

# Regelwerk Basketball

© Special Olympics, Inc., 2016

VERSION: June 2016

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich  
Alle Rechte vorbehalten.



## 1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Basketball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Regeln der Federation Internationale de Basketball (FIBA) für Basketball erstellt, die auf <http://www.fiba.com> abrufbar sind. Es gelten die Regeln der FIBA oder der nationalen Verbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Basketball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Basketball zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (<https://resources.specialolympics.org/ResourcesDefault.aspx>) zu finden.

## 2. OFFIZIELLE BEWERBE

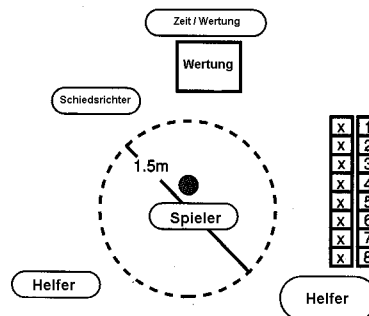
Die in der Folge angeführten Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, im Rahmen von Special Olympics an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.

Nachstehend ist eine Liste offizieller Bewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- Speed Dribble / Geschwindigkeitsdribbling
- Individual Skills / Einzelgeschicklichkeitsbewerb
- Team Skills / Mannschaftsgeschicklichkeitsbewerb
- Mannschaftsbewerb – Fünf gegen Fünf
- Spiel auf einen Korb - Drei gegen Drei
- Unified Sports® Mannschaftsbewerb
- Unified Sports® Spiel auf einen Korb – Drei gegen Drei



## 3. SPEED DRIBBLE



### 3.1 Ausstattung

- 3.1.1 Maßband
- 3.1.2 Markierungsband oder Kreide
- 3.1.3 Ein Basketball (bei Damen- und Juniorenbewerben kann ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g-567 g verwendet werden)
- 3.1.4 Stoppuhr
- 3.1.5 Zählvorrichtung
- 3.1.6 Schiedsrichterpfeife

**3.2** Vorbereitung: Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 1,5 m markiert.

### 3.3 Regeln

- 3.3.1 Der Spieler darf den Ball nur mit einer Hand dribbeln.
- 3.3.2 Der Spieler muss während des Bewerbs entweder stehen oder in einem Rollstuhl bzw. auf einem anderen Stuhl vergleichbarer Größe sitzen.
- 3.3.3 Der Spieler beginnt bzw. stoppt das Dribbling, sobald der Pfiff des Schiedsrichters ertönt.
- 3.3.4 Es gilt ein Zeitlimit von 60 Sekunden. Der Spieler soll den Ball in dieser Zeit so oft wie möglich dribbeln.
- 3.3.5 Der Spieler darf während des Dribbelns den markierten Kreis nicht verlassen.
- 3.3.6 Sollte der Ball aus dem Kreis springen, kann er dem Spieler zurückgegeben werden, der dann das Dribbeln fortsetzt.

### 3.4 Wertung



- 3.4.1 Für jedes regelkonforme Dribbeln innerhalb der 60 Sekunden erhält der Spieler einen Punkt.
- 3.4.2 Springt der Basketball zum dritten Mal aus dem Kreis, wird das Zählen gestoppt und der Bewerb beendet.

## 4. INDIVIDUAL SKILLS – EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB

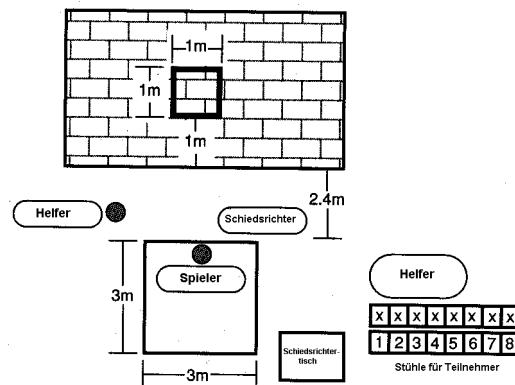
Bei den Einzelgeschicklichkeitsbewerben gibt es zwei Stufen

