosten zu diesen Spielleitersitzungen werden i.d.R. über die regionalen AG's bzw. über die Rollstuhlsportfachwarte der Behindertensportverbände der Länder, in Ausnahmefällen über das Finanzreferat des Fachausschusses (0,22 € / KM) abgerechnet. Möglichkeiten zur Bildung von Fahrgemeinschaften müssen genutzt werden.

## I. Vor der Saison

- 1.1 Entgegennahme der **Vereinsmeldung** zum Spielbetrieb (Formblatt L-17) (30. April)
- 1.2 Information der Geschäftsstelle der Kommission Lehrwesen über die **gemeldeten Trainer**.
- 1.3 Ggf. Sperre der Mannschaften, für die bis zum **1. September** weder ein Trainer gemeldet noch eine Übergangslizenz nachgewiesen wurde.
  
2. Ggf. rechtzeitige **Einberufung** der vorbereitenden **Regions-Sitzung** / des **Staffel-tags** (spätestens zum letzten Wochenende **vor** der Sitzung der erweiterten Kommission 1). **Kopie** der Einladung an den Vorsitzenden der Kommission 1 schicken  
Ebenfalls den zuständigen **Landesverbands-Rollstuhlsportfachwart** und die Landestrainer einladen.
  
3. **Erstellen des Spielplans (regionsspezifisch):**  
Bei Einzelspieltagen nach Möglichkeit für jede Mannschaft abwechselnd ein Heim- und ein Auswärtsspiel  
Bei Sammelspieltagen sollte jede Mannschaft wenigstens einmal Heimrecht haben, darüber hinaus sollten die Gesamt-Fahrtkilometer so weit wie möglich optimiert werden
  
4. Grundlage des Spielplans:  
**Rahmenterminplan** des FA RBB.(L-15/16 der Ausschreibung)  
Die durch den Rahmenterminplan gesperrten Wochenenden freilassen:
  - ggf. DRS-Pokal Runde 2
  - alle 4 Jahre das Wochenende, an dem die BVV stattfindet.
  - evtl. auch fest eingeplante Lehrgänge (z.B. Damen-Nationalmannschaft / Trainerausbildung)

5. Anschreiben an die Mannschaften mit dem Spielplan für die neue Saison
  - Aufforderung an die Vereine zur Angabe von **Hallenterminen** (ggf. vor Erstellung des Spielplans)
  - Einsendeschluss vorgeben
6. Endgültigen **Spielplan** aufstellen und dem SR-Einsatzleiter zuschicken
7. **Spätestens 4 Wochen vor dem 1. Spieltag** (§ 14 der Spielordnung) den Spielplan mit SR-Ansetzungen an die Vereine versenden, dazu die Anschriftenliste der Betreuer und der Schiedsrichter. Regionsbezogen ggf. andere Vorgehensweise.
8. Überprüfung der **Mannschaftsmeldebögen** gemäß Abschnitt H der Ausschreibung / Checkliste zur Mannschaftsmeldung (Seite L-18 der Gesamtausschreibung)
9. **Spielerpässe** abzeichnen und an die Vereine zurückschicken.  
**Neue** Spielerpässe ausstellen, dazu die Seiten L-13, L-18 und L-22 der Gesamtausschreibung und auf Seite H-1 den § 1 der Klassifizierungsordnung mit den Ziffern 1.1 und 1.2 und 1.6 beachten. Bei "neuen Spielern" erhält der Spielleiter eine Kopie des Antrags auf Erstklassifizierung (L-34).
10. Erstellung der Spielerdatei der Mannschaften der betr. Liga im Internet.
11. Entscheidung über **Freigabe** (auch während der Saison) gemäß § 30 der Spielordnung
12. Ausstellung von **Doppellizenzen** - ggf. auch während der Saison bis zum 31.12. des Jahres - (s. Anlage 17 der Ausschreibung / RBB - Handbuch Seite L-31).  
Die **Doppellizenz** gilt nur **für eine Saison**, sie kann jedoch durch den jew. Spielleiter (gem. der Vorgaben in Ziffer 1 und Ziffer 4 von Anlage 17 der Gesamtausschreibung / Seite L-31) verlängert werden.

## II. Während der Saison

1. Genehmigung von **Spielverlegungen** (§§ 53 - 59 der Spielordnung beachten, ggf. auf abweichende Bestimmungen in der Ausschreibung des Regionalverbandes achten)  
Benachrichtigung des zuständigen Schiedsrichtereinsatzleiters  
Den **Ausrichter** an rechtzeitige Information der angesetzten SR erinnern
2. **Entscheidung über die Spielwertung bzw. Neuansetzung von Spielen bei Spielausfall** infolge besonderer Ereignisse  
**Beispiele:**
  - a) Verspätung infolge eines Verkehrsstaus: **kein** Grund für eine Neuansetzung
  - b) Ein Wagen der Mannschaft ist selbst in einen Unfall verwickelt: **kein** Grund für eine Neuansetzung
  - c) bei **Glatteisgefahr** laut Wettervorhersage (Auslegung des § 58 der SO)  
"Telefonkonferenz" am **Vortag** des / der Spiele:
    - c1) "**Beteiligte**" sind:
      - die Ansprechpartner der Mannschaften
      - die angesetzten Schiedsrichter und der SpielleiterAnfrage beim Wetterdienst, Beachtung der entsprechenden Videotext-Seiten des regionalen Fernsehens
    - c2) Kontaktaufnahme mit dem Gastgeber
    - c3) Alle "**Beteiligten**" darüber informieren, dass eine Spielabsage möglich ist
    - c4) **Rechtzeitig vor** dem Abfahrtstermin der Gastmannschaft bzw. der Schiedsrichter (der am weitesten entfernt wohnenden Mannschaft bzw. angesetzten SR wird ein **Termin** verabredet, an dem **nach Genehmigung durch den Spielleiter** das Spiel (die Spiele) abgesagt wird (werden))
    - c5) Sagt eine Mannschaft ein Spiel **ohne Genehmigung** des Spielleiters ab, so muss sie i.d.R. davon ausgehen, dass dieses Spiel nicht neu angesetzt wird.

- d) bei kurzfristiger Spielabsage wegen **Spielunfähigkeit** einer Mannschaft infolge **Erkrankung**: INFO **aller** am Spiel Beteiligten durch den **verursachenden Verein**, der sich über den Zugang der Benachrichtigung vergewissern muss. Email reicht nicht.
- d1) Vorlage von Attesten notwendig, die auch nachgereicht werden können. Dazu ist vom Spielleiter schriftlich (auch per Fax / Email) eine Frist zu setzen, i. d. R. spätestens eine Woche nach dem ursprünglichen Spieltag. **Sammelatteste** werden **nicht** akzeptiert.
- d2) Welche Spieler müssen bei der krankheitsbedingten Absage von Spielen für die Überprüfung der Spielfähigkeit berücksichtigt werden, wenn ein Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnimmt ?  
Zunächst alle Stammspieler der absagenden Mannschaft, außerdem die Spieler der Mannschaft mit der nächsthöheren Ordnungszahl, die bereits in der laufenden Saison in der absagenden Mannschaft eingesetzt wurden.
3. **Nachmeldung von Spielern** / Nachmeldung auf Grund einer **Doppellizenz** (vgl. Nachmeldebogen L-21 und Merkblatt L-22 der Gesamtausschreibung)
- 3.1 Bei Nachmeldung auf Grund einer **Doppellizenz** informiert der Spielleiter durch Übersendung des Nachmeldebogens per Email **beide** Vereine **und** den Spielleiter der Mannschaft, für die die **ursprüngliche** Einsatzberechtigung des Spielers gilt.
- 3.2 Spielt eine Mannschaft des Vereins in einer **höherklassigen** Liga, wird der Nachmeldebogen per Email an den Spielleiter der Liga gesandt, in dem die höherklassige Mannschaft dieses Vereins spielt.
- 3.3 Bei **Vereinswechsel** sendet der Spielleiter den Nachmeldebogen auch an den bisherigen Spielleiter der Mannschaft des Vereins, den der betr. Spieler verlassen hat.
4. Ausstellung eines neuen Spielerpasses nach erfolgreichem **Protest** gegen die Klassifizierung eines Spielers.
5. **Änderungen im Spielerpass** dürfen nur durch den Spielleiter vorgenommen werden, Änderungen müssen vom Spielleiter (mit Datum) **abgezeichnet** werden.
6. Festschreiben von Spielern in einer höherklassigen Mannschaft entsprechend der **Stammspielerregelung** gemäß §§ 31 und 32 der Spielordnung.
7. Überprüfung der **Anwesenheit des Trainers**. Falls 75 % Anwesenheitspflicht nicht mehr erreichbar ist, die Mannschaft zum Kauf einer Übergangslizenz auffordern.
8. **Anschreibeblock** Es wird darauf hingewiesen, dass nur die Spielberichtsbögen des DBB im DIN-A-4 Format verwendet werden dürfen. Anm.: Bezug der Spielberichtsblocks über [basketball direkt.de](http://basketball.direkt.de), Klever Str. 21, 47441 Moers, Tel: 02841-96 707 20, FAX: 02841-96 707 25, Email: [info@basketballdirekt.de](mailto:info@basketballdirekt.de)
9. **Die Kontrolle der Spielberichtsbögen auf mögliche Zählfehler** ist gemäß § 46 der Spielordnung **nicht mehr** erforderlich. **Ausnahme: bei Protest.**
10. **Erstellen der Tabelle** nach **jedem** Spieltag und Zustellung an die Vereine **vor** dem nächsten Spieltag
11. ggf. Mitteilung der Ergebnisse an die **Videotextredaktion** am Spieltag selbst
12. **Eingabe der Ergebnisse** nach jedem Spieltag auf der **Internetseite des FA** [www.drs-rollstuhlbasketball.de](http://www.drs-rollstuhlbasketball.de)  
Termin für die Ligen **unterhalb** der BL: bis Mittwochabend der folgenden Woche
13. **Beachtung der Eintragungen auf der Rückseite der Anschreibebögen**
14. Aussprechen von **Strafen** im Zusammenhang mit Vergehen wie: verspätete Einladung, verspätete Zusendung des Spielberichts, etc. (mit Rechtsmittelbelehrung / Möglichkeit der Berufung (SO § 69))

**15. Entscheidung über Zeitsperren bei Disqualifikationen**

- a) Bei **jeder** Disqualifikation (Vermerk auf dem Spielbericht) ist vom Spielleiter über eine mögliche Sperre zu entscheiden (Spielordnung § 63 Ziffer 2.2 und § 64). Der die Disqualifikation aussprechende SR schickt den Bericht innerhalb von 48 Stunden nach dem Spiel an die Spielleitung.
- b) Die Entscheidung über weitergehende Sperren und die im Strafenkatalog vorgesehenen Strafen muss **umgehend** erfolgen (schriftlich). **Dabei ist auf Rechtsmittel und entsprechende Fristen hinzuweisen**
- c) Bei Doppel- oder Sammelspieltagen muss die Entscheidung der Spielleitung **vor** dem nächsten Wochenende erfolgt und den betr. Vereinen mitgeteilt worden sein, da der Spieler sonst weiterhin (maximal 3 Wochen) gesperrt bleibt. Wird ein Spieler beim ersten Spiel eines Sammelspieltages disqualifiziert, so ist er automatisch für das 2. Spiel des Tages gesperrt (SO § 63 Ziffer 1.1).
- d) Als **Zustellungsdatum** gilt der dritte Tag nach Aufgabe zur Post
- e) Gegen die Entscheidung der Spielleitung über eine Zeitsperre kann der Verein innerhalb einer **Frist** von **2 Wochen** nach Zugang des Bescheids **Berufung** beim Vorsitzenden der Kommission 1 einlegen. Dem Einspruch ist der Beleg über die Zahlung der Berufungsgebühr auf das Konto des FA RBB (Seite L-30, Ziffer 2) in Höhe von 50 € beizufügen.  
Gegen die Entscheidung des Vorsitzenden der Kommission 1 über die Berufung ist **Revision** beim Rechtsausschuss des DRS möglich gemäß § 10 der Sportordnung des DRS (innerhalb von 2 Wochen mit schriftlicher Begründung, Einsendung aller Unterlagen und Nachweis der Zahlung der Gebühr von 50 € auf das DRS-Konto: 5 333 333 017 Volksbank Bonn Rhein-Sieg BLZ: 380 601 86).

**Entscheidung über Proteste in der Vorinstanz:** (gemäß §§ 65 bis 68 und § 69 der Spielordnung) (**s. Ziffer IV.**)

- 13.** Erstellen der **Abschlusstabelle** (SO § 16 beachten) unter Angabe eines **Termins** (eine Woche) für **Einsprüche** gegen die Abschlusstabelle
- 14.** Rechtzeitig Auskünfte über **Aufstiegsbereitschaft** einholen  
Verzichtserklärung bezüglich des Aufstiegs kann nur **schriftlich** an den Spielleiter erfolgen
- 15.** Spielleitung möglicher Relegationsturniere
  - Vergabe des Austragungsortes
  - Erstellung der Spielpläne
  - Information des Schiedsrichtereinsatzleiters

<b>III. Nach der Saison</b>
-----------------------------

Die **Abrechnung** über die Auslagen (mit Belegen) als Spielleiter (maximal 100 € pro Saison) ist dem Finanzreferat des FA RBB (Seite L-30 der Ausschreibung) bis spätestens zum 15. Dezember (Jahresabschlussrechnung) vorzulegen. Später eingehende Abrechnungen können nicht berücksichtigt werden. In Sonderfällen können zusätzlich Erstattungsanträge an den Finanzreferenten des FA erfolgen.

**Kontonummer und Kreditinstitut (mit BLZ) für die Überweisung angeben.**



## IV. Entscheidung über Proteste

(gemäß §§ 65 bis 68 und § 69, Ziffer 4 der Spielordnung)

1. Über Proteste wird durch den jeweiligen Spielleiter als Vorinstanz entschieden. § 69 Ziffer 4 der SO beachten.
2. Proteste müssen **begründet** sein. **Mit dem Protest muss stets auch ein entsprechender Antrag formuliert werden.**
3. Ausführliche Begründung und Beweismittel müssen **innerhalb einer Woche** nach Bekanntwerden des Protestgrundes (einschließlich des Nachweises über die gezahlte Protestgebühr in Höhe von 25 € an den für die jew. Liga zuständigen Kassenwart) der Spielleitung vorliegen.
4. Anträge per **FAX** sind **fristwahrend**.
5. Fällt das Ende einer Frist auf einen Sonntag, Feiertag oder Samstag, so gilt als **Fristende** der Ablauf des nächsten Werktags.
6. Nach Eingang sämtlicher Unterlagen des protestierenden Vereins ist vom Spielleiter umgehend die **Stellungnahme des 1. Schiedsrichters** (schriftlich) und die Stellungnahme des anderen Vereins anzufordern (mit Fristangabe).
7. Sind vorgegebene Fristen gemäß § 68 und § 69 der SO nicht eingehalten, ist ein Protest als **unzulässig** zu verwerfen.
8. Ist eine der Vorschriften der § 65, Ziffer 4 und § 69, Ziffern 4.4.2 und 4.4.3 der SO nicht beachtet oder **nicht eingehalten** worden, ist der Protest zu verwerfen.
9. Ist der Anschreibebogen in der Rubrik "Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests" **nicht unterschrieben**, liegt ein formaler Grund vor, den Protest zurückzuweisen.
10. Eine Korrektur von **Tatsachenentscheidungen** der SR ist nicht möglich, ein Protest gegen Tatsachenentscheidungen also **nicht zulässig**.

### Beispiele für Tatsachenentscheidungen:

- a) "falscher" Foul-Pfiff
- b) Nichtpfeifen eines angeblichen Schubfehlers
- c) Übersehen eines Liftings
- d) falsche Ausballentscheidung
- e) falsche Rückspielentscheidung
- f) Nichtahnden einer Übertretung der Drei-Sekunden-Regel, etc.

**Nicht** unter den Begriff der **Tatsachenentscheidungen** fallen beispielsweise:

- a) Falsche Strafe für ein Foul, z.B. Seiteneinwurf beim 5. Mannschaftsfoul (in einem Viertel) anstelle von zwei Freiwürfen, (kein Foul in Mannschaftsballkontrolle)

- b) Die Spieluhr ist nachweislich 5 Sekunden weitergelaufen, obwohl das Spiel durch die SR unterbrochen war
- c) Nach Technischem Foul gegen die Bank von Mannschaft A gewähren die SR lediglich 2 Freiwürfe für die Mannschaft B, nicht aber den anschließenden Einwurf für B, sondern sie lassen nach erfolglosem 2. Freiwurf das Spiel weiterlaufen. etc.
- 11. Ein Protest ist als **begründet** anzusehen, wenn der Protestgrund den **Spielausgang wesentlich beeinflusst** hat (Spielordnung § 69, Ziffer 4.4.4).
- 12. Proteste und Rechtsmittel haben **keine aufschiebende Wirkung**
- 13. Gegen die **Verhängung einer Sperre bzw. einer Geldbuße** gem. Strafenkatalog (Seite L-14 der Ausschreibung) ist das Rechtsmittel der Berufung beim Vorsitzenden der Kommission 1 zulässig (s. § 69 Ziffer 3.3 bzw. Ziffer 4.4 der Spielordnung des FB RBB).
- 14. Die Entscheidung über einen Protest muss **innerhalb von 14 Tagen** durch die Spielleitung getroffen und den Beteiligten schriftlich mitgeteilt werden (mit **Rechtsmittelhinweis**).
- 15. Bei der Entscheidung über den Protest hat die Spielleitung ggf. eine Entscheidung über die **Kostenverteilung** des nicht gewerteten Spiels zu treffen.
- 16. Ein Vorfall kann nicht mehr verfolgt werden, wenn seitdem **3 Monate** vergangen sind (§ 22 der RO des DBB).
- 17. Gegen die Entscheidung des Spielleiters ist die **Berufung** beim Vorsitzenden der Kommission 1 zulässig. Innerhalb von **14 Tagen** nach Zugang der Entscheidung beim Antragsteller muss der Berufungsantrag mit den vollständigen Unterlagen beim Vorsitzenden der Kommission 1 eingegangen sein. Dem Antrag auf Berufung ist der Beleg über die Zahlung der Berufungsgebühr auf das Konto des FA RBB (Seite L-30, Ziffer 2) in Höhe von 50 € beizufügen. Die Entscheidung über die Berufung ist dem Antragsteller **schriftlich** mitzuteilen.
- 18. Gegen die Entscheidung über die Berufung kann innerhalb von vierzehn Tagen nach Zugang der Entscheidung **Revision** beim Rechtsausschuss des DRS eingelegt werden. Dem Revisionsantrag sind alle Unterlagen einschließlich Einzahlungsbeleg über 50 € beizufügen. DRS-Konto: 5 333 333 017 Volksbank Bonn Rhein-Sieg BLZ: 380 601 86. Die Entscheidung des Rechtsausschusses des DRS ist endgültig.
- 19. Bei Pflichtspielen, bei denen zur Fortsetzung des Wettbewerbs eine umgehende Entscheidung erforderlich ist, kann der Veranstalter eine Spieljury einsetzen, deren Entscheidung endgültig ist.
- 20. Ein Mitglied einer Rechtsinstanz darf an einer Entscheidung **nicht** mitwirken, wenn es
  - 1. selbst oder sein Verein Beteiligter des Verfahrens ist
  - 2. bei der angefochtenen Entscheidung bereits in einer unteren Instanz mitgewirkt hat
  - 3. sich selbst für befangen erklärt

In einem solchen Fall wird sowohl in der Vorinstanz als auch in der Berufungsinstanz die Entscheidung einem anderen Mitglied der erweiterten Kommission 1 oder einem anderen Mitglied des FA RBB übertragen.

In besonders gelagerten Fällen trifft der Vorsitzende des FA bzw. dessen Vertreter die Entscheidung.

V.	<b>Wichtige Termine für Spielleiter</b>
----	---

<b>bis Ende März</b>	Neue <b>Gesamtausschreibung</b> für die folgende Saison
<b>Ende April</b>	<b>Abschluss</b> des Spielbetriebs in <b>allen</b> Ligen ( <b>Termin</b> gemäß Rahmenterminplan)
<b>sofort danach</b>	Meldung der aufstiegsberechtigten Mannschaften der Regionalligen an die Spielleiter der 2. Bundesligen durch die RL Spielleiter
<b>bis 30. April</b>	<b>Mannschaftsmeldung</b> zur Teilnahme am Spielbetrieb der kommenden Saison mit Angabe der Mannschaftsbetreuer (gemäß Formblatt L-17 der Ausschreibung) + Meldung zum Regionpokal Die Meldung erfolgt an den für die gemeldete Mannschaft jeweils zuständigen Spielleiter (RBB Handbuch S. A-3 bis A-4)
<b>im Monat Mai</b>	Durchführung von <b>Staffeltag, Regionssitzung</b> etc., <u><b>in der Reihenfolge: zuerst BL, dann RL, OL usw.</b></u> Die <b>Zusammensetzung</b> der neuen Ligen <b>unmittelbar nach dem Staffeltag</b> an <b>Peter Röder (Email: peter-roeder@web.de)</b> senden. Bitte das Formblatt <b>Seite J-8</b> verwenden. Die Spielleiter erhalten daraufhin per Email die Handbuchdatei der neuen Liga mit den Anschriften der <b>bisherigen</b> Betreuer. Diese Datei wird von den Spielleitern <b>korrigiert bzw. ergänzt</b> und an <b>Peter Röder</b> per Email zurückgesandt.
<b>bis 28. Mai (Eingang)</b>	<b>Rücksendung der korrigierten Datei der neuen Liga an Peter Röder (Email: peter-roeder@web.de)</b> (nach Möglichkeit vor der Spielleitersitzung)
<b>Ende Mai</b>	Sitzung der erweiterten Kommission 1 ( <b>Spielleitersitzung</b> )
<b>bis Ende Juni</b>	Versand der <b>Ergänzungslieferung</b> des <b>RBB Handbuchs</b> für die neue Saison an alle Spielleiter, SR-Einsatzleiter und Betreuer der Mannschaften
<b>1. September</b>	<b>Sperre</b> einer Mannschaft <b>ohne</b> Trainer bzw. Übergangslizenz
bis spätestens <b>15.09.</b> an den jew. Spielleiter	<b>1. Mannschaftsmeldebogen (MMB)</b> per Email <b>2. Spielerpässe</b>
<b>ca. 20. Sept.</b>	Beginn der neuen Saison
<b>Ende September</b>	spätestens <b>3 Wochen vor der 2. Runde des DRS-Pokals:</b> <b>Meldung der Pokalsieger der Regionen an den Pokalspielleiter</b> (HB RBB / Seite L-30)
<b>bis spätestens 30. Sept.</b>	<b>Beantragung</b> von <b>finanziellen Mitteln</b> für das <b>nächste Rechnungsjahr</b> bei den <b>Rollstuhlsportfachwarten der Länder</b>
<b>ca. 3. Oktober-wochenende</b>	DRS-Pokal / Runde 2 (mit Bundesliga <b>und</b> Regionsvertretern) <b>endgültiger</b> Termin im Rahmenterminplan
bis <b>spätestens zum 15. Dez.</b>	<b>Abrechnung</b> über die Auslagen (mit Belegen) als Spielleiter (maximal 100 € pro Saison) an das Finanzreferat des FA RBB (Gesamtausschreibung Seite L-30 / Ziffer 2) senden

**Ende des Leitfadens für Spielleiter**

Anlage zum Leitfaden für Spielleiter

**Meldeformular** für die Zusammensetzung der Liga für die nächste Saison**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS**

nächste Saison: 20 / 20

Liga: \_\_\_\_\_

Spielleiter/in: \_\_\_\_\_

**Zusammensetzung der Liga für die kommende Saison**

	<b>Name der Mannschaft</b> mit Ordnungszahl (z.B. ALBA Berlin 4) (alle Mannschaften der <b>neuen</b> Liga aufführen)	Liga, in der die Mannschaft in der abgelaufenen Saison gespielt hat
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

**Aufsteiger** (der abgelaufenen Saison) aus **dieser** Liga in die nächsthöhere Liga:

1.	
2.	

**Absteiger** (der abgelaufenen Saison) aus dieser Liga:

1.	
2.	

Die folgende Mannschaft meiner Liga hat sich **aufgelöst** und nimmt **nicht** mehr am Spielbetrieb teil:

1.	
2.	

Die folgende Mannschaft dieser Liga ist **neu** und hat **bisher nicht** am Spielbetrieb teilgenommen:

1.	
2.	

\_\_\_\_\_  
Datum\_\_\_\_\_  
(Unterschrift)

**Spätestens nach dem Staffeltag an Peter Röder**  
(Email: [peter.roeder@drs-rollstuhlbasketball.de](mailto:peter.roeder@drs-rollstuhlbasketball.de)) senden.

Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS

## **Fachbereichsordnung**

BVV 16.06.1990 / mit Änderungen BVV 20.02.1994 / BVV 14.02.1998 / BVV 16.06.2002

### **§ 1**

#### **Fachausschuss des Fachbereichs Rollstuhlbasketball**

Der Fachbereich Rollstuhlbasketball (FB) ist Teilbereich des Deutschen Rollstuhl – Sportverbandes e.V. (DRS). Der DRS ist Fachverband des Deutschen Behinderten – Sportverbands e. V. (DBS).

Für den FB gelten neben dieser Fachbereichsordnung (**FO**) die Satzung, die Rechtsordnung, die Schiedsgerichtsordnung und die Sportordnung des DRS.

Der Fachausschuss des FB RBB (FA) nimmt gemäß § 10 der Satzung des DRS die Belange aller Rollstuhlbasketballer und Rollstuhlbasketballerinnen in Deutschland wahr und ist zuständig für die inhaltliche Gestaltung und deren Umsetzung der Ordnungen und Regelwerke, für die Verwaltung und die Organisation des Rollstuhlbasketball – Sportbetriebes.

Die sportartspezifischen Beschlüsse und Erlasse des FA sind bundeseinheitlich bindend. Andere Ordnungen / Länderordnungen können kooperativen Charakter haben, dürfen aber nicht konkurrierend sein.

Der FA kann Aufgaben an die Regionen bzw. an die regionalen Zusammenschlüsse delegieren.

### **§ 2**

#### **Fachbereichsversammlung**

Der Vorstand des FA beruft zur Regelung des Sportbetriebes mindestens alle vier Jahre eine ordentliche Basketballvertreterversammlung (BVV) als Fachbereichsversammlung ein. Die Beschlüsse der BVV sind für den Fachbereich bindend.

### **§ 3**

#### **Zusammensetzung der BVV**

Jeder Verein (Sportgruppe) kann pro einer am Spielbetrieb Basketball teilnehmenden Mannschaft einen stimmberechtigten Vertreter entsenden. Vereinen, die nicht am Spielbetrieb in den Ligen teilnehmen, aber Basketballgruppen in ihrem Verein haben, wird auf Antrag die Stimmberechtigung von der BVV erteilt. Die Vertreter sind von den Vereinen schriftlich zu legitimieren. Fehlt die Legitimation und kann eine solche nicht auf andere Weise glaubhaft gemacht werden, so kann die Stimmberechtigung von der BVV verweigert werden.

### **§ 4**

#### **Aufgaben der BVV**

Die Aufgaben der BVV sind insbesondere:

- a) Wahl
  - 1. des Vorsitzenden des FA
  - 2. des stellvertretenden Vorsitzenden des FA
  - 3. des Finanzreferenten
  - 4. der Frauenreferentin

- b) Wahl der Vorsitzenden folgender Kommissionen:
1. Spielbetrieb
  2. Lehrwesen
  3. Schiedsrichter und Regeln
  4. Kinder und Jugendsport
  5. Klassifizierung
  6. Internationale Angelegenheiten
  7. Breitensport
  8. Vertretung der Länder
  9. Koordination Verbände
  10. Koordination Leistungssport

Die BVV kann auf Antrag beschließen, dass auch Kommissionsmitglieder durch Wahl bestimmt werden.

- c) Festlegung von Grundsätzen für die Spielordnung
- d) Festsetzung von Meldegeldern, Gebühren, Bußgeldern usw.
- e) Entgegennahme und Billigung der Berichte Vorstands des FA bzw. der Kommissionen.
- f) Entlastung des Vorstands des FA
- g) Änderung dieser Fachbereichsordnung

## **§ 5**

### **Einberufung und Beschlussfassung**

1. Die Einberufung der BVV erfolgt durch den Vorsitzenden des FA. Der DRS, der DBS, die Länder des DBS und die DBS - Fachverbände sind über die jeweiligen Geschäftsstellen zu unterrichten.
2. Der Vorsitzende des FA kann jederzeit eine außerordentliche BVV unter Einhaltung der Fristen einberufen. Er muss dies tun, wenn ein Drittel der Mitglieder des Vorstands des FA oder ein Viertel der stimmberechtigten Vereine dies verlangt.
3. Der Vorsitzende des FA lädt die Vereine mindestens sechs Wochen vor der BVV schriftlich oder durch geeignete Veröffentlichung unter Angabe einer vorläufigen Tagesordnung zur ordentlichen BVV ein. Die Frist zur Einberufung einer außerordentlichen BVV kann auf zwei Wochen verkürzt werden.
4. Anträge müssen dem Vorsitzenden des FA spätestens 3 Monate vor dem Termin der BVV schriftlich vorliegen. Antragsberechtigt sind neben den Vereinen der Vorsitzende des FA, der Vorstand des FA, die Kommissionen und die Organe des DRS. Dringlichkeitsanträge bedürfen zur Beschlussfassung einer Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmberechtigten der BVV. Die Antragsfrist beträgt bei der außerordentlichen BVV eine Woche. Die BVV legt zu Beginn der Versammlung die endgültige Tagesordnung fest.
5. Die BVV entscheidet mit einfacher Mehrheit der abgegebenen Stimmen, soweit diese Fachbereichsordnung nichts anderes vorsieht. Enthaltungen und ungültige Stimmen werden nicht gezählt.

## **§ 6**

### **Leitung der BVV, Protokoll**

1. Die BVV wird vom Vorsitzenden des FA oder einem anderen Mitglied des Vorstandes des FA geleitet.

2. Für die Wahlen obliegt die Leitung einem aus der Mitte der BVV zu wählenden Wahlleiter
3. Die Aussprache und die Beschlüsse sind zu protokollieren. Das Protokoll ist vom Versammlungsleiter und vom Protokollführer zu unterzeichnen und in Kopie den stimmberechtigten Vereinen, dem Vorstand des FA, den o.g. Geschäftsstellen ( siehe § 5 Punkt 1 dieser Ordnung ), der DRS-Sportwartin und dem Sportdirektor des DBS zuzusenden

## **§ 7**

### **Vorstand des FA**

1. Der Vorstand des FA besteht aus dem Vorsitzenden, seinem Stellvertreter, dem Finanzreferenten, der Frauenreferentin und den Vorsitzenden der Kommissionen. Letztere können bei Verhinderung Vertreter benennen.
2. Dem Vorstand des FA obliegt die Leitung des Fachbereichs Basketball. Er ist für alle Aufgaben zuständig, die nicht durch diese Fachbereichsordnung der BVV oder einer Kommission zugewiesen sind. Er hat die Beschlüsse der BVV vorzubereiten und durchzuführen. Der Vorstand des FA ist verpflichtet, einen Bericht über die vorausgegangene Amtszeit den Vereinen rechtzeitig vor der BVV zukommen zu lassen.
3. Der Vorstand des FA kann Aufgaben, insbesondere an die Kommissionen, delegieren. Er ist berechtigt, die Kommissionen entsprechend den anfallenden Aufgaben personell zu besetzen.  
Für besondere Aufgabenbereiche kann der Vorstand des Fachbereichsausschusses AD – HOC - Gremien bestimmen und diese personell besetzen.
4. Der Vorstand des FA ist beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte seiner Mitglieder anwesend ist. Er entscheidet mit einfacher Stimmenmehrheit. Stimmenthaltungen und ungültige Stimmen werden nicht mitgezählt. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Die Beschlüsse sind zu protokollieren und alsbald den Mitgliedern des Vorstands des FA zuzusenden.  
In dringenden Fällen können Beschlüsse vom Vorsitzenden auch im schriftlichen Verfahren herbeigeführt werden.

## **§ 8**

### **Amtszeit**

Die Mitglieder des FA werden für die Dauer von vier Jahren gewählt. Scheidet ein Mitglied während seiner Amtszeit aus, so kann der Vorstand des FA einen geeigneten Nachfolger berufen. Die nächste BVV entscheidet endgültig über die Besetzung.

## **§ 9**

### **Vorsitzender**

Der Vorsitzende des FA koordiniert und leitet die gesamte Arbeit des Vorstands des FA.

## **§ 10**

### **Sitzungen des Vorstandes**

1. Sitzungen des Vorstands des FA finden nach Bedarf, mindestens jedoch viermal im Jahr statt. Der Vorsitzende des FA beruft die Sitzungen spätestens zwei Wochen vorher unter Angabe der vorläufigen Tagesordnung ein. Eine kürzere Frist ist nur in besonders dringenden Fällen zulässig.

2. Jedes Mitglied des Vorstands des FA ist berechtigt, die Einberufung einer Sitzung nach Rücksprache mit dem Vorsitzenden zu verlangen. Das Verlangen ist zu begründen.
3. Jedes Mitglied des Vorstands des FA ist berechtigt, die Änderung oder Ergänzung der Tagesordnung bis zum Beginn der Sitzung zu verlangen. Danach können nur noch Eilanträge auf Änderung oder Ergänzung der Tagesordnung gestellt werden, die der Zustimmung der Mehrheit der anwesenden Vorstandsmitglieder bedarf.

## **§ 11 Kommissionen**

1. Dem FA gehören folgende Kommissionen an:
  - I Spielbetrieb
  - II Lehrwesen
  - III Schiedsrichter und Regeln
  - IV Kinder- und Jugendsport
  - V Klassifizierung
  - VI Internationale Angelegenheiten
  - VII Breitensport
  - VIII Vertretung der Länder
  - IX Koordination Verbände
  - X Koordination Leistungssport
2. Aufgabe der Kommissionen ist die selbständige Durchführung der ihnen vom Vorstand des FA übertragenen Aufgaben. Sie können hierzu Sitzungen abhalten und Beschlüsse fassen. Diese Beschlüsse können durch Mehrheitsentscheid des Vorstands des FA aufgehoben werden.  
Enthalten die Beschlüsse grundlegende Änderungen von Inhalten, für welche die BVV gemäß §4 der Fachbereichsordnung zuständig ist, muss der Vorsitzende des FA dazu die mehrheitliche Zustimmung der betroffenen Vereine auf schriftlichem Wege einholen. Die nächste ordentliche BVV bestätigt die Beschlussfassung.
3. Vorbehaltlich § 4 / Ziffer b) / letzter Satz werden die Mitglieder der Kommissionen vom Vorstand des FA auf Vorschlag des jeweiligen Kommissionsvorsitzenden berufen.
4. Der Vorstand des FA kann zu seinen Sitzungen nach Bedarf auch weitere Kommissionsmitglieder einladen

## **§ 12 Inkrafttreten**

Diese Fachbereichsordnung und ihre Änderungen treten mit ihrer Annahme durch die BVV in Kraft.

**Ende der Fachbereichsordnung**





**Gesamtausschreibung**  
des **Fachbereichs Rollstuhlbasketball** im DRS / DBS  
(FB RBB) [www.drs-rollstuhlsport.de](http://www.drs-rollstuhlsport.de)

für die Wettbewerbe der **Saison 2011 / 2012**  
wesentliche Änderungen gegenüber der Ausschreibung 2010/11 sind unterstrichen

### Inhaltsverzeichnis

	Seite
<b>A Allgemeines</b>	L - 2
<b>B Spielleitung</b>	L - 2
<b>C Spielausrüstung</b>	L - 2
<b>D Durchführung</b>	L - 3
Spielverlegung	L - 3
Kampfgericht	L - 3
Einsatz von Spielerinnen	L - 4
Stammspielerregelung	L - 4
Trainerlizenz	L - 4
Kontrolle der Hilfsmittel	L - 5
Disqualifikation	L - 6
Übermittlung der Spielergebnisse	L - 6
<b>E Schiedsrichter</b>	L - 6
<b>F Kosten</b>	L - 6
Meldegelder / Spielermarken	L - 7
<b>G Teilnehmer / Spielmodus</b>	L - 7
I. 1.Bundesliga	L - 7
II. 2.Bundesliga	L - 8
III. Ligen unterhalb der Bundesliga	L - 8
IV. Deutsche Meisterschaft der Frauen	L - 9
V. DRS-Pokal	L - 11
<b>H Meldung / Teilnahmeberechtigung</b>	L - 13
<b>Anlagen 1 - 20</b>	
1. Strafenkatalog	L - 14
2. Auszug Rahmenterminplan 2011 / 2012	L - 15
3. Meldung zum Spielbetrieb	L - 17
4. Checkliste Mannschaftsmeldung	L - 18
5. Bestellung von Spielermarken	L - 19
6. Mannschaftsmeldebogen / Erhebungsbogen Spielerdatei	L - 20
7. Nachmeldung von Spielern	L - 21
8. Einsatz neuer Spieler / Vereinswechsel	L - 22
9. Hinweise zum Ausfüllen von Spielerpassantrag und Spielerpass	L - 23
10. Ausfüllen eines Spielerpasses (Beispiele)	L - 24
11. Antrag auf einen Spielerpass	L - 25
12. Protest- / Revisionsverfahren Klassifizierung	L - 26
13. Protestantrag	L - 27
14. Revisionsantrag	L - 28
15. Formular: Spielauswertung	L - 29
<b>16. Wichtige Anschriften für den Spielbetrieb</b>	L - 30
17. Doppellizenz	L - 31
18. Information zur DRS-Sportlizenz	L - 32
19. <u>Verhaltenskodex Bundesligen</u>	L - 33
20. Antrag auf Erstklassifizierung	L - 34

## A. Allgemeines Wettbewerbe

### A. I

Gemäß § 2 der Spielordnung (SO) für Rollstuhlbasketball (RBB) wird die Ausschreibung zu folgenden Wettbewerben der Spielzeit 2011 / 2012 bekanntgegeben.