### 4.1 Stufe I:

Stufe I der Einzelgeschicklichkeitsbewerbe umfasst drei Bewerbe: Passen, 10 m Dribbeln und Korbwurf. Das Endergebnis eines Spielers wird ermittelt, indem die Teilergebnisse aus diesen drei Bewerben addiert werden. Die Gruppeneinteilung der Spieler erfolgt zunächst aufgrund der einzelnen Teilergebnisse aus diesen drei Bewerben. Die Abbildungen zeigen die empfohlene Anzahl und Position der freiwilligen Helfer für die Abwicklung der einzelnen Bewerbe. Zusätzlich wird empfohlen, dass diese freiwilligen Helfer während der gesamten Zeit den gleichen Bewerb überwachen, so dass ein einheitlicher Ablauf gewährleistet ist.

#### 4.1.1 Bewerb Nr. 1: Passen („Target Pass“)

##### a. Bewerb 1 : Passen

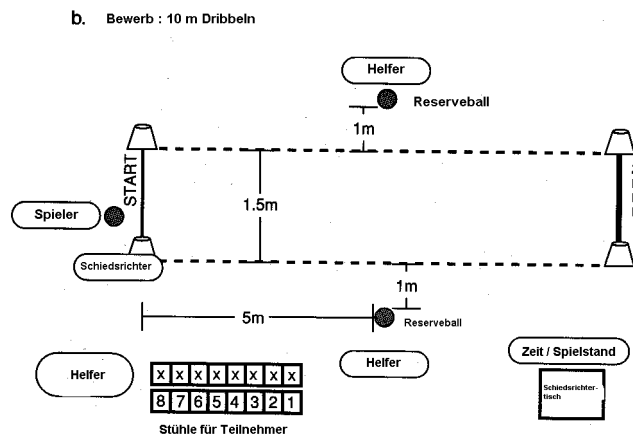


- 4.1.1.1 Ziel: Es soll das Geschick des Spielers bewertet werden, mit dem er den Ball passen kann.
- 4.1.1.2 Ausstattung: Zwei Basketballbälle (bei Damen- und Juniorenbewerben kann als Alternative dazu ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g-567 g verwendet werden), ebene Wand, Kreide bzw. Klebeband, Maßband.



- 4.1.1.3 Ausführung: An der Wand wird mit Kreide oder Klebeband ein Quadrat mit einer Seitenlänge von 1 m markiert. Die Unterkante des Quadrats befindet sich 1 m über dem Boden. In einem Abstand von 2,4 m zur Wand wird am Boden ein Quadrat mit einer Seitenlänge von 3 m markiert. Der Spieler muss innerhalb dieses Quadrats stehen. Ein Rollstuhlfahrer darf mit der Vorderradachse seines Rollstuhls die Begrenzungslinie nicht überschreiten. Jeder Spieler hat fünf Versuche.
- 4.1.1.4 Wertung:
  - 4.1.1.4.1 Der Spieler erhält drei Punkte, wenn er mit dem Ball in das Quadrat an der Wand trifft.
  - 4.1.1.4.2 Der Spieler erhält zwei Punkte, wenn er mit dem Ball die Begrenzungslinien des Quadrats trifft.
  - 4.1.1.4.3 Der Spieler erhält einen Punkt, wenn er mit dem Ball die Wand außerhalb des Quadrats trifft.
  - 4.1.1.4.4 Der Spieler erhält einen Punkt, wenn er den Ball direkt aus der Luft oder nach ein- oder mehrmaligem Aufspringen fängt und dabei innerhalb des Quadrats steht.
  - 4.1.1.4.5 Der Spieler erhält keinen Punkt, wenn der Ball vor Berührung der Wand am Boden aufspringt. Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Summe der in fünf Durchgängen erzielten Punkte.

4.1.2 Bewerb Nr. 2: 10 m Dribbeln





## Umrechnungstabelle

Sekunden	Punkte
0-2	30
2,1 – 3	28
3,1 – 4	26
4,1 – 5	24
5,1 – 6	22
6,1 – 7	20
7,1 – 8	18
8,1 – 9	16
9,1 – 10	14
10,1 – 11	12
12,1 – 14	10
14,1 – 16	8
16,1 – 18	6
18,1 – 20	4
20,1 – 22	2
22,1 und darüber	1

4.1.2.1 Ziel: Es soll die Schnelligkeit und das Geschick des Spielers bewertet werden, mit dem er den Ball dribbeln kann.