1. Spiele der 1. Bundesliga (1. BL) um den Titel des Deutschen Meisters
2. Spiele der 2. Bundesliga Gruppe Nord und Gruppe Süd
3. Meisterschaftsspiele der Regionalligagruppen Nord, Ost, West, Mitte und Süd sowie der darunter liegenden Spielklassen
4. Deutsche Meisterschaft der Frauen
5. Spiele um den DRS-Pokal

### A. II Veranstalter

Veranstalter für die Bundesligen, die Deutsche Meisterschaft der Frauen und den DRS-Pokal ist der Fachbereichsausschuss RBB (FA) im DRS / DBS, für die Spielklassen unterhalb der Bundesligen der jeweilige Landesverband bzw. Regional-Verband in Abstimmung mit dem FA. Ausrichter ist der die jeweiligen Spiele ausrichtende Verein.

### A. III Ordnungen und Regeln

1. Für die oben aufgeführten Wettbewerbe gelten die im Handbuch veröffentlichten Regeln und Regelinterpretationen. Es gilt die 14- bzw. 14,5-Punkte-Regel.  
Die 1. BL und die 2. Bundesligen spielen mit 14,5 Punkten. Die Punkteregelung für die übrigen Ligen wird auf den jeweiligen Staffeltagen festgelegt.  
Im DRS-Pokal wird in Spielen, an denen nur Mannschaften beteiligt sind, in deren Ligen die 14,5-Punkte-Regel gilt, mit 14,5 Punkten gespielt.  
In der Aufstiegrunde zur 2. Bundesliga wird in Spielen, an denen nur Mannschaften beteiligt sind, in deren Ligen die 14,5-Punkte-Regel gilt, mit 14,5 Punkten gespielt, sonst mit 14 Punkten.
2. Durch seine Teilnahme an einem der ausgeschriebenen Wettbewerbe unterwirft sich jeder Teilnehmer den Bestimmungen der Sportordnung und der Rechts- und Schiedsgerichtsordnung des DRS sowie der Spiel- und Klassifizierungsordnung des FB RBB.
3. Für die Teilnehmer der Bundesligen ist der Verhaltenskodex der RBBL (siehe Seite L-33) verbindlich.

### A. IV Haftung

Bezüglich der Haftung gilt §7 / Ziffer 3 / Absatz 3 der Sportordnung des DRS.

### A. V Doping

Alle Wettbewerbe unterliegen dem Anti-Doping-Reglement des DBS.

### A. VI Änderungen und Ergänzungen der Ausschreibung

Änderungen und Ergänzungen dieser Ausschreibung können nur von der Kommission Spielbetrieb des FA bzw. deren Vorsitzenden vorgenommen werden.

## B. Spielleitung

### B. I Wettkampfleitung

1. Wettkampfleitung im Sinne des § 8 / Ziffer 1 der Sportordnung des DRS ist der jeweilige Spielleiter.
2. Der Spielleiter der 1. Bundesliga bzw. 2. BLN bzw. 2. BLS ist zugleich Spielleiter für mögliche Qualifikationsspiele zur 1. Bundesliga bzw. 2. BLN bzw. 2. BLS.
3. Anschriften der Spielleiter der Bundesligen bzw. Regionalligen:  
Seite L-30, Ziffern 6 bis 8 bzw. 11 – 15.

### B. II Erstellung und Einhaltung der Spielpläne

1. Die **Spielpläne** werden von den zuständigen Spielleitern aufgestellt. Die Spielpläne der Bundesligen werden den Vereinen bis spätestens **25.06.2011** mitgeteilt. Ein Abweichen vom Spielplan ist nur mit Genehmigung des zuständigen Spielleiters und bei Vorliegen eines berechtigten Interesses erlaubt.
2. Bei **Spielabsagen** und bei durch die Spielleitung genehmigten **Spielverlegungen** ist der **Ausrichter** für die Information der angesetzten Schiedsrichter und der SR-Umbesetzungsstelle bzw. der betr. SR-Einsatzleitung **verantwortlich**.

## C. Spieldausrüstung

### C. I Spielball

Als Spielball ist in den Spielen der Bundesligen nur ein Lederball beliebigen Fabrikats zugelassen. Die Ligen unterhalb der Bundesligen legen ihren Spielball auf den Staffeltagen fest.

**C. II Spielzeit**

Spielzeit: 4x10 Minuten. Nach dem ersten und dritten Viertel und vor jeder Verlängerung gibt es eine Pause von jeweils 2 Minuten. Halbzeitpause: 15 Minuten.

**C. III Technische Ausrüstung**

Bei den Spielen aller Wettbewerbe muss folgende Ausrüstung vorhanden sein:

1. Offizieller Anschreibebogen des DBB (DIN-A-4 Format), 2 verschiedenfarbige Kugelschreiber
2. Spielzeituhr bzw. Hallenanlage, 24-Sek.-Uhr bzw. Hallenanlage, in der 1. BL eine für alle sichtbare elektrische Anzeigetafel mit Spieluhr und in der 1. und 2. Bundesliga eine digitale 24-Sek.-Anlage
3. Auszeituhr, Ergebnistafel bzw. Hallenanlage
4. 5 Foultafeln, die Nummern 1 bis 4 in schwarzer Farbe, Nummer 5 in rot
5. Zwei Anzeiger für die Anzeige nach dem 4. Foul in einer Viertelzeit
6. Richtungsanzeiger für den alternierenden Einwurf
7. Lautsprecheranlage (nicht zwingend)

**D. Durchführung der Spiele**  
**D. I Einladungen**

1. Der Ausrichter hat die teilnehmenden Mannschaften und die angesetzten Schiedsrichter spätestens zwei Wochen vor dem Spieltermin einzuladen. Die Einladung enthält:
  - 1.1 Wegbeschreibung, Anschrift und Telefonnummer der Sporthalle sowie Informationen zu gegebenenfalls vorhandenen Umweltzonen
  - 1.2 Spielnummer, Spielpaarung und Uhrzeit
  - 1.3 die Namen der an- bzw. umbesetzten Schiedsrichter
2. Dem jeweiligen Spielleiter und der SR-Umbesetzungsstelle (für die Bundesligen: S. L-30, Ziffer 10) bzw. den SR-Einsatzleitern ist jeweils eine Kopie der Einladung zuzuschicken.

**D. II Anfangszeiten der Bundesliga-Spiele am SA und SO**  
**Spielende in den Bundesligen an Sonntagen**

1. Samstag: Spielbeginn zwischen 13:00 Uhr und 20:00 Uhr
2. Sonntag: Spielbeginn zwischen 13:00 Uhr und 16:00 Uhr
3. An Sonntagen müssen die Ergebnisse und das Scouting der Bundesligaspiele den Spielleitern **und der RBBL-AG** (E-Mail: joneck@rbbl.de oder Fax: 06441-410 748) bis spätestens 18:00 Uhr vorliegen.

**D. III Spielverlegungen**

(s. auch §§ 53-59 der SO / Seiten I-19 bis I-20)

1. Eine Spielverlegung am gleichen Spieltag bzgl. der Halle und/oder der Uhrzeit ist spätestens **14 Tage vorher** dem Gastverein, den Schiedsrichtern, der Spielleitung und der Umbesetzungsstelle mitzuteilen. Der **Gastgeber muss** sich über den **Zugang der Änderungsmitteilung** beim **Spielpartner** und bei den **Schiedsrichtern vergewissern**.
2. Eine Spielverlegung auf ein anderes als das angesetzte Spielwochenende ist grundsätzlich nur möglich, wenn der neue Austragungstermin **vor** dem ursprünglich angesetzten Termin liegt. Über Ausnahmen entscheidet der Spielleiter.

**1. Verfahren bei Spielverlegung**

- 3.1 Zunächst ist die Einigung mit dem beteiligten Verein herbeizuführen. Auch bei Verlegung innerhalb eines Spielwochenendes **von SA auf SO oder umgekehrt** ist die Zustimmung des Spielpartners erforderlich.
- 3.2 Vor Information der SR-Umbesetzungsstelle erfolgt die Rückfrage bei den angesetzten Schiedsrichtern, ob der SR-Einsatz zum geänderten Termin möglich ist.
- 3.3 Ist die Durchführung des Spiels gesichert, wird der Spielleiter informiert und um sein Einverständnis gebeten.

**D. IV Kampfgericht**

1. Der Anschreibertisch ist mit qualifizierten Kampfrichtern gem. Art. 4.2 der Regeln zu besetzen (Anschreiberassistent nicht zwingend erforderlich). Bei nicht ausreichender Qualifikation können die SR das Kampfgericht teilweise oder komplett auswechseln.
2. Die Tätigkeit des Kampfgerichts beginnt spätestens 20 Minuten vor angesetztem Spielbeginn.
3. Die Signale der Kampfrichter müssen von allen am Spiel Beteiligten einwandfrei wahrzunehmen sein, vor allem das Signal zur Anzeige des Endes jeder Spielperiode.
4. Der Anschreiber bzw. Anschreiberassistent kontrolliert die Einhaltung der 14-Punkte-Regel.



**D. X Trainer**

- 1.1 Mit der **Meldung zur Teilnahme am Spielbetrieb** (L-17) bzw. mit dem **MMB** (L-20) muss für **jede** Mannschaft ein Trainer benannt werden, der im Besitz einer **gültigen Lizenz** ist. Für die Ligen unterhalb der BL ist das **der Grundlagenschein RBB Basis**, für die Bundesligen ist das die **Lizenz Trainer C-RBB**.
  - 1.2 Dieser Trainer muss bei mehr als **75%** der Pflichtspiele anwesend sein, anderenfalls ist nach Abschluss der Saison für die betreffende Mannschaft nachträglich eine entsprechende **Übergangslizenz** zu erwerben.
    - 2.1.1 Kann ein Verein für eine Mannschaft für die Saison 2010/ 2011 keinen Trainer mit gültiger Lizenz stellen, der die Mannschaft bei den Spielen betreut, so muss er **für diese Mannschaft** bis zum **1. September 2011** eine **Übergangslizenz** bei der Geschäftsstelle der Kommission Lehrwesen beantragen, und zwar einen **Übergangsgrundlagenschein RBB Basis** für eine Mannschaft einer Liga unterhalb der Bundesliga bzw. eine **Übergangslizenz Trainer C-RBB** für eine Mannschaft der Bundesliga.
    - 2.1.2 Gleichzeitig muss eine Person zum Erwerb der **jew. Lizenz** zum nächstmöglichen Lehrgang **verbindlich** angemeldet werden.
    - 2.1.3 Mannschaften, die die Ziffer 2.1.1 nicht erfüllen, werden für den Spielbetrieb gesperrt.
  - 2.2 Die **Übergangslizenz** wird auf **eine** bestimmte Mannschaft ausgestellt und ist nicht personengebunden. Sie verliert ihre Gültigkeit mit Ablauf des 30. Juni 2012.
    - 2.3.1 Die **Übergangslizenzen** sind kostenpflichtig. Die Gebühr beträgt für die Mannschaften der Ligen unterhalb der BL 150 €, für die Bundesligamannschaften 300 €. Die Einzahlung der Gebühr erfolgt auf das Konto des FA RBB (Gesamtausschreibung Seite L-30, Ziffer 2).
    - 2.3.2 Für die **Übergangslizenz** einer Mannschaft, die gemäß 2.1 keinen Trainer stellt, ist im **Wiederholungsfall** in der **nächsten** Saison die **doppelte** Gebühr, in der **übernächsten** Saison die **3-fache** Gebühr, etc. zu entrichten.
  - 2.4 Der Antrag auf die Ausstellung der **Übergangslizenz** ist an die Geschäftsstelle der Kommission Lehrwesen (S. L-30, Ziffer 17) zu richten.

Dem Antrag ist beizufügen:

    - a) der Einzahlungsbeleg über die auf das FA - Konto eingezahlte Gebühr (s. 2.3)
    - b) ein adressierter und freigemachter Rückumschlag.
  - 2.5 Nimmt die gemäß 2.1.2 gemeldete Person bzw. Ersatzperson nicht am nächstmöglichen Lehrgang teil, verdoppelt sich **nachträglich** die Gebühr für die **Übergangslizenz**.
  - 2.6.1 Nimmt eine Mannschaft **erstmalig** am Spielbetrieb teil und hat der Verein für diese Mannschaft keinen Trainer mit gültigem Grundlagenschein RBB Basis, so kann er **für diese Mannschaft** bis zum **1. September 2011** einen **Übergangsgrundlagenschein RBB Basis (gebührenfrei)** bei der Geschäftsstelle der Kommission Lehrwesen (S. L-30, Ziffer 17) beantragen.
  - 2.6.2 Gleichzeitig muss er eine Person zur nächstmöglichen Ausbildung zum Erwerb des Grundlagenscheins RBB Basis **verbindlich** anmelden.
  - 2.6.3 Entsprechendes gilt für die Mannschaft eines Vereins, die in die 2. BL aufsteigt und bisher niemals mit einer Mannschaft in der Bundesliga gespielt hat.
- 3.1 Der Grundlagenschein RBB Basis / die Lizenz Trainer C-RBB bzw. die entsprechende **Übergangslizenz** wird bei jedem Spiel **zusammen mit den Spielerpässen** von den Schiedsrichtern überprüft. Vorlage **und** Gültigkeit des jew. Nachweises werden auf dem Anschreibebogen in dem entsprechenden Kästchen durch ein Häkchen (✓) bestätigt.
  - 3.2 Liegt **kein gültiger Nachweis** gemäß Ziffer 3.1 vor **bzw.** ist der betr. Trainer **nicht anwesend**, so erfolgt durch den 1. Schiedsrichter ein entsprechender Vermerk auf der Rückseite des Spielberichts.

**D. XI Kontrolle der Rollstühle und der benutzten Hilfsmittel**

1. Die Schiedsrichter kontrollieren vor dem Spiel die Spielerpässe und die Rollstühle.
2. Nur bei Doppelamutierten Spielern überprüfen die SR die benutzten Hilfsmittel (unterhalb der Knie) daraufhin, ob sie auf dem Spielerpass eingetragen sind. Diese Spieler dürfen nur mit den auf dem Spielerpass eingetragenen Hilfsmitteln (oder mit weniger Hilfsmitteln) spielen. Hilfsmittel oberhalb der Knie dürfen ohne Eintragung verwendet werden. Die Eintragungen der Hilfsmittel müssen vom Spielleiter abgezeichnet sein. Verwendet ein Spieler Hilfsmittel, die auf dem Spielerpass nicht eingetragen sind, darf er am Spiel nicht teilnehmen.

**D. XII****Spielerwechsel**

1. Der Spielerwechsel wird gemäß Art. 19 der Regeln (S. B-28 bis B-30) durchgeführt.
2. Alle Spielerpässe liegen während des Spiels am Anschreibertisch. Der Anschreiber bzw. der Anschreiberassistent überprüft die Einhaltung der 14- bzw. 14,5-Punkte-Regel. Die Verantwortung für deren Einhaltung liegt beim Trainer.

**D. XIII****Disqualifikation**

1. Bei Disqualifikation eines Spielers ist gemäß § 63 der Spielordnung (S. I -22) zu verfahren.
2. Ein im 1. Spiel eines Sammelspieltages disqualifizierter Spieler ist automatisch für das 2. Spiel des Tages gesperrt.

**D. XIV****Scouting und Übermittlung der Spielergebnisse**

1. Die Ergebnisse (mit Halbzeitresultat) sind bis spätestens **eine Stunde nach Spielende** an den betr. Spielleiter telefonisch oder per Fax durchzugeben.
2. Der Ausrichter wertet die Spielberichte aus (Formblatt Seite L-29).
3. Der weiße Original-Spielbericht ist vom Ausrichter zusammen mit der Auswertung (L-29) spätestens am 1. Werktag (Poststempel) nach dem Spiel an den Spielleiter zu senden. Bei Sammelspieltagen werden die Spielberichte aller Spiele gemeinsam eingeschickt (Scouting der **Bundesligen** s. D. II Ziffer 3).  
Der **Spielleiter** trägt nach jedem Spieltag die Ergebnisse und Tabellen auf der Internetseite des FA RBB ([www.drs-rollstuhlbasketball.de](http://www.drs-rollstuhlbasketball.de)) ein.

**E.****Schiedsrichter****E. I****Schiedsrichtereinsatz**

1. Für den Schiedsrichtereinsatz in den **Bundesligen** und bei Qualifikationsspielen für die Bundesligen ist der **Schiedsrichterreferent** (Seite L-30, Ziffer 9) zuständig. Er erstellt einen Schiedsrichtereinsatzplan für die gesamte Saison und teilt ihn den jeweiligen Ausrichtern rechtzeitig vor dem Spieltermin mit.
2. Für die Spiele auf Regionsebene (Regional-, Ober-, Landes- und Bezirksligen) ist abweichend hiervon der jew. **Spielleiter** für den Schiedsrichtereinsatz zuständig. Er kann seine Aufgabe an den betr. SR-Einsatzleiter bzw. an den Ausrichter delegieren.

**E. II****Schiedsrichterbeurteilungen**

Die **Bundesligavereine** sind verpflichtet, nach jedem Spiel (Meisterschaft, Qualifikation bzw. Pokal) eine Schiedsrichterbeurteilung unter Verwendung der dafür vorgesehenen Formblätter abzugeben. Die Beurteilungen sind innerhalb von **drei** Tagen nach dem Spiel (Poststempel bzw. Email - Datum) an die entsprechende Sammelstelle (S. L-30, Ziffer 9) zu senden.

**E. III****Technischer Kommissar (TK)**

1. Technische Kommissare werden vom Schiedsrichterreferenten (S. L-30, Ziffer 9) zu folgenden Spielen angesetzt:
  - 1.1 Endrunde des DRS-Pokals
  - 1.2. Auf Anforderung zu den Spielen der 1. und 2. Bundesliga.
2. Zu allen anderen Spielen kann jeder beteiligte Verein beim Spielleiter die Einsetzung eines Technischen Kommissars beantragen. Die Kosten trägt der beantragende Verein.

**F.****Kosten****F. I****Schiedsrichterkosten****1.****Abrechnung**

- 1.1 Die Abrechnung mit den Schiedsrichtern erfolgt **vor Spielbeginn**. Die Kilometerpauschale in der BL beträgt **0,28 € / Km** für PKW, der Zuschlag für die Mitnahme eines Kollegen 0,05 € / KM, die Spielgebühr je Einsatz in der 1. Bundesliga **50,-- €**, je Einsatz in der 2. Bundesliga **40,-- €**.
- 1.2 Bei Bundesligaspielen legen die Schiedsrichter dem Ausrichter die ausgefüllten Abrechnungsformulare vor Spielbeginn vor. Der Ausrichter sendet diese innerhalb **von 3 Tagen** nach dem Spiel (Poststempel) an die entspr. Sammelstelle (S. L-30, Ziffer 9).

**2.****Aufteilung der Schiedsrichterkosten**

- 2.1 Die entstehenden Kosten für die Schiedsrichtereinsätze in den **Bundesligen** werden von den beteiligten Mannschaften zu gleichen Teilen getragen. Die Ausrichter treten hierbei zunächst in Vorlage, eine Abrechnung erfolgt zum Saisonende.

- 2.2 Die Play-Off-Spiele der 1. BL werden von jeweils drei Schiedsrichtern geleitet. Die SR-Kosten dieser Spiele tragen die an einer Runde (Hin- und Rückspiel) beteiligten Mannschaften zu gleichen Teilen.
- 2.3 Bei Qualifikationsturnieren für die Bundesliga werden die Schiedsrichterkosten und die Kosten für die Kampfrichter zu gleichen Teilen von den beteiligten Vereinen getragen. Der Ausrichter tritt zunächst in Vorlage.
- 2.4 Die Aufteilung der Schiedsrichterkosten bei den Spielen unterhalb der Bundesligen bestimmt der jeweilige Spielleiter gemäß Beschluss des zuständigen "Staffeltages".

**F. II Ausrichterkosten** Die Kosten für die Ausrichtung trägt der jeweilige Ausrichter.

**F.III Meldegelder für die Bundesligen, Spielermarken**

1. Das Meldegeld für eine Bundesligamannschaft beträgt:  
1. BL: 470 €, 2. BL: 370 €.  
Die Kosten für eine Spielermarke belaufen sich **für alle Ligen** auf 5 € je Spieler.
2. Mit der Zahlung des Meldegelds für die BL ist der Erwerb von **10 Spielermarken** für eine Bundesligamannschaft abgegolten.
3. Die Einzahlung der BL- Meldegelder und die Einzahlung der Gebühren für die Spielermarken erfolgt **rechtzeitig vor Abgabe des MMB beim Spielleiter (Abgabe MMB spätestens 15. Sept.)** auf das Konto des FA RBB (Hinweise dazu auf Seite L-19 sind genau zu befolgen).
4. **Bundesliga- Finanzpool:** Gemäß Beschluss der BL- Versammlung vom 06.02.05 zahlt jede Mannschaft der 1. BL / 2. BL bis zum **31.05.2011** einen Beitrag von **300 € / 100 €** in den BL- Finanzpool ein. Der Betrag wird auf das Konto des FA RBB (s. S. L-30 Ziffer 2) unter dem **Stichwort "BL- Finanzpool"** eingezahlt.

**F. IV Bestellung der Spielermarken**

1. Die für die Ausstellung bzw. Verlängerung der Spielerpässe für die Saison 2011 / 2012 erforderlichen Spielermarken werden mittels Banküberweisung beim Finanzreferenten des FA RBB bestellt. (Hinweise dazu auf Seite L-19).
2. Die Bestellung von Spielermarken für **Nachmeldungen** erfolgt ebenfalls per Banküberweisung.
3. Der Finanzreferent sendet die Spielermarken an den betr. Spielleiter.

**G. Teilnehmer und Spielmodus**

**G. I Erste Bundesliga**

- 1.1 Die einteilige 1. BL wird mit 10 Mannschaften in einer Hauptrunde mit Hin- und Rückspiel gemäß Spielplan ausgetragen. Die Durchführung erfolgt an Einzelspieltagen. Auf Antrag (bis zur Bundesligaversammlung (18.06.2011 in Wolfsburg)) an den zuständigen Spielleiter können Doppelspieltage (SA / SO) eingerichtet werden.
- 1.2.1 Nach Abschluss der Hauptrunde spielen die vier erstplatzierten Mannschaften in Play-Off- Spielen um den Einzug in das Finale. Die Sieger des HF spielen um Platz 1. Die Verlierer des HF belegen die Plätze 3 und 4. Platz 3 belegt die in der Abschlusstabelle der Hauptrunde besser platzierte Mannschaft.
- 1.2.2 Die Halbfinalrunde wird in Hin- und Rückspiel ausgetragen. Die Spiele einer Runde bilden eine Einheit. Bei unentschiedenem Spielstand wird das Hinspiel nicht verlängert.  
Das Finale wird im Modus "Best of Three" gespielt, die Mannschaft, die das Heimrecht im zweiten Spiel hat, hat auch im möglichen dritten Spiel Heimrecht.
- 1.2.3 Heimrecht im ersten Spiel einer Runde hat jeweils die in der Abschlusstabelle der Hauptrunde schlechter platzierte Mannschaft. Erstes Spiel des HF: 4. gegen 1. und 3. gegen 2.
- 1.3 Der Sieger der Finalrunde erhält den Titel  
**"Deutscher Meister im Rollstuhlbasketball 2012".**
- 1.4 Der Deutsche Meister erhält einen Wanderpokal. Die Mannschaftsmitglieder und Mannschaftsbetreuer der beiden Endspielteilnehmer erhalten eine Medaille. Die auf den Plätzen 1 bis 3 eingekommenen Mannschaften erhalten jeweils eine Urkunde, ebenfalls die Mannschaftsmitglieder.

## 2. Qualifikation für die 1. Bundesliga

- 2.1 Die Mannschaften, die sich nach der Hauptrunde der Saison 2011 / 2012 auf den ersten 8 Plätzen befinden, sind direkt für die aus 10 Mannschaften bestehende einteilige 1.BL 2012/ 2013 qualifiziert. Der 9. und 10.-Platzierte steigen in die entsprechende Gruppe der 2. BL ab.
- 2.2 Der Erstplatzierte der 2. BL Gruppe Nord (2. BLN) und der Erstplatzierte der 2. BL Gruppe Süd (2. BLS) steigen direkt in die 1.BL 2012 / 2013 auf. Gemäß Beschluss der BL - Versammlung vom 03.05.03 in Wetzlar ist der Erstplatzierte der 2.BLN bzw. der Erstplatzierte der 2. BLS nicht zum Aufstieg in die 1. BL berechtigt, falls eine andere Mannschaft desselben Vereins in der 1. BL spielberechtigt ist. In diesem Fall ist der Zweitplatzierte der betr. Gruppe der Liga Aufsteiger in die 1. BL.
- 2.3 Will der Erstplatzierte der 2. BL Gruppe Nord oder Süd nicht aufsteigen, so geht gemäß § 22 der Spielordnung das Aufstiegsrecht zunächst auf den Zweitplatzierten der entsprechenden Gruppe der 2. BL über.

### G. II 2. Bundesliga Gruppe Nord und Gruppe Süd

1. Die 2. BL Gruppe Nord und die 2. BL Gruppe Süd werden mit jeweils 8 Mannschaften in einer Hauptrunde mit Hin- und Rückspielen entsprechend dem jeweiligen Spielplan ausgetragen. Die Durchführung erfolgt an Einzelspieltagen. Auf Antrag (bis zur Bundesligaversammlung) an den zuständigen Spielleiter können Doppelspieltage (SA / SO) eingerichtet werden.

## 2. Qualifikation für die 2. BL Gruppe Nord und die 2. BL Gruppe Süd

- 2.1 Steigt / Steigen aus der 1. BL in die 2. Bundesliga Gruppe Nord  
a) keine Mannschaft      b) eine Mannschaft      c) zwei Mannschaften  
ab, so steigt (steigen) die Mannschaft(en) in die entsprechende-Regionalligagruppe ab, die nach Ende der Saison 2011 / 2012  
a) die den 8. Tabellenplatz    b) die den 7. und 8. Tabellenplatz      c) die den 6., 7. und 8. Tabellenplatz  
einnimmt / einnehmen.  
Entsprechendes gilt für die 2. Bundesliga Gruppe Süd.
- 2.2 Die Erstplatzierten der Regionalligagruppen Nord, Ost und West nehmen an der Aufstiegsrunde zur 2. BL Nord 2012 / 2013 teil.  
Die drei Mannschaften spielen im Modus „Jeder-gegen Jeden“ an einem Tag die beiden Aufsteiger in die 2. BL Nord aus.  
Verzichten eine oder mehrere der Mannschaften auf die Teilnahme an der Aufstiegsrunde, so geht das Teilnahmerecht an der Aufstiegsrunde auf den Zweitplatzierten der entsprechenden Regionalliga über.  
Die an der Aufstiegsrunde teilnahmeberechtigten Mannschaften sind dem Spielleiter der 2. Bundesliga Nord bis zum **25. März 2012** zu melden
- 2.3 Die Erstplatzierten der Regionalligagruppen Mitte und Süd steigen direkt in die 2. Bundesliga Süd auf.  
Verzichtet eine der Mannschaften auf ihr Aufstiegsrecht, so geht das Aufstiegsrecht auf die beiden Zweitplatzierten der Regionalliga Mitte und Süd über.  
Wollen beide Zweitplatzierten das Aufstiegsrecht wahrnehmen, entscheidet eine Qualifikation in Hin- und Rückspiel über den Aufstieg.

### G. III Spielbetrieb in den Ligen unterhalb der 2. Bundesliga

1. Über den Spielmodus und den Rahmen der Durchführung der Spiele **unterhalb** der Bundesligen entscheiden die dort zuständigen Spielleiter im Einvernehmen mit den beteiligten Mannschaften (Staffeltag bzw. BB-Vertreterversammlung der Region). Auf- und Abstieg sind gemäß den §§ 17 und 18 der Spielordnung durch Ausschreibung zu regeln.
2. Von den Spielleitern aller Ligen ist durch den Spielplan sicherzustellen, dass alle Wettbewerbe bis zum **22. April 2012** abgeschlossen sind, so dass der Rahmenterminplan (s. S. L-15 / L-16) des FA RBB eingehalten werden kann.



**G. IV Deutsche Meisterschaft der Frauen 2012****1. Teilnehmer**

Teilnehmen können Vereins - Frauenteam oder Spielgemeinschaften.

**2. Meldung**

Die grundsätzliche Meldung zur Teilnahme an der DM (Formular S. L-17) ist bis zum **15. Januar 2012**, die namentliche Meldung (Mannschaftsmeldebogen / S. L-20) bis zum **15. März 2012** an die Spielleiterin der DM Frauen (Seite L-30, Ziffer 4) einzuschicken.

**3. Meldegeld:**

- 3.1** Der Nachweis über die Zahlung des Meldegeldes für die Teilnehmer der Endrunde in Höhe von **45 € (ohne Übernachtung) je Spielerin, Trainer(in) und Betreuer(in)** ist bis zum **15. April 2012** der Spielleiterin der DM Frauen (S. L-30, Ziffer 4) vorzulegen. Zusätzlich zahlt jede Mannschaft einen Betrag von **150 €** auf das FA-Konto ein, das **dann** an die Mannschaft zurückgezahlt wird, wenn **alle** Unterlagen -

- der Beleg über das gezahlte Meldegeld (einschl. Zusatzbetrag von 150 €),
- der vollständig ausgefüllte Mannschaftsmeldebogen,
- die Kopien der Spielerpässe gleichzeitig mit dem MMB,
- die Freigaben mittels Freigabe-Formular für die DM der Frauen

**vollständig und fristgerecht** der Spielleitung der DM Frauen vorgelegt worden sind.

Die Zahlung erfolgt unter **Angabe des Namens des gemeldeten Teams** auf das **Konto des Fachbereichs Rollstuhlbasketball** (Die Hinweise zur Banküberweisung auf Seite L-19 (Beispiel 4) sind unbedingt zu beachten).

- 3.2** Das Meldegeld, abzüglich 150,- € pro Team wird durch den Finanzreferenten des FA 2 Wochen vor der Veranstaltung auf das Konto des Ausrichters überwiesen.

**4. Teilnahmeberechtigung**

- 4.1** Teilnahmeberechtigt sind nur Spielerinnen, die einen **Spielerpass** (mit gültiger Spielerkarte) besitzen. Die Spielerpässe oder die Kopie der Spielerpässe müssen dem Kampfgericht am Turniertag vorgelegt werden. Sie dürfen nur in dem Team eingesetzt werden, auf deren MMB sie geführt werden.

- 4.2 Nachmeldungen** (Formular Seite L-21) sind zusammen mit dem Beleg über das bezahlte Meldegeld (45 € je Spielerin) bis **spätestens** vier Wochen **vor** Beginn der Meisterschaft (Poststempel) an die Spielleiterin der DM Frauen (Seite L-30, Ziffer 4) möglich.

- 4.3 Absagen:** Erfolgt die Abmeldung einer Spielerin bei der Spielleitung bis 4 Wochen vor der DM, erhält das Team den vollen Betrag erstattet. Bis 2 Wochen vor der DM 25,- €, danach ist eine Rückerstattung nicht mehr möglich.

**5. Freigabe (Einverständniserklärung)**

Wird ein Team aus Spielerinnen mehrerer Vereine gebildet, so müssen die Freigaben (mittels **Freigabeformular** für die DM der Frauen / s. Download-Bereich der Homepage des FA RBB) spätestens 14 Tage vor Beginn der Deutschen Meisterschaft bei der DM - Spielleiterin eingegangen sein.

**6. Bonuspunkt für Spielerinnen unter 18 / Neueinsteigerinnen**

- 6.1** Für jede eingesetzte Spielerin, die am 1. Tag der Deutschen Meisterschaft jünger ist als 18 Jahre, erhält die betreffende Mannschaft **einen** Bonuspunkt.

- 6.2** "Neueinsteigerinnen" (erste Spielsaison) bekommen den jeweils maßgeblichen Bonus auch bei den deutschen Meisterschaften.

**7. Spielleitung**

Name und Anschrift der Spielleiterin der DM Frauen sind auf Seite L-30 (Ziffer 4) dieser Ausschreibung aufgeführt.

**8. Austragungsmodus**

- 8.1** Entsprechend der Zahl der gemeldeten Teams sind ggf. **Qualifikationsturniere** vor der Endrunde der Deutschen Meisterschaft erforderlich.
- 8.2** Die Austragung der **Endrunde** der DM, an der höchstens 8 Mannschaften teilnehmen, erfolgt in Turnierform (Gruppenspiele: 4x8 Min gestoppte Zeit, Überkreuzspiele und Platzierungsspiele 4x10 Min).
- 8.3** Die Gruppeneinteilung (die beiden Erstplatzierten der letzten Meisterschaft werden in verschiedene Gruppen gesetzt) und der verbindliche Spielplan werden von der Spielleiterin der DM Frauen in Zusammenarbeit mit dem Ausrichter erstellt.
- 8.4** Der Turniersieger ist **Deutscher Meister 2012**
- 8.5** Der Deutsche Meister erhält einen Wanderpokal. Die Mitglieder und Betreuer der auf den Plätzen 1 bis 3 eingekommenen Teams erhalten eine Medaille. Alle Teams, die an der DM teilnehmen, erhalten eine Urkunde. Für die Bereitstellung sorgt die Spielleitung der DM.

**9. Termin der Deutschen Meisterschaft  
Ende Mai / Anfang Juni 2012**

Dieser Termin ist von allen Meisterschaftsspielen und Turnieren freizuhalten.

**10. Ausrichter**

- 10.1** Der Deutsche Meister des Jahres 2011 ist Ausrichter der DM 2012.
- 10.2** Der Deutsche Meister von 2012 richtet die DM 2013 aus.
- 10.3** Kann / will der Deutsche Meister die kommende DM nicht ausrichten, so muss er bis zum **1. Juli** des laufenden Jahres einen anderen Ausrichter benennen.

**11. Schiedsrichter**

- 11.1** Für den **Schiedsrichtereinsatz** ist der Schiedsrichterreferent des Fachbereichs (Seite L-30, Ziffer 9) zuständig. Die Spielleitung der deutschen Meisterschaft schickt ihm bis zum **28. Februar 2012** den Spielplan zu.
- 11.2** **Schiedsrichtergebühren und Fahrtkosten:**  
Spiele 4x10 Minuten: **35,-- €** / Kurzspiele (4x8 Minuten): **30,-- €**,  
Fahrtkosten: **0,28 € / Km**
- 11.3** Bei der Absage von Teams und damit verbundener Änderung des Spielplans sind die betroffenen Schiedsrichter rechtzeitig vom Ausrichter zu informieren

**12. Einladungen**

Der Ausrichter lädt die gemeldeten Mannschaften und Schiedsrichter unter Beifügung von Wegbeschreibung und Spielplan (mit Schiedsrichteransetzungen) **spätestens sechs Wochen vor** dem Termin der Deutschen Meisterschaft ein. Je eine Kopie erhalten die Spielleiterin der DM Frauen, die Frauenreferentin, der Fachbereichsleiter und der Schiedsrichterreferent des Fachbereichs RBB.

**13. Allgemeines**

Für die Deutsche Meisterschaft der Frauen gelten die Ziffern A, C I, C III, D IV bis D VIII und D XI bis D XIII und Anlage 1 (Strafenkatalog) der Gesamtausschreibung 2011 / 2012 des Fachbereichs RBB im DRS/DBS.

**G. V DRS - Pokal 2011 / 2012****1. Teilnehmer:**

- 1.1** Für alle Mannschaften der 1. und 2. Bundesliga besteht **Teilnahmepflicht**. Meldungen zu den Bundesligen sind gleichzeitig Meldungen zum DRS-Pokal.
- 1.2** Weitere Teilnehmer: Die fünf Gewinner des **Regionspokals**, der von den Regionalligagruppen Nord, Ost, West, Mitte und Süd ausgespielt wird.  
Am Regionspokal nehmen nur Mannschaften aus den unteren Ligen teil, d.h. Regionalliga, Oberliga, Landesliga und Bezirksliga. Der Regionspokal wird von den Spielleitern der Regionalligagruppen (S. L-30, Ziffern 11 bis 15) bzw. deren Beauftragten durchgeführt.  
Der Regionspokal wird vom FA zur Verfügung gestellt. Die Gewinner des Regionspokals müssen durch den zuständigen RL- Spielleiter **spätestens am 25. September 2011** an den DRS-Pokal-Spielleiter (S. L-30, Ziffer 5) gemeldet werden.
- 1.3** Die Teilnahme am Regionspokal wird durch die Regionen geregelt. Die **Meldungen** erfolgen bis zum **30. April 2011** an die Spielleiter der betr. Regionalligen.
- 1.4** Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften am DRS-Pokal teil, so müssen die Mannschaften personell völlig getrennt sein. In diesem Fall kann der Verein für jede Mannschaft einen zusätzlichen, nur für den Pokal gültigen MMB ausfüllen. Dabei dürfen in der Mannschaft mit der höheren Ordnungsziffer keine Spieler gemeldet werden, die für den Ligabetrieb auf einem MMB einer Mannschaft mit einer niedrigeren Ordnungsziffer aufgeführt sind. Diese MMBs werden zusammen mit den MMBs für den Ligabetrieb bis zum **15.09.2011** per E-Mail an den Spielleiter des DRS-Pokals geschickt. Werden keine zusätzlichen MMBs abgegeben, gelten die MMBs für den Ligabetrieb.
- 1.5** Scheidet eine Mannschaft des Vereins in einer Runde aus, so dürfen deren Spieler in der nächsten Runde in der / den noch im Pokalwettbewerb verbliebenen Mannschaft(en) eingesetzt werden.
- 1.6** Nach Abschnitt A. III 1. (L-2) dieser Ausschreibung gilt die 14-Punkte-Regel. In Pokalspielen, an denen nur Mannschaften beteiligt sind, in deren Ligen die 14,5-Punkte-Regel gilt, wird mit 14,5 Punkten gespielt.

**2. Pokalmodus :****2.1 Runde 1: SA / SO, 29. / 30. Oktober 2011****2.1.1 Teilnehmer:**

**10** Mannschaften der 1. Bundesliga + **8** Mannschaften der 2. BL Nord  
+ **8** Mannschaften der 2. BL Süd + **5** Sieger des Regionspokals

- 2.1.2** Die Teilnehmer werden nach geographischen Gesichtspunkten in einen Nord- und einen Südbereich aufgeteilt. In jedem Bereich werden jeweils 4 Gruppen gebildet. Die 5 Sieger des Regionspokals werden als Ausrichter gesetzt. Die Bundesligamannschaften werden den Gruppen zugelost.

- 2.1.3** Jede Gruppe besteht aus maximal 4 Teilnehmern.

- 2.1.4** Bei Ausrichtung der Runde 1 durch Bundesligamannschaften gilt folgende Rangfolge:

1. Aufsteiger in die 2. BL
2. übrige Vertreter der 2. BL
3. Aufsteiger in die 1. BL
4. übrige Vertreter der 1. BL

- 2.1.5** Befinden sich in einer Gruppe mehrere für die Ausrichtung gleichberechtigte Mannschaften, so ist die zuerst gezogene Mannschaft Ausrichter.

**2.1.6 Spielmodus Runde 1:**

1. Bei drei Mannschaften: jeder gegen jeden ⇒ 3 Spiele
2. Bei vier Mannschaften: 2 Halbfinalspiele (ausgelost) **und** ein Finale ⇒ 3 Spiele
3. Fällt in einer 4-er-Gruppe eine Mannschaft aus, so spielen die verbleibenden Mannschaften nach dem Modus jeder gegen jeden.  
Der Sieger jeder Gruppe erreicht die Runde 2.

## 2.2

**Runde 2 SA / SO 17. / 18. Dezember 2011**

## 2.2.1

**Teilnehmer** sind die 8 Gruppensieger aus Runde 1.

## 2.2.2

**Spielmodus Runde 2:**

- Vier Einzelspiele: Die Spielpaarungen werden ausgelost. Heimrecht hat jeweils die Mannschaft der niederklassigen Liga. Treffen zwei Mannschaften der gleichen Spielklasse aufeinander, hat der zuerst geloste Teilnehmer Heimrecht. Das Heimrecht kann getauscht werden.
- Die Sieger der vier Begegnungen erreichen das FINAL FOUR.

## 2.3

**Runde 3****FINAL FOUR**

## 2.3.1

**Termin:**

**SA / SO 31. März / 1. April 2012**

## 2.3.2

**Austragungsort:**

**N.N.**

## 2.3.3

**Spielmodus der Finalrunde:**

- 2 Halbfinalbegegnungen (ausgelost)
- Spiel um Platz 3 und das Endspiel (am folgenden Tag) ⇒ insgesamt 4 Spiele

## 2.3.4

Der Sieger des Endspiels erhält den DRS-**Wanderpokal**, die Mannschaftsmitglieder und Mannschaftsbetreuer der beiden Endspielteilnehmer und des Drittplatzierten erhalten eine **Medaille**. Die am FINAL FOUR beteiligten Mannschaften erhalten eine **Urkunde**, ebenfalls die jeweiligen Mannschaftsmitglieder. Es besteht für alle Mannschaften Teilnahmepflicht an der Siegerehrung.

## 3.

**Schiedsrichteransetzungen**

In den Runden 1, 2 und 3 des DRS-Pokals erfolgen die Ansetzungen durch den Schiedsrichterreferenten des FA.

## 4.

**Kosten für Schiedsrichter, Kampfrichter und TK**

## 4.1

In der 1. Runde beträgt die SR-Spielgebühr einheitlich 40,-- € pro Spiel. Sind an einem Spiel in der 2. oder 3. Runde Mannschaften unterschiedlicher Ligen beteiligt, so richtet sich die SR - Spielgebühr nach der höherklassigen Mannschaft. Fahrtkosten und Tagegeld entsprechen in allen Runden den Sätzen der Bundesliga.

## 4.2

Die Kosten für SR und Kampfrichter bei Einzelspielen trägt der Ausrichter.

## 4.3

Bei Turnieren der Runde 1 werden die Schiedsrichterkosten anteilig von den Mannschaften getragen. Die Kosten für die Kampfrichter trägt der Ausrichter.

## 4.4

Beim FINAL FOUR werden die Kosten für SR, TK's und Kampfrichter anteilig von den beteiligten Mannschaften getragen.

## 4.5

Die vom Ausrichter errechneten anteiligen Kosten müssen von den Mannschaften am Spieltag an den Ausrichter gezahlt werden. Dieser nimmt die Auszahlung der SR und ggf. der Kampfrichter und TK's am Spieltag vor.

## 4.6

Die anteiligen Kosten bei Turnieren ergeben sich nach folgendem Schlüssel:

1. Bei gleicher Zahl der Spiele je Mannschaft entfällt auf jede Mannschaft der gleiche Anteil der Gesamtkosten.
2. Bei ungleicher Zahl der Spiele je Mannschaft (Modus: 2 Vorrundenspiele, ein Endspiel) trägt jede Mannschaft für jedes von ihr ausgetragene Spiel 1/6 der Gesamtkosten. (Hat eine Mannschaft nur ein Spiel in der Vorrunde, zahlt sie 1/6 der Gesamtkosten. Hat eine Mannschaft ein Vorrundenspiel und das Endspiel, zahlt sie 2/6 der Gesamtkosten).

## 5.

**Strafen**

Das Strafmaß für Vergehen bzw. Verstöße im Zusammenhang mit Spielordnung und Ausschreibung richtet sich nach dem Strafenkatalog (Seite L-14 dieser Ausschreibung). Bei Nichtantreten einer Mannschaft ist von ihr ggf. neben der Strafe (gemäß Strafenkatalog) auch der Anteil der Schiedsrichterkosten zu tragen.

## 6.

**Werbung / Sponsoring**

Der FA-RBB ist Veranstalter des Pokals. Bei Bedarf sind die Inhalte von Verträgen des FA mit seinen Sponsoren zu berücksichtigen.

**H. Meldung und Teilnahmeberechtigung**

1. Die **grundsätzliche Meldung** zur Teilnahme einer Mannschaft am Spielbetrieb erfolgt bis zum **30.04.2011** (Formular L-17).
2. **Bis zum 15. 09. 2011** (Poststempel) müssen an den zuständigen Spielleiter folgende Unterlagen übersandt werden:
  - a) **per Email: der vollständig ausgefüllte Mannschaftsmeldebogen (MMB)** (Formular L-20), der auch zur Erstellung der zentralen Spielerdatei verwendet wird.
  - b) die **Spielerpässe** bzw. die **Anträge** für neue Spielerpässe (mit Kopie/ Formular L-25 bzw. L-34 für „neue“ Spieler (vgl. Klassifizierungsordnung H-1, § 1.1, 1.2 und 1.6))
  - c) der Beleg über die Bezahlung der Meldegelder bzw. Spielermarken
3. Eine **Meldung ist nur gültig**, wenn mit ihr auch die Übersendung der Spielerpässe bzw. der Antragsformulare auf neue Spielerpässe und der Beleg über die Bezahlung der Meldegelder bzw. der Spielermarken (gem. Ziffer 4 unten) für die Saison 2011 / 2012 erfolgt.
4. Die Einzahlung der **BL- Meldegelder** und die Einzahlung der **Gebühren** für die **Spielermarken** erfolgt - **rechtzeitig vor Abgabe des MMB an den Spielleiter (Abgabe MMB spätestens 15. Sept.)** - auf das Konto des FA RBB (Hinweise dazu auf Seite L-19 sind genau zu befolgen).
5. **Spielermarken** werden beim Finanzreferenten des FA RBB mittels Banküberweisung bestellt. Der Finanzreferent versendet die Spielermarken an den zuständigen Spielleiter.
6. Nehmen mehrere Mannschaften eines Vereins am Spielbetrieb teil, so **muss** zusammen mit der Abgabe des **MMB** (bis 15.9.) an den betr. Spielleiter **auch** eine Kopie des **MMB** der Mannschaft vorgelegt werden, die die nächst höhere Ordnungsziffer besitzt.
7. Die **Nachmeldung eines Spielers** (Formular L-21) **muss vor** dem Einsatz eines Spielers beim Spielleiter eingegangen sein.
8. **Einsatz neuer Spieler:** s. Merkblatt L-22 im Anhang der Ausschreibung.
9. **Nichtbehinderte** dürfen in allen Spielklassen eingesetzt werden (s. D.VIII / Ziffer 8). Sie werden mit 4,5 Punkten klassifiziert. Ihr Spielerpass ist gelb und enthält den Vermerk: **NB**.
10. **Teilnahmeberechtigt** sind Mannschaften von Vereinen des DRS und DBS, die sportlich für den jeweiligen Wettbewerb qualifiziert sind, die eine gültige Meldung termingerecht abgegeben haben und welche die in der Spielordnung für RBB und der Sportordnung des DRS festgelegten Voraussetzungen erfüllen.
11. Die Anlagen 1 bis 20 (L-14 bis L-34) sind Bestandteil der Ausschreibung. **Für Meldungen, Anträge etc. darf nur die in dieser Ausschreibung enthaltene Fassung des jew. Formulars verwendet werden.**

01.03.2010

Für den FA:

Kommission Spielbetrieb

**Ende der Ausschreibung**

<b>Strafenkatalog</b>
-----------------------

(Zu Geldbußen und Strafen s. § 69 der Spielordnung, u.a. Ziffer 6)

	Vergehen	Strafe	
1.	Einsatz von nicht spiel- und / oder einsatzberechtigten Spielern	Spielverlust +	50,-- €
2.a	Nichtantreten zu einem Spieltag (von der Mannschaft zu vertreten)	Spielverlust +	250,-- €
2.b	Im Wiederholungsfall	Spielverlust +	500,-- €
3.	Verzicht einer Mannschaft auf die Teilnahme am Liga-Spielbetrieb ab dem 01.05. bzw. während des Wettbewerbs	1. Bundesliga	2.000,-- €
		2. Bundesliga	2.000,-- €
		übrige Ligen	150,-- €
4.	Unvorschriftsmäßige oder fehlende Einladung von Gast, SR, Spielleiter, SR-Umbesetzungsstelle		
4.a	ohne Spielausfall		25,-- €
4.b	mit Spielausfall	Spielverlust +	100,-- €
5.	Antreten in unvollständiger oder kontrastarmer Spielkleidung	je Spieler	5,-- €
6.a	Nichtvorlage von Spielerpass oder Trainerlizenz		10,-- €
6.b	jeder weitere Spielerpass		2,-- €
6.c	Eigenmächtige Änderung des Spielerpasses		100,-- €
7.	Verspätete Zahlung der Meldegelder		50,-- €
8.	Verspätete Abgabe des MMB		50,-- €
9.	Verspätete Durchgabe des Spielergebnisses an die Spielleitung am Spieltag (per Tel. oder Fax)		
9.a	Ligen unterhalb der BL		25,-- €
9.b	Bundesligen		200,-- €
9.c	Bundesligen: verspätete Durchgabe des Scoutings per Fax bzw. Email ( <b>spätestens Sonntag 18:00 Uhr</b> ) an die Spielleitung und / oder die RBBL AG		75,-- €
10.a	Verspätete Einsendung des Spielberichts		25,-- €
10.b	Verspätete Einsendung des Spielberichts (mehr als 8 Tage nach dem Meisterschaftsspiel)		50,-- €
11.	Verspätete / unterlassene Einsendung		
11.a	der Schiedsrichterbeurteilung (Bundesligen)		50,-- €
11.b	der Schiedsrichterbeurteilung (unterhalb der BL)		15,-- €
11.c	der Schiedsrichterabrechnung (Bundesligen)		50,-- €
11.d	der Schiedsrichterabrechnung (unterhalb der BL)		15,-- €
12.	Nichteinhaltung von Fristen (Meldetermine etc.)		25,-- €
13.	Nichteinhaltung von Zahlungsfristen	je Mahnung	10,-- €
14.	Nicht ordnungsgemäße Spielverlegung / nicht ordnungsgemäße kurzfristige Spielabsage		75,-- €
15.	Unkorrektes Ausfüllen von Spielbericht / Scorerliste		10,-- €
16.	Unkorrektes Ausfüllen des MMB		10,-- €
17.	Fehlende Vereinsvertretung auf der BL-Versammlung		250,-- €
18.	Bei Verstößen gegen Ordnungen und Ausschreibung, die vorstehend nicht geregelt sind:	je Verstoß	15,-- €
19.	Zu allen Strafen kommen die entstandenen Kosten hinzu, pauschal mindestens		5,-- €

## Anlage 2

## Auszug aus dem Rahmenterminplan 2011/ 2012

(Stand: 15.03.2011 / Änderungen vorbehalten)

Die **Aktualisierung** des Rahmenterminplans erfolgt regelmäßig  
auf der Internetseite des Fachbereichs: **www.drs-rollstuhlbasketball.de**

**April 2011**

- bis 17.04.2011 Abschluss aller Ligen der Saison 2010 / 2011  
21.04. - 24.04.2011 Finale Eurocup 4, Willi-Brinkmann-Cup, Andre-Vergauven-Cup (Ostern)  
30.04.2011 Staffeltag Bayernliga in Bamberg  
bis 30.04.2011 Mannschaftsmeldung zur Teilnahme am Spielbetrieb und am Regionspokal für die Saison 2011 / 2012 mit Angabe des jew. Betreuers (Formblatt L-17)  
Einzahlung des Beitrags für den BL- Finanzpool durch die BL- Vereine

**Mai 2011**

- 05.05. - 08.05.2011 Finale ChampionsCup in Zwickau  
07.05.2011 BVV NRW (Staffeltag Region West) in Dortmund  
07.05.2011 Staffeltag Region Mitte in Bad Vilbel  
14.05.2011 Staffeltag Regional- und Oberliga Süd in Ulm  
15.05.2011 Staffeltag Region Nord in N.N.  
21.05.2011 Staffeltag Region Ost in Cottbus  
21.05.2011 Staffeltag Landesliga Baden-Württemberg in Pforzheim  
28.05. - 29.05.2011 DM Frauen in Hamburg

**Juni 2011**

- 03.06. - 05.06.2011 Junioren-Ländervergleichsturnier in Hannover  
18.06.2011 BL-Versammlung in Wolfsburg  
18.06.2011 DRS-Verbandstag  
19.06.2011 Spielleitersitzung in Wolfsburg

**Juli 2011**

- 15.07. - 25.07.2011 WM Damen U25 in St.Catharines Ontario / Kanada

**September 2011**

06. - 18.09.2011 EM Männer und Frauen in Israel  
17. - 18.09.2011 BL-Schiedsrichter-Fortbildung in Köln  
24.09 - 25.09.2011 9.Internationale Rollstuhlbasketball Turnier – TOP END Challenge 2011 in Köln  
25.09.2011 spätester Termin zur Meldung der Regionspokalsieger an den Spielleiter DRS-Pokal

**Oktober 2011**

- 01.10. / 02.10.2011 1. Spieltag 1. BL  
01.10. - 02.10.2011 Meyracup-Finale in Langenhagen  
01.10. - 02.10.2011 KL-Lehrgang in Langenhagen  
08.10. / 09.10.2011 2. Spieltag 1. BL, 1. Spieltag 2. BL  
15.10. / 16.10.2011 3. Spieltag 1. BL, 2. Spieltag 2. BL  
24.10. / 23.10.2011 4. Spieltag 1. BL  
29.10. / 30.10.2011 1. Runde DRS-Pokal

**November 2011**

- 05.11. / 06.11.2011 5. Spieltag 1. BL, 3. Spieltag 2. BL  
12.11. / 13.11.2011 6. Spieltag 1. BL, 4. Spieltag 2. BL  
19.11. / 20.11.2011 7. Spieltag 1. BL (Totensonntag)  
26.11. / 27.11.2011 8. Spieltag 1. BL, 5. Spieltag 2. BL

**Dezember 2011**

bis 01.12.2011	Vorschläge von Änderungen für die Gesamtausschreibung 2012 / 2013
03.12. / 04.12.2011	9. Spieltag 1. BL, 6. Spieltag 2. BL
10.12. / 11.12.2011	10. Spieltag 1. BL, 7. Spieltag 2. BL (letzter Spieltag der Hinrunde)
17.12. / 18.12.2011	Viertelfinale DRS Pokal

**Januar 2012**

07.01. / 08.01.2012	11. Spieltag 1. BL
14.01. / 15.01.2012	12. Spieltag 1. BL
21.01. / 22.01.2012	13. Spieltag 1. BL, 8. Spieltag 2. BL
28.01. / 29.01.2012	14. Spieltag 1. BL, 9. Spieltag 2. BL

**Februar 2012**

04.02. / 05.02.2012	15. Spieltag 1. BL / ggf. a.o. BL- Versammlung
11.02. / 12.02.2012	16. Spieltag 1. BL, 10. Spieltag 2. BL
18.02. / 19.02.2012	Natio-Lehrgänge / Karnevalswochenende
25.02. / 26.02.2012	17. Spieltag 1. BL, 11. Spieltag 2. BL

**März 2012**

03.03. / 04.03.2012	18. Spieltag 1. BL (letzter Spieltag Hauptrunde), 12. Spieltag 2. BL
09.03. - 11.03.2012	EuroLeague-Vorrunden / Ausweichtermin 1. BL
10.03. / 11.03.2012	13. Spieltag 2. BL
17.03. / 18.03.2012	PLAY OFF 1. BL (4. gegen 1. und 3. gegen 2.), 14. Spieltag 2. BL (letzter Spieltag)
24.03. / 28.03.2012	PLAY OFF 1. BL (Rückspiele: 1. gegen 4 und 2. gegen 3.)
bis 25.03.2012	Meldung der an der Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga Nord berechtigten Mannschaften an die Spielleiter der 2. Bundesliga Nord
bis Ende März 2012	Versand der Gesamtausschreibung 2012 / 2013

**April 2012**

31.03. / 01.04.2012	FINAL FOUR DRS POKAL
14.04. / 15.04.2012	Finale der 1. BL (Hinspiel)
14.04. / 15.04.2012	Aufstiegsspiele zur 2. Bundesliga (oder 21.04. / 22.04.2012)
21.04. / 22.04.2012	Finale der 1. BL (Rückspiel / Rückspiele)
21.04. / 22.04.2012	Aufstiegsspiele zur 2. Bundesliga (oder 14.04. / 15.04.2012)
bis 22.04.2012	Abschluss aller Ligen der Saison 2011 / 2012
26.04. - 29.04.2012	Finale Eurocup 4, Willi-Brinkmann-Cup, Andre-Vergauven-Cup (Ostern)
29.04.2011	BL- Versammlung
bis 30.04.2012	Mannschaftsmeldung zur Teilnahme am Spielbetrieb und am Regionspokal für die Saison 2012 / 2013 mit Angabe des jew. Betreuers (Formblatt L-17) Einzahlung des Beitrags für den BL- Finanzpool durch die BL- Vereine

**Mai 2012**

03.05. - 06.05.2012	Finale ChampionsCup
n.n.	Staffeltag Region Nord
n.n.	Staffeltag Region Ost
n.n.	BVV NRW (Staffeltag Region West)
n.n.	Staffeltag Region Mitte
n.n.	Staffeltag Regional- und Oberliga Süd
n.n.	Staffeltag Bayernliga
n.n.	Staffeltag Landesliga Baden-Württemberg
n.n.	Spielleitersitzung
n.n.	DM Frauen in N.N.

Ende Auszug aus dem Rahmenterminplan 2011/12



Anlage 3

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS****Meldung zur Teilnahme am Spielbetrieb / Regionspokal / DM Frauen**Saison 20 / 20**Meldetermin: 30. April (DM Frauen: 15. Januar)**(Für **jede** Mannschaft einen eigenen Meldebogen ausfüllen)

An den

Spielleiter der / des \_\_\_\_\_

Hiermit melden wir verbindlich folgende Mannschaft für den Spielbetrieb in der

\_\_\_\_\_  
(Liga / Spielklasse / Regionspokal / DM Frauen)

Bezeichnung der Mannschaft \_\_\_\_\_

**Name des Vereins** \_\_\_\_\_**Anschrift des Vereins:**

Straße: \_\_\_\_\_

Postleitzahl \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Bundesland (Abk. s.u.): \_\_\_\_\_Webseite Verein / Team: \_\_\_\_\_

Tel.- NR \_\_\_\_\_

FAX \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Bank / Sparkasse \_\_\_\_\_

Konto - Nummer \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

**Name des Trainers:** \_\_\_\_\_

Lizenz: \_\_\_\_\_

(C / GLS / Nr.)

**Name des Betreuers:** \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Tel.- NR \_\_\_\_\_

p.

Postleitzahl \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

FAX \_\_\_\_\_

Mobil \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Ort)\_\_\_\_\_  
(Datum)

(Unterschrift / Stempel)

**Abkürzungen für Bundesländer:** BW (Baden-W.), BB (Brandenburg), BY. BE (Berlin), HB (Bremen), HH, MV, NI, RP,SL (Saarland), ST (Sachsen-Anhalt), SN (Sachsen), SH (Schleswig-H.), TH (Thüringen)

## Anlage 4

<b>Checkliste zur Mannschaftsmeldung im Ligabetrieb</b>
---

1. Alle Meldebögen und Formulare vollständig und gut lesbar ausfüllen, **es dürfen nur die Formulare dieser Ausschreibung verwendet werden!**
2. **Termine, die unbedingt eingehalten werden müssen:**
  - 2.1 bis **30.04.** (Poststempel): **Vereinsmeldung** (Anlage 3 / Seite L-17) an den jeweiligen Spielleiter schicken (mit Angabe des lizenzierten Trainers)
  - 2.2 **rechtzeitig vor Versendung des MMB an den Spielleiter** die **Spielermarken** beim Finanzreferenten des FA RBB per **Banküberweisung** bestellen. Die Hinweise zur Überweisung auf Seite **L-19** sind unbedingt zu beachten.
  - 2.3 bis **15.09.:** **per Email** den **Mannschaftsmeldebogen** (MMB / Anlage 6, Seite L-20) an den jeweiligen Spielleiter schicken.
  - 2.4 **Bis 15.09.:** Versand folgender Unterlagen an den **Spielleiter**:
    - a) die **Spielerpässe**
    - b) den **MMB** der **Mannschaft mit der nächst höheren** Ordnungszahl, falls im Verein eine solche Mannschaft vorhanden ist
    - c) ggf. die Bestellung **neuer Spielerpässe**. Dazu ist das Antragsformular Anlage 11 (Seite L-25 bzw. L-34 für „neue“ Spieler (vgl. Klassifizierungsordnung H-1, § 1.1, 1.2 und 1.6)) zu verwenden. Zusätzlich eine Kopie des Antrags sowie die Kopie von Vorder- und Rückseite der DRS-Sportlizenz beifügen.  
Beim Ausfüllen das entsprechende **Merkblatt** (Anlage 9, Seite L-23) beachten. Das Original des Antragsformulars bleibt beim Spielleiter.
3. **Zum Ausfüllen des Mannschaftsmeldebogens (MMB) / Seite L-20**
  - 3.1 die Spieler in **alphabetischer** Reihenfolge auflisten
  - 3.2 mindestens **7 Spieler** eintragen (außer bei der Mannschaft mit der höchsten Ordnungsziffer)
  - 3.3 keinen Spieler eintragen, der mit einer Doppellizenz für diese Mannschaft spielt
  - 3.4 **jeder** auf dem **MMB** aufgeführte Spieler ist **Stammspieler** dieser Mannschaft
  - 3.5 die einzelnen Felder gut lesbar **ausfüllen bzw. ankreuzen**
    - 3.5.1 **Spalte 1:** Namen der **Liga** abkürzen:  
1.BL, 2.BLN, 2.BLS, RLN, RLW, RLM, RLS OLN, OLW, OLS  
LLNW, LLNO, LLBAW, Bay-A, BezLN, Bay-B
    - 3.5.2 **Spalte 2: Team / Mannschaft:** bei langen Vereinsnamen den Namen des **Vereinsortes** eintragen: z.B. München 1,  
allerdings bei Berlin auf alle Fälle zusätzlich ALBA, RSC...
    - 3.5.3 in der Spalte m / w jeweils m **oder** w eintragen;  
in der Spalte MB / NB jeweils MB **oder** NB eintragen (**oder** freilassen)

01.03.2010

Für den FB RBB:

Kommission Spielbetrieb

## Anlage 5

## Bestellung und Versand von Spielermarken (SPM) Zahlung von Meldegeldern

Die **Bestellung** der Spielermarken und deren **Versand** an die jeweiligen Spielleiter wird allein auf Grund der **Banküberweisung** geregelt.

1. Die Überweisung erfolgt auf das Konto des FA RBB:

**DRS FA Basketball, Konto- Nr.: 80 52 78 745, KSK Ostalb BLZ: 614 500 50**

- 2.1** In jedem Überweisungsformular und auch beim Home-Banking gibt es für den "**Verwendungszweck**" zwei Zeilen mit **jew. 27 Stellen** für Eintragungen.
- 2.2** In diesen beiden Feldern muss eindeutig beschrieben werden, woher das Geld kommt und wofür das Geld gedacht ist.
- 2.3** **1. Zeile: Stadtname** des Vereins, ggf. mit der Ordnungszahl der jew. Mannschaft. **Ausnahme:** BERLIN: entweder ALBA BERLIN, RSC BERLIN oder SGH BERLIN  
(bei **Abkürzung** von **Stadtnamen keine Auto-Kennzeichen** verwenden)
- 2.4** **2. Zeile: SPIELERMARKEN mit Anzahl**
- 2.5** Werden mit **einer** Banküberweisung Spielermarken für **mehrere** Mannschaften bestellt, so sind die Eintragungen folgendermaßen vorzunehmen: für Spielermarken das Kürzel **SPM** verwenden; zur Trennung zwischen Mannschaft und Anzahl der Marken einen Schrägstrich "/" einsetzen. (s. Bsp. 3)
- 2.6** die Angabe der **Liga** ist **nicht** erforderlich
- 2.7** immer **linksbündig** schreiben / nur **große Druckbuchstaben** verwenden
- 2.8** **Wichtig:** Banküberweisungen **exakt** ausfüllen (s. folgende Beispiele)

**Beispiel 1:** Der LC Cottbus hat eine Mannschaft im Spielbetrieb. Er benötigt 11 SPM.  
**Banküberweisung:** Verwendungszweck 1. Zeile: COTTBUS  
 Verwendungszweck 2. Zeile: 11 SPIELERMARKEN

<b>Beispiel 2:</b>	Der TTL Bamberg (2 Mannschaften im Spielbetrieb) benötigt 8 Spielermarken für die 2. Mannschaft:		
<b>Banküberweisung:</b>	Verwendungszweck 1. Zeile:	BAMBERG 2	
	Verwendungszweck 2. Zeile:	8 SPIELERMARKEN	

**Beispiel 3:** Der RSC Hamburg (3 Mannschaften im Spielbetrieb) benötigt

- für die **1. Mannschaft** (Bundesliga) zusätzlich zu den 10 Spielermarken, die sie auf Grund des Meldegelds erhält, 2 Spielermarken
- für die **2. Mannschaft** 8 Spielermarken
- für die **3. Mannschaft** 9 Spielermarken.

**Banküberweisung:** Verwendungszweck 1. Zeile: HAMBURG 1 / 2 SPM  
Verwendungszweck 2. Zeile: 2 / 8 SPM 3 / 9 SPM

<b>Beispiel 4: Der USC München meldet ein Team zur DM Frauen.</b>		
Einzahlung des <b>Meldegelds:</b>		
<b>Banküberweisung:</b>	Verwendungszweck 1. Zeile:	München
	Verwendungszweck 2. Zeile:	MELDEGELD DM FRAUEN

Anlage 6

Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS

**MANNSCHAFTSMELDEBOGEN (MMB)** / Erhebungsbogen für die Erstellung der zentralen **Spielerdatei**(bis zum 15. September als Word-Dokument per Email an den betr. **Spielleiter** senden)Verein: \_\_\_\_\_ Mannschafts- Nr.: ☐ Liga: \_\_\_\_\_ Saison: \_\_\_\_\_

Trainer: \_\_\_\_\_ ggf. 2. Trainer: \_\_\_\_\_

Lizenz 2.B 09.02 ☐ - ☐ oder GLS ☐ - ☐ gültig: ☐ | Lizenz 2.B 09.02 ☐ - ☐ oder GLS ☐ - ☐ gültig: ☐**Spielerliste / Spieler in alphabetischer Reihenfolge aufführen****Keine** Spieler eintragen, die **für diese** Mannschaft mit einer **Doppellizenz** spielen. m / w und ggf. minimalbehindert / nicht behindert (MB / NB) **eintragen**

	Liga	Team (ggf. mit Nr.)	Name	Vorname	Geb. Datum	m / w	Punkte	MB / NB	DRS-Lizenz-Nr.
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									

Ort, Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift: gez.: \_\_\_\_\_

Anlage 7

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS**  
**Nachmeldung / Meldung eines Spielers mit Doppellizenz**  
 (als Word-Dokument per Email an den betr. Spielleiter senden)

Verein: \_\_\_\_\_ Mannschafts- Nr.:  Liga: \_\_\_\_\_ Saison: \_\_\_\_\_

	Liga	Team (ggf. mit Nr.)	Name	Vorname	Geb. Datum	m / w	Punkte	MB / NB	DRS-Lizenz-Nr.

- ☐ der Spieler ist bisher auf **keinem** Mannschaftsmeldebogen eines anderen Vereins aufgeführt
- ☐ der Spieler hat den Verein **gewechselt**, er kommt von folgendem Verein: \_\_\_\_\_ Mannschafts - Nr.:
- ☐ der Spieler wird mit **Doppellizenz** für diese Mannschaft gemeldet
- ☐ die Spielerin spielt mit ihrem normalen Spielerpass in einer reinen Frauenmannschaft
- ☐ der Spieler hat am 1. Spieltag der RBB – Bundesliga in dieser Saison das 23. Lebensjahr noch nicht vollendet.
- ☐ der Spieler hat noch keine zwei Spielzeiten ab Datum der Erstaussstellung seines Spielerpasses gespielt.

Folgende Unterlagen haben wir per Post an den Spielleiter geschickt:

**1. bei Meldung eines Spielers, der bisher auf keinem MMB des Vereins geführt ist:**  
den Spielerpass und den Beleg über die Bezahlung der Spielermarke

**2. bei Einsatz eines neuen Spielers, der noch keinen Spielerpass besitzt:**

- a) die Kopie von Vorder- und Rückseite der DRS-Sportlizenz  
 b) Antragsformular auf neuen Spielerpass, ein Passbild und den Beleg über die Bezahlung der Spielermarke

**3. bei Vereinswechsel:**

- a) den Antrag auf einen neuen Spielerpass (**einfach**) mit Passbild und den Beleg über die Bezahlung der Spielermarke  
 b) die Kopie von Vorder- und Rückseite der DRS-Sportlizenz  
 c) den alten Spielerpass und die Freigabe des abgebenden Vereins  
 d) ggf. den Nachweis der Mitgliedschaft im neuen Verein

**4. für die DM Frauen:**

- a) den Spielerpass mit gültiger Spielermarke  
 b) ggf. die Einverständniserklärung des Stammvereins

**Durchführungsbestimmungen zur Doppellizenz**

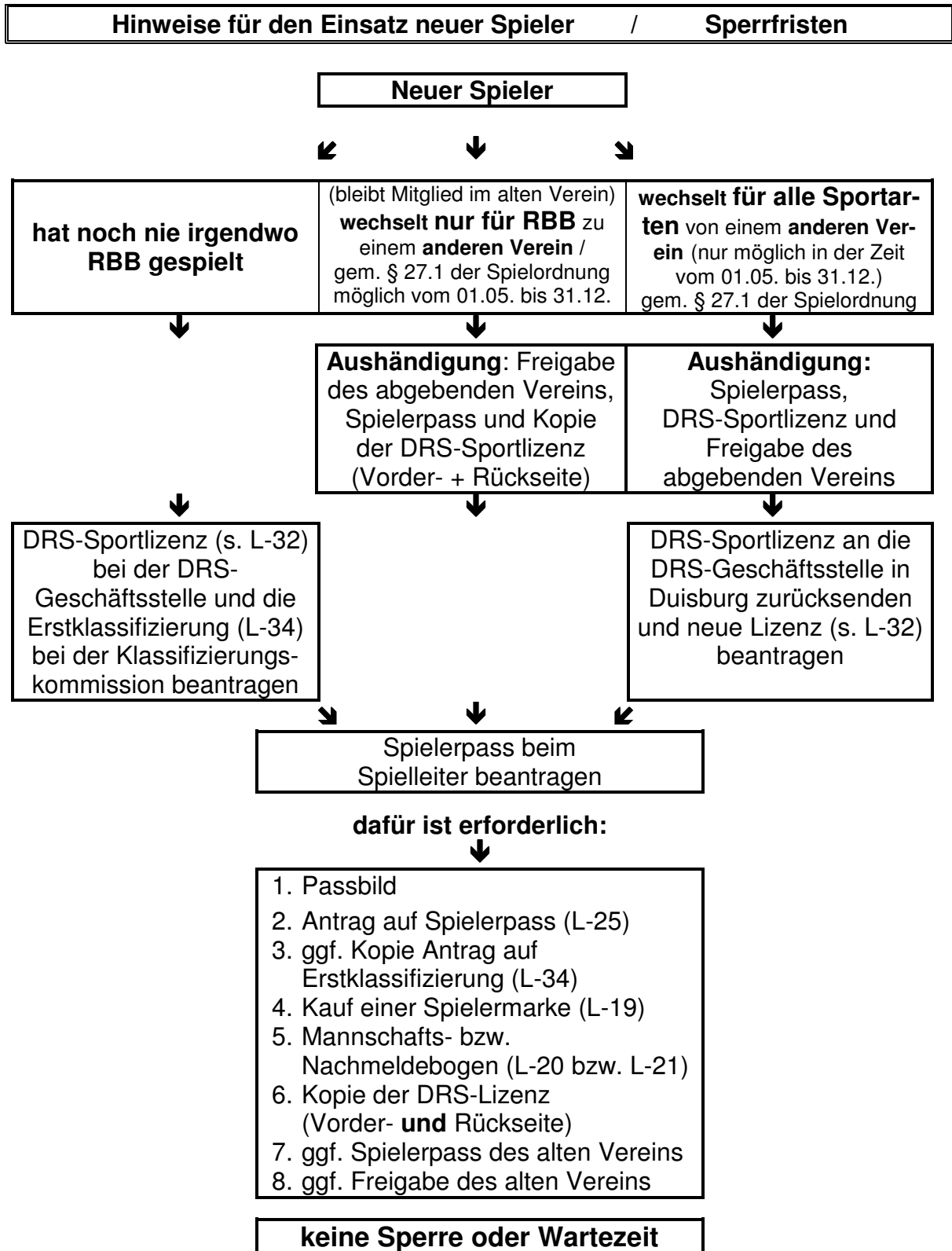
- 1 Der **Antrag** mit allen erforderlichen Unterlagen ist vom "**Heimverein**" an den Spielleiter zu richten, in dessen Liga die Mannschaft spielt, für die eine **zusätzliche** Einsatzberechtigung beantragt wird. Der Antrag erfolgt **ausschließlich** per **Nachmeldebogen** (L-21).
- 2 Der "**Heimverein**" legt dem **betr. Spielleiter** (s. Ziffer 1) **folgende Unterlagen vor:**
- 2.1 die Meldung zur **Doppellizenz** per **Nachmeldebogen (L-21)**  
 2.2 die Kopie des Mannschaftsmeldebogens **derjenigen** Mannschaft, für die der betr. Spieler bereits eine Einsatzberechtigung besitzt  
 2.3 den Spielerpass des Spielers, für den der Antrag gestellt wird  
 2.4 ein Antragsformular für einen **neuen** Spielerpass (L-25)  
 2.5 ein Passbild  
 2.6 den Nachweis des Kaufs der Spielermarke für die betr. Liga  
 2.7 die schriftliche Zustimmung des betr. Spielers  
 2.8 ggf. den Nachweis der Mitgliedschaft im neuen Verein

Die Richtlinien zur Nachmeldung / zum Vereinswechsel / zur Doppellizenz haben wir durchgelesen und stimmen diesen zu.

Ort / Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

Der Spielleiter schickt bei Vereinswechsel dieses Formular per Email an den bisherigen Spielleiter der Mannschaft des Vereins **und** ggf. an den Spielleiter der höherklassigen Mannschaft des betr. Vereins. **Erst nach Vorlage (mit dem Eingangsdatum) aller Unterlagen beim zuständigen Spielleiter kann der betr. Spieler in einem Pflichtspiel eingesetzt werden.**

## Anlage 8

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS**

**Einsatzberechtigt** beim neuen Verein ist der Spieler mit Eingangsdatum der **vollständigen** Meldung beim zuständigen Spielleiter.

01.03.2010

für den FA RBB:

Kommission Spielbetrieb

## Anlage 9

## Hinweise zum Ausfüllen

1. des Antragsformulars für neue Spielerpässe
2. der Spielerpässe





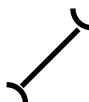


Mit Beginn der Saison 1994/95 wurden durch den FA neue Spielerpässe eingeführt, die entsprechend der Punktzahl farbig voneinander verschieden sind.

Auf dem Antragsformular werden vom Verein Name, Vorname, Verein und die DRS-Sportlizenz Nummer eingetragen. An der Stelle für die Spielerpunkte wird die bisherige Punktzahl bzw. für neue Spieler die vorgeschlagene Klassifizierung angegeben.

**Ab der Saison 2011 / 2012 werden Hilfsmittel nur noch auf den Pässen der Spieler mit Doppelamputationen eingetragen.**

Unter "Erlaubte Hilfsmittel" werden nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eingezeichnet, und zwar mit Hilfe der unten angegebenen Symbole. Beispiele für deren Verwendung sind dem beigefügten Merkblatt "Beispiele zum Ausfüllen des Spielerpasses" (Seite L-24) zu entnehmen.

Es gibt sieben Grundelemente. Die entsprechenden Nummern sind im "Antrag auf Spielerpass" einzutragen

1	2	3	4	5	6	7
						
<u>Hülsen</u>	<u>Prothese</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> (nicht mit Rolli verbunden)	<u>AMPU- TATION</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> fest mit Rolli verbunden	<u>KEIL oder ausgeschnit- tenes KISSEN</u>	<u>Pressing</u>

Die Vereine erhalten die fertigen Spielerpässe durch den jeweiligen Spielleiter.

Einmal eingetragene Angaben können nur durch den Spielleiter geändert werden. Zusätzliche Eintragungen dürfen nur vom Spielleiter vorgenommen werden (mit Datum und Unterschrift).

Spieler mit Doppelamputationen spielen mit der korrekten Punktzahl, wenn sie nur die auf dem Spielerpass angegebenen und vom Spielleiter abgezeichneten Hilfsmittel oder weniger Hilfsmittel verwenden.

Zweiter wesentlicher Bestandteil des Ausweises ist eine kleine Tabelle, in die alle Meldungen für eine Saison eingetragen werden. Durch diese Eintragungen ist jederzeit ersichtlich, für welche Mannschaft der betreffende Spieler gemeldet ist.

Saison:						
Liga:						
Stamm- spieler:						
Spiel- leiter:						

Saison und Liga, für die der betr. Spieler gemeldet ist, werden vom Verein eingetragen.

Der Spielerpass ist erst gültig, wenn er vom Spielleiter abgezeichnet und vom Spieler unterschrieben ist.

01.06.2011

für den FB RBB:

Kommission Spielbetrieb

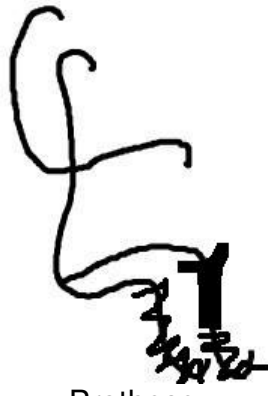
Anlage 10

**Beispiele zum Ausfüllen eines Spielerpasses** (Anlage 9 beachten)

Nur für Spieler mit Doppelamputation.

Es müssen nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eintragen werden.

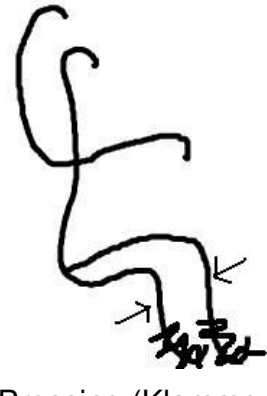
Doppel-Amputation



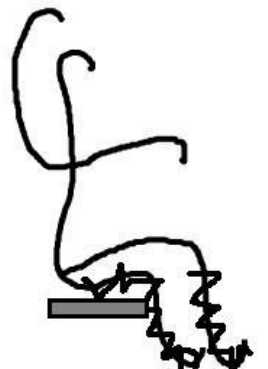
Prothese



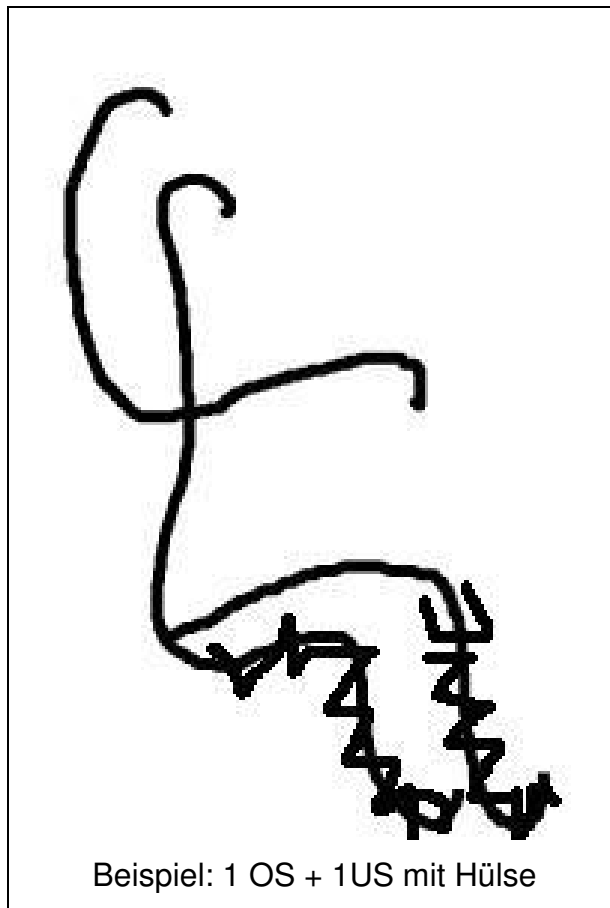
Hülse



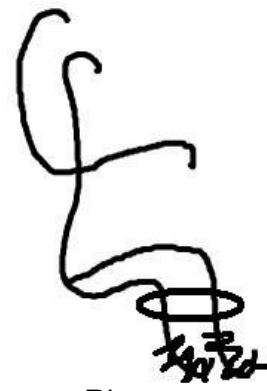
Pressing (Klammer)

Gurt / Riemen fest  
mit Rolli verbunden

angepasstes Kissen



Beispiel: 1 OS + 1US mit Hülse

Riemen  
(nicht mit Rolli verbunden)



Anlage 11

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS****Antrag auf einen Spielerpass**

(einfach an den Spielleiter einreichen)

Name \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

männl.: ☐ weibl.: ☐

Verein \_\_\_\_\_

DRS - Sportlizenz - Nr. \_\_\_\_\_

Spielerpunkte \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_,








MB: ☐NB: ☐

gemeldet für Saison \_\_\_\_\_

gemeldet für Liga \_\_\_\_\_

**Passbild** (den Namen auf die Rückseite schreiben), **Nachweis über den Kauf einer Spielermarke und Kopie der DRS-Lizenz (Vorder- und Rückseite)**, ggf. Kopie Antrag Erstklassifizierung (L-34), ggf. Spielerpass und Freigabe des alten Vereins beifügen.

Die benutzten Hilfsmittel (s. auch Seite L-23) unterhalb des jew. Grundelements **ankreuzen** (nur bei Spielern mit Doppelamputation, Es müssen nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eingetragen werden.):

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 
<u>Hülsen</u>	<u>Prothese</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> (nicht mit Rolli verbunden)	<u>AMPU- TATION</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> fest mit Rolli verbunden	<u>KEIL oder ausgeschnit- tenes KISSEN</u>	<u>Pressing</u>

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

7

☐

Benutzte **Hilfsmittel unterhalb der Knie** hier einzeichnen  
(nur bei Spielern mit Doppelamputation)

Genaue Beschreibung der Hilfsmittel:

---



---



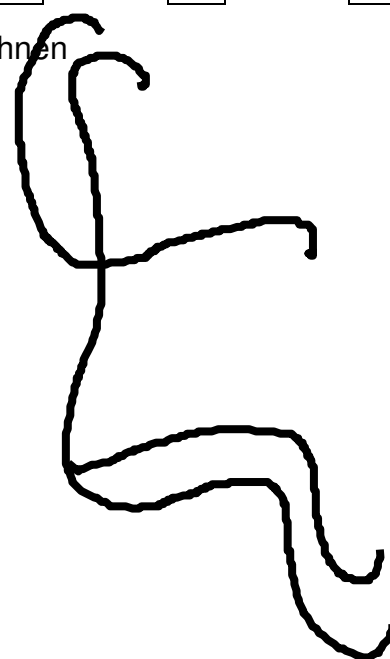
---



---



---



Datum / Unterschrift \_\_\_\_\_

## Anlage 12

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS**  
**Checkliste für ein Protestverfahren / Revisionsverfahren**  
**(Klassifizierung)**

1. Protestantrag / Revisionsantrag sorgfältig und vollständig ausfüllen, vor allem auch die benutzten Hilfsmittel angeben. Ausführliche Begründung ggf. auf gesondertem Blatt.
2. **Gebühren**
  - 2.1 **Gebühren** für das **Protestverfahren**: **75 €** (Protestgebühr **25 €** zuzüglich Kostenbeitrag in Höhe von **50 €**).
  - 2.2 **Gebühren** für das **Revisionsverfahren**: **100 €** (Revisionsgebühr **50 €** zuzüglich Kostenbeitrag in Höhe von **50 €**).
  - 2.3 Die **Überweisung** der **Gebühren** erfolgt auf das Konto des FA RBB:  
**DRS FA Basketball, Konto- Nr.: 80 52 78 745**  
**KSK Ostalb BLZ: 614 500 50**
  - 2.4 **Muster** für das **Ausfüllen der Banküberweisung**:  
Beispiel: Protest des RSC Gruenwald gegen den Spieler Schmitz:  
  
**Banküberweisung:** Verwendungszweck 1. Zeile: GRUENWALD  
Verwendungszweck 2. Zeile: PROTEST SCHMITZ
3. Protestantrag (**einfach**) / Revisionsantrag (**dreifach**) mit allen erforderlichen Unterlagen (Atteste, Gutachten etc.) an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission (Seite L-30, Ziffer 3) einsenden.  
**Beizufügen sind:**
  - a) **Kopie des Überweisungsträgers** über die eingezahlten Gebühren
  - b) eine Liste der nächsten Spieltermine und Orte (**Spielplan**) der / des betr. Spielerin / Spielers
4. Von der Geschäftsstelle bzw. vom zuständigen Einsatzleiter der Klassifizierer werden ein oder zwei Klassifizierer mit der Entscheidung des Protests / des Revisionsantrags beauftragt.
5. Der Klassifizierer händigt unmittelbar nach der Klassifizierung die **schriftliche** Entscheidung über den Protest / den Revisionsantrag der betr. Spielerin / dem betr. Spieler bzw. dem Betreuer der Mannschaft aus. Die neue Punktzahl gilt ab dem nächsten Spieltag.
6. Mit Poststempel vom 1. Werktag nach der Klassifizierung wird dem zuständigen Spielleiter und der Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission das Ergebnis der Klassifizierung durch den Klassifizierer mitgeteilt.
7. Hat sich die Punktzahl der Spielerin / des Spielers infolge der Klassifizierung **geändert**, fordert der **Spielleiter** den alten Spielerpass an, stellt einen neuen aus und korrigiert die Spielerliste seiner Liga. Der **Spielleiter** teilt dem **Verwalter der zentralen Spielerdatei** die geänderte Punktzahl mit.

29.02.2008 für den FB:

Vorsitzender der Klassifizierungskommission

Anlage 13

**Protestantrag** (1-fach)An die Geschäftsstelle der  
Klassifizierungskommission

Protestführer: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

Tel. - Nr.: \_\_\_\_\_

FAX-Nr.: \_\_\_\_\_

Handy: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_








PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Verein / Funktion: \_\_\_\_\_

Ich / wir erheben **Protest** gegen die Klassifizierung der Spielerin / des Spielers:

Name: _____	Vorname: _____	international. klassifiziert ?	Ja <input type="checkbox"/>
Liga: _____	Verein: _____	nicht behindert?	Ja <input type="checkbox"/>

Die benutzten Hilfsmittel (s. auch Seite L-23) unterhalb des jew. Grundelements **ankreuzen**  
(nur bei Spielern mit Doppelamputation, Es müssen nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eingetragen werden.):

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 
Hülsen	Prothese	GURT / RIEMEN nicht mit Rolli verbunden	AMPU- TATION	GURT / RIEMEN fest mit Rolli verbunden	KEIL oder ausge- schnittenes KISSEN	Pressing
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>

Benutzte Hilfsmittel unterhalb der Knie hier einzeichnen (nur bei Spielern  
mit Doppelamputation), Zusätzliche genaue Beschreibung:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bei 4,5 Punkten ggf. ankreuzen:

MB: ☐NB: ☐**Begründung:** (medizinisch, funktionell,  
basketballerische Kompensationstechniken, Hilfsmittel, etc.):

Ort / Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift / Stempel \_\_\_\_\_

Antrag in **dreifacher** Ausführung mit allen Unterlagen und **mit der Kopie des Überweisungsträgers (über die auf das Konto des FA RBB eingezahlte Gebühr von 100 €)** an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission einsenden.**Einsatzstelle Nord:** Lisa Kösling

Bauernweg 22b, 08412 Werdau

Email: Lisakoesling.klassifizierung@gmx.de

0172-34 27 276 Mobil

Zuständig für: 1. Bundesliga, 2. Bundesliga Nord,  
Region Nord, Region Ost, Region West**Einsatzstelle Süd:** Gerhard Schmitt

Am Wengert 12, 97711 Maßbach

Email: schmitt\_g\_massbach@t-online.de

09735-10 77 p 09721-56 12 90 d 09721-56 61 290 FAX

0172-74 76 642 Mobil

Zuständig für: 2. Bundesliga Süd, Region Mitte, Region Süd

**jetzige Klassifizierung:****Punkte:****Vorschlag:****Punkte:**

Anlage 14

**Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS**  
**Revisionsantrag (3-fach)**

An die Geschäftsstelle der  
Klassifizierungskommission

Verein: \_\_\_\_\_

Liga: \_\_\_\_\_

Betreuer: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

Tel.: \_\_\_\_\_

Handy: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Ich / wir lege/n **Revision** ein gegen die Klassifizierung der Spielerin / des Spielers:

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_

international.

klassifiziert? Ja ☐

Liga: \_\_\_\_\_ Verein: \_\_\_\_\_

nicht








behindert? Ja ☐

Ort der Klassifizierung: \_\_\_\_\_ Klassifizierer: \_\_\_\_\_

Datum der Klassifizierung: \_\_\_\_\_

Einstufung durch den Klassifizierer: \_\_\_\_\_

Die benutzten Hilfsmittel (s. auch Seite L-23) unterhalb des jew. Grundelements **ankreuzen**  
 (nur bei Spielern mit Doppelamputation, Es müssen nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eintragen werden.):

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
						
<u>Hülsen</u>	<u>Prothese</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> nicht mit Rolli verbunden	<u>AMPU- TATION</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> fest mit Rolli verbunden	<u>KEIL oder ausge- schnittenes KISSEN</u>	<u>Pressing</u>

**1** ☐ **2** ☐ **3** ☐ **4** ☐ **5** ☐ **6** ☐ **7** ☐

Benutzte Hilfsmittel unterhalb der Knie hier einzeichnen (nur bei Spielern  
mit Doppelamputation), Zusätzliche genaue Beschreibung:

\_\_\_\_\_

Bei 4,5 Punkten ggf. ankreuzen:

MB: ☐NB: ☐

**Begründung:** (medizinisch, funktionell,  
basketballerische Kompensationstechniken, Hilfsmittel, etc.):

**jetzige Klassifizierung:****Punkte:****Vorschlag:****Punkte:**

Ort / Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift / Stempel \_\_\_\_\_

Antrag in **dreifacher** Ausführung mit allen Unterlagen und **mit der Kopie des Überweisungsträgers (über die auf das Konto des FA RBB eingezahlte Gebühr von 100 €)** an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission einsenden.

**Einsatzstelle Nord:** Lisa Kösling

Bauernweg 22b, 08412 Werdau

Email: Lisakoesling.klassifizierung@gmx.de

0172-34 27 276 Mobil

**Einsatzstelle Süd:** Gerhard Schmitt

Am Wengert 12, 97711 Maßbach

Email: schmitt\_g\_massbach@t-online.de

09735-10 77 p 09721-56 12 90 d 09721-56 61 290 FAX

0172-74 76 642 Mobil

Zuständig für: 1. Bundesliga, 2. Bundesliga Nord,  
Region Nord, Region Ost, Region West

Zuständig für: 2. Bundesliga Süd, Region Mitte, Region Süd

## Anlage 15

## Spielauswertung

Liga: \_\_\_\_\_ Spieltermin: \_\_\_\_\_ Spiel Nr.: \_\_\_\_\_

Begegnung: \_\_\_\_\_ :

	:			:			:			:			:	
1. Viertel		2. Viertel		3. Viertel		4. Viertel		1. Verl.		2. Verl.		Endergebnis		

### Heimmannschaft:

	Name, Vorname		Trikot-Nr.	Starting Five	Korb-Punkte	Anzahl Dreier	Anzahl Fouls	Freiwürfe	
								Versuche	Treffer
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
<b>Summen - auf jeden Fall eintragen und überprüfen:</b>				<b>5</b>					
<b>Trainer:</b>		<b>Lizenz:</b>		<b>Anwesenheit:</b>	<b>Ja:</b>		<b>Nein:</b>		

**Gastmannschaft:**

	Name, Vorname	Trikot-Nr.	Starting Five	Korb-Punkte	Anzahl Dreier	Anzahl Fouls	Freiwürfe	
							Versuche	Treffer
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
Summen - auf jeden Fall eintragen und überprüfen:				5				
Trainer:		Lizenz:		Anwesenheit:	Ja:		Nein:	

Unterschrift: gez.:

## Anlage 16 Wichtige Anschriften für den Spielbetrieb

Funktion	Name, Anschrift	Tel. / FAX
1. Fachbereichsleiter	Ulf Mehrens c/o Berufsgenossenschaftliches Unfallkrankenhaus Hamburg, Bergedorfer Str. 10, 21033 Hamburg Email: U.Mehrens@buk-hamburg.de	Tel.: 040-7306-1382 FAX: 040-7306-1390 Mobil: 0170-79 57 495
2. Finanzreferat	Dieter Klemm Email: Dieter.Klemm@t-online.de Friedrich-List-Straße 2, 73479 Ellwangen	Tel.: 07961-26 50 p FAX: 07961- 96 91 01 p
<b>Konto des FB:</b>	<b>DRS FA Basketball KSK Ostalb</b>	Nr.: <b>80 52 78 745</b> BLZ: <b>614 500 50</b> IBAN: DE06 6145 0050 0805 2787 45 SWIFT-BIC: OASPDE6A
3a. Klassifizierung Geschäftsstelle Nord	Lisa Kösling Bauernweg 22b, 08412 Werdau Email: Lisakoelsing.klassifizierung@gmx.de	Mobil: 0172-34 27 276
3b. Klassifizierung Geschäftsstelle Süd	Gerhard Schmitt Am Wengert 12, 97711 Maßbach Email: schmitt_g_massbach@t-online.de	Tel.: 09735-10 77 p FAX : 09721-56 61 290 Mobil : 0172-74 76 642
4. Spielleiterin DM Frauen	Nu Nguyen-Thi Postweg 168 in 46145 Oberhausen Email: nu.nguyen@gmail.com	Mobil : 01577-45 98 658
5 DRS-Pokal	Peter Röder Taunusstr. 35, 65779 Kelkheim Email: peter.roeder@drs-rollstuhlbasketball.de	Tel: 06195-67 37 00 p FAX: 03222 -1144 550 Mobil: 0151-59 22 62 44
6. Vors. Komm. 1 Spielleiter 1.BL	Georg Hennig Neue Straße 5, 31582 Nienburg Email: G.Hennig@mac.com	Tel: 05021-91 12 97 p FAX:05021-91 24 45 p Mobil: 0151-27 01 35 58
7. Spielleiter 2.BLN	Dietmar Schlegel Am Sundern 13, 49492 Westerkappeln Email: rbb_dsch@web.de	Tel: 05404-50 89 p Mobil: 0171-21 52 902
8. Spielleiter 2.BLS	Reinhold Schreiner Uhlandstraße 24, 90408 Nürnberg Email: reinhold.schreiner.rbb@t-online.de	Tel: 0911-36 68 08 16 p FAX: 0911-36 68 08 15 d Mobil: 0171-78 91 505
9. BL-SR-Ansetzungen BL-SR- Beurteilungen BL-SR-Abrechn.	Werner Otto Sandstraße 15, 53343 Wachtberg Email: WernerOtto@t-online.de	Tel.: 0228-32 46 50 p
10. SR - Umbesetzung für Bundesligen	Dr. Thilo Tetzlaff Frankfurter Allee 54, 10247 Berlin Email: ttetzlaff@usa.net	0174-96 75 666 Mobil
11. Spielleiter RL Nord	Günter Hömmeke Im Ostern 5, 49774 Lähden Email: Guenter.hoemmeke@online.de	Tel.: 05964-17 60 p Mobil: 0172-52 58 373
12. Spielleiter RL Ost	Jörg Albers Adolfstr. 2, 12167 Berlin Email: mail@joerg-albers.de	Tel.: 030-79 73 028 d FAX: 030-88 91 28 94 Mobil: 0177-49 26 192
13. Spielleiter RL West	Dietmar Schlegel Am Sundern 13, 49492 Westerkappeln Email: rbb_dsch@web.de	Tel: 05404-50 89 p Mobil: 0171-21 52 902
14. Spielleiter RL Mitte	Peter Röder Taunusstr. 35, 65779 Kelkheim Email: peter.roeder@drs-rollstuhlbasketball.de	Tel: 06195-67 37 00 p FAX: 03222 -1144 550 Mobil: 0151-59 22 62 44
15. Spielleiterin RL Süd	Fumiko Beh Email: wofubeh@online.de Holdergasse 26, 71701 Schwieberdingen	Tel.: 07150-358 22 p FAX: 07150-35 24 05 p
16. DRS- Geschäftsstelle	Friedrich-Alfred-Straße 10, 47055 Duisburg Email: info@rollstuhlsport.de	Tel.:0203-7174-182 FAX:0203-7174-181
17. Komm. Lehrwesen (Trainerlizenzen)	Geschäftsstelle: Friedrich Pollmann Brehmstraße 13, 50735 Köln Email: Pollmann02@aol.com	Tel.: 0221-69 10 830 p FAX: 0221-96 92 663 Mobil: 0179-29 15 026
18. DRS-Fachorgan <b>Rollstuhlsport</b>	Gregor Pleßmann Lambertus-Kirchplatz 7, 59387 Ascheberg Email: redaktion@rollstuhlsport.de	Tel.: 02593-985 98 d FAX: 02593-984 43 d
19. <b>Internetseite</b> des FB RBB <b>www.drs-rbb.de</b>	Daniel Stange Bergstraße 18, 35578 Wetzlar Email: Daniel.Stange@drs-rollstuhlbasketball.de	Tel: 06441-20 06 162 p Mobil: 0177-78 74 030

## Doppellizenz für NachwuchsspielerInnen

Die Doppellizenz ist gedacht zur Förderung von talentierten NachwuchsspielerInnen. Sie wurde ab der Saison 2000 / 2001 eingeführt.

1. Spieler und Spielerinnen, die bis zum 1. Spieltag der 1. RBB – Bundesliga (einheitl. Stichtag für alle Ligen) einer jeden Saison das 23. Lebensjahr nicht vollendet haben, können **neben** der Einsatzberechtigung für ihre eigene Mannschaft eine **zusätzliche uneingeschränkte** Einsatzberechtigung ("Doppellizenz") für eine weitere Mannschaft erhalten. Die Doppellizenz gilt jeweils nur für **eine** Saison.
2. Diese uneingeschränkte Einsatzberechtigung kann **entweder** für eine Mannschaft des Vereins, für den bereits eine Teilnahmeberechtigung besteht ("**Heimverein**"), **oder** für eine Mannschaft eines anderen Vereins erteilt werden.
3. Die **zusätzliche** Einsatzberechtigung darf nicht für zwei Mannschaften erteilt werden, die in der gleichen oder einer gleichwertigen Spielklasse angesiedelt sind.
4. Die Regelung einer zusätzlichen uneingeschränkten Einsatzberechtigung steht außerdem Spielern und Spielerinnen, unabhängig vom Alter, in maximal **zwei** Spielzeiten ab dem Datum der Erstaussstellung eines Teilnehmersausweises / Spielerpasses zu.
5. Antragsberechtigt für eine solche uneingeschränkte Einsatzberechtigung ist **nur der Verein**, bei dem ein Spieler oder eine Spielerin bereits eine Teilnahmeberechtigung besitzt ("**Heimverein**"). Dem Antrag ist die schriftliche Zustimmung des betroffenen Spielers beizufügen. Wird der Antrag für die Teilnahmeberechtigung in einem anderen Verein gestellt, muss der betr. Spieler dort Mitglied werden.
6. Ist ein Spieler auf Grund seiner Doppellizenz Mitglied einer Mannschaft, so ist seine Einsatzmöglichkeit kein Grund für eine Spielverlegung dieser Mannschaft.
7. Regelung für den DRS-Pokal: Spielerinnen und Spieler mit einer Doppellizenz dürfen innerhalb einer Runde des Pokals nur für eine Mannschaft spielen.
8. Nimmt ein Team (Vereinsmannschaft oder Spielgemeinschaft), das nur aus Frauen besteht, am normalen Spielbetrieb teil, kann für jede Spielerin dieses Teams – unabhängig vom Alter - eine Doppellizenz beantragt werden. Die Einschränkung aus Punkt 3 gilt hier nicht.

### Durchführungsbestimmungen zur Doppellizenz

1. Der **Antrag** mit allen erforderlichen Unterlagen ist vom "**Heimverein**" an den Spielleiter zu richten, in dessen Liga die Mannschaft spielt, für die eine **zusätzliche** Einsatzberechtigung beantragt wird. Der Antrag erfolgt **ausschließlich** per **Nachmeldebogen** (L-21).
2. Der "**Heimverein**" legt dem **betr. Spielleiter** (s. Ziffer 1) **folgende Unterlagen vor**:
  - 2.1 die Meldung zur **Doppellizenz** per **Nachmeldebogen (L-21)**
  - 2.2 die Kopie des Mannschaftsmeldebogens **derjenigen** Mannschaft, für die der betr. Spieler bereits eine Einsatzberechtigung besitzt
  - 2.3 den Spielerpass des Spielers, für den der Antrag gestellt wird
  - 2.4 ein Antragsformular für einen **neuen** Spielerpass (L-25)
  - 2.5 ein Passbild
  - 2.6 den Nachweis des Kaufs der Spielermarke für die betr. Liga
  - 2.7 die schriftliche Zustimmung des betr. Spielers
  - 2.8 ggf. den Nachweis der Mitgliedschaft im neuen Verein
3. **Der Spielleiter**
  - 3.1 stellt einen **zweiten Spielerpass** (mit Aufdruck "**Doppellizenz**") aus
  - 3.2 **informiert beide** Vereine **und** den Spielleiter der Mannschaft, für die die **ursprüngliche** Einsatzberechtigung des Spielers gilt.

Nienburg, 18.06.2011

für die Kommission 1:

gez.: Georg Hennig

Anlage 18

## Informationen zur DRS-Sportlizenz

### Antrag auf Ausstellung einer DRS- Lizenz

Das ausgefüllte Formblatt auf Antrag der DRS-Lizenz vollständig ausgefüllt an die DRS-Geschäftsstelle senden

#### Dem Antrag müssen beigelegt werden:

- den Beitrag von 10,00 EUR pro Lizenz können Sie per Verrechnungsscheck oder in Bar beilegen. Aber auch per Bank überweisen, wobei hier ein Beleg der getätigten Überweisung beigelegt werden muss.
- ein Passfoto, versehen mit dem Namen des Sportlers auf der Rückseite
- Die medizinische Diagnose über die Behinderung/Lähmungshöhe und der Zusatzbefunde (siehe »Anhang zum DRS-Sportlizenzantrag«)
- Erklärung des Sportlers zur Verwendung der Daten für die Verbandsstatistik und für Klassifizierungszwecke (siehe »Anhang zum DRS-Sportlizenzantrag«)

Bei Beantragung einer neuen Lizenz wegen VEREINSWECHSEL muss die alte Lizenz inkl. des Verrechnungsschecks an die Geschäftsstelle zurücksenden; Austrittserklärung des früheren Vereins bzw. Aufhebung des Stammvereinstatus ist beizulegen

#### Angaben zur Person

Name, Vorname, Geburtsdatum, DRS-Verein eintragen Vereinsstempel bzw. -adresse nicht vergessen;  
RECHTSVERBINDLICHE UNTERSCHRIFT!!

#### Behinderungsart

zutreffende Behinderungsart ankreuzen, trifft keine der Angaben zu, unter »Sonstige« die Behinderungsart eintragen

Lähmungshöhe Angabe der Läsionshöhe (z.B. C7 oder Th 8), Motorisch und sensibel

#### Bemerkungen

Zusätzliche wichtige Anmerkungen zur Behinderung oder weitere Einschränkungen, sofern sie für das Ausüben des Rollstuhlsports von Bedeutung sind

#### Klassifizierung

Sie wird nicht auf der DRS-Sportlizenz vermerkt Die einzelnen Fachbereiche können eigen Klassifizierungsausweise oder Spielberechtigungen ausstellen

Bitte beachten Sie folgendes:

- Für jeden Sportler muss ein eigener Antrag ausgefüllt werden.
- Unvollständig ausgefüllte Anträge können nicht bearbeitet werden und gehen an den Antragsteller zurück.
- Mitglieder der DRS-Vereine sind nur startberechtigt, wenn Sie im Besitz der DRS-Sportlizenz und dem Beiblatt zur DRS-Sportlizenz sind. Die Sportgesundheit muss alle 12 Monate neu bescheinigt werden.
- DER ANTRAGSTELLER HAFTET MIT SEINER UNTERSCHRIFT FÜR DIE RICHTIGKEIT DER ANGABEN!!!

Die neuen Formulare stehen unter

[www.drs-rollstuhlbasketball.de/download/download.htm](http://www.drs-rollstuhlbasketball.de/download/download.htm) oder

[http://drs.org/download/download\\_formulare.html](http://drs.org/download/download_formulare.html)

zum Download bereit.



**ROLLSTUHLBASKETBALL BUNDESLIGA****Verhaltenskodex**

Wir, die Rollstuhlbasketball Bundesliga Arbeitsgemeinschaft (RBBL-AG), vertreten durch die Verantwortlichen der Mannschaften aus erster und zweiter Bundesliga, verpflichten uns zur Einhaltung hoher ethischer Standards. Sie sind in dem folgenden Verhaltenskodex zusammengefasst:

**Die Vielfalt der Menschen**

Wir respektieren und achten die Vielfalt der Menschen nach Rasse, Religion, sozialen Verhältnissen, Behinderung und Geschlecht. Wir distanzieren uns von jeglicher Form der politischen, religiösen oder nationalistischen Diskriminierung.

**Leistung und Leidenschaft**

Wir erwarten von allen Spielern, Trainern und Verantwortlichen, dass der sportliche Erfolg durch Leistung und Leidenschaft erreicht wird. Wir sprechen uns ausdrücklich gegen jede Form des Dopings, des Medikamentenmissbrauchs und anderer Manipulationen aus und erwarten, dass sich alle Beteiligten stets fair und verantwortungsbewusst verhalten.

**Respekt als oberste Maxime**

Wir respektieren uns gegenseitig und verpflichten uns dieser Maxime in unserem Umgang untereinander. Besonders bei der Ausübung unserer Sportart wahren wir Respekt gegenüber allen Spielern, Trainern, Schiedsrichtern, Klassifizierern, Kampfrichtern, allen anderen am Spiel Beteiligten und den Zuschauern.

**Fairness anstelle von Gewalt**

Das Recht auf Unversehrtheit bei der Ausübung unseres Sports wird geachtet und jegliche Form von physischer, psychischer oder sexueller Gewalt abgelehnt. Wir akzeptieren die Regeln unserer Sportart und halten diese ein.

**Verantwortungsvoll gegenüber Dritten**

Wir sehen uns als Repräsentanten unseres Sports und handeln entsprechend. Durch unsere Entscheidungen, die den Leitsätzen dieses Kodex entsprechen, werden wir dem Ansehen unseres Vereins, der Liga und der Sportart keinen Schaden zufügen. Wir sehen uns als individuelle und kollektive Botschafter des Rollstuhlbasketballs und werden dieser Verantwortung gerecht.

Wir verpflichten uns als Teilnehmer der ersten / zweiten Bundesliga zur Einhaltung dieses Kodex. Ein Verstoß gegen den Kodex gilt als grobe Unsportlichkeit.

Dieser Verhaltenskodex wurde am 18.06.2011  
auf der Bundesligaversammlung in Wolfsburg  
von den Vertretern der Bundesligavereine unterschrieben.

gez.: Peter Röder, Protokollführer der BL-Versammlung

Anlage 20

### Fachbereich Rollstuhlbasketball im DRS / DBS Antrag auf Erstklassifizierung








An die Geschäftsstelle der  
Klassifizierungskommission

Antragsteller: \_\_\_\_\_  
 Email: \_\_\_\_\_  
 Fon: \_\_\_\_\_  
 Fax: \_\_\_\_\_  
 Mobil: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 PLZ/Ort: \_\_\_\_\_  
 Verein / Funktion: \_\_\_\_\_

Ich / wir beantragen die **Erstklassifizierung** der Spielerin / des Spielers:

Name: _____	Vorname: _____
Liga: _____	Verein: _____
Geburtsdatum: _____	Geschlecht (m / w): _____
<b>Einverständniserklärung: Die Spielerin / der Spieler ist einverstanden, dass die Daten an die jeweiligen Landes- / Auswahltrainer weitergegeben werden.</b>	
Ja <input type="checkbox"/>	Nein <input type="checkbox"/>

Die benutzten Hilfsmittel (s. auch Seite L-23) unterhalb des jew. Grundelements **ankreuzen**  
 (nur bei Spielern mit Doppelamputation, Es müssen nur Hilfsmittel unterhalb der Knie eintragen werden.):

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 
<u>Hülsen</u>	<u>Prothese</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> nicht mit Rolli verbunden	<u>AMPU- TATION</u>	<u>GURT / RIEMEN</u> fest mit Rolli verbunden	<u>KEIL oder ausge- schnittenes KISSEN</u>	<u>Pressing</u>
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>

Benutzte Hilfsmittel unterhalb der Knie hier einzeichnen (nur bei Spielern mit Doppelamputation), Zusätzliche genaue Beschreibung:

**Begründung:** (medizinisch, funktionell, basketballerische Kompen-  
sationstechniken, Hilfsmittel, etc.):

**vorgeschlagene  
Punkte:**

Trainingszeiten (Tag und Uhrzeit):

Trainingsort:

Ort:

Datum:

Unterschrift / Stempel:

Antrag mit allen Unterlagen und mit der Kopie des Überweisungsträgers bzw. mit dem Nachweis über die auf das FA-Konto eingezahlte Kostenpauschale in Höhe **von 50 €** an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission einsenden. Bitte die Trainingszeiten mit angeben.

**Einsatzstelle Nord:** Lisa Kösling  
 Bauernweg 22b, 08412 Werdau  
 Email: Lisakoesling.klassifizierung@gmx.de  
 0172-34 27 276 Mobil

Zuständig für: 1. Bundesliga, 2. Bundesliga Nord,  
 Region Nord, Region Ost, Region West

**Einsatzstelle Süd:** Gerhard Schmitt

Am Wengert 12, 97711 Maßbach  
 Email: schmitt\_g\_massbach@t-online.de  
 09735-10 77 p 09721-56 12 90 d 09721-56 61 290 FAX  
 0172-74 76 642 Mobil

Zuständig für: 2. Bundesliga Süd, Region Mitte, Region Süd

**Eine Kopie des Antrags zusammen mit dem Antrag auf Spielerpass (L-25) an den entsprechenden Spielleiter senden.**