4.1.2.2 Ausführung: Der Spieler startet hinter der Startlinie zwischen den Markierungskegeln. Nach dem Startsignal des Schiedsrichters beginnt der Spieler den Ball vorwärts zu dribbeln. Der Spieler dribbelt den Ball während der gesamten 10 m mit nur einer Hand. Ein Rollstuhlfahrer muss abwechselnd seinen Rollstuhl zwei Schübe nach vorne bewegen und zweimal dribbeln. Der Spieler muss die Ziellinie zwischen den Markierungskegeln überqueren und dann den Ball aufnehmen, um den Bewerb zu beenden. Verliert ein Spieler die Kontrolle über den Ball, läuft die Uhr weiter. Der Spieler darf den Ball wieder aufnehmen. Befindet sich der Ball außerhalb der 2 m breiten Bahn, kann der Spieler entweder den nächstgelegenen Ersatzball nehmen oder den Ball zurückholen, um den Bewerb fortzusetzen.

4.1.2.3 Wertung:

4.1.2.3.1 Die Zeitnehmung erfolgt vom Startkommando „Los“ bis zu jenem Zeitpunkt, zu dem der Spieler die

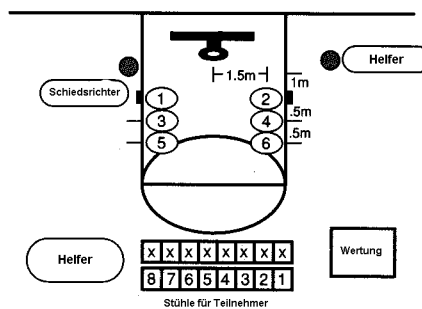


Ziellinie zwischen den Markierungskegeln überquert und den Ball aufnimmt, um das Dribbling zu beenden.

- 4.1.2.3.2 Für jedes regelwidrige Dribbling erhält der Spieler eine Strafsekunde (z.B.: beidhändiges Dribbeln, Tragen des Balles etc.).
- 4.1.2.3.3 Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Beide Versuche werden gewertet, indem die Zeit und die Strafsekunden addiert werden. Die Summe daraus wird mit Hilfe der Umrechnungstabelle in Punkte umgerechnet.
- 4.1.2.3.4 Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der im besten Versuch erzielten Punktezahl. (Bei Punktegleichstand entscheidet die bessere Laufzeit.)

4.1.3 Bewerb Nr. 3: Korbwurf

C. Bewerb 3 : Zielwurf



- 4.1.3.1 Ziel: Es soll das Geschick des Spielers bewertet werden, einen Korb zu erzielen
- 4.1.3.2 Ausstattung: Zwei Basketballbälle (bei Damen- und Juniorenbewerben kann als Alternative dazu ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g-567 g verwendet werden), Markierungsband oder Kreide, Maßband, regulärer Basketballkorb mit Zielbrett in 3,05 m Höhe (bei Juniorenbewerben kann alternativ dazu ein Korb in 2,44 m Höhe verwendet werden).
- 4.1.3.3 Am Boden werden sechs Markierungen angebracht. Jede Messung geht von einem Punkt am Boden aus, der unterhalb des vordersten Punktes des Korbrings liegt. Der Spieler versucht, von jedem der sechs Punkte aus zwei Körbe zu erzielen. Die Würfe erfolgen zuerst



von den Punkten 2, 4 und 6 und dann von den Punkten 1, 3 und 5. Die markierten Punkte sind angeordnet wie folgt:

- 4.1.3.3.1 Punkte 1 und 2: 1 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
- 4.1.3.3.2 Punkte 3 und 4: 1,5 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
- 4.1.3.3.3 Punkte 5 und 6: 2 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
- 4.1.3.4 Wertung:
  - 4.1.3.4.1 Für jeden von den Punkten 1 und 2 erzielten Korb werden zwei Punkte vergeben.
  - 4.1.3.4.2 Für jeden von den Punkten 3 und 4 erzielten Korb werden drei Punkte vergeben.
  - 4.1.3.4.3 Für jeden von den Punkten 5 und 6 erzielten Korb werden vier Punkte vergeben.
  - 4.1.3.4.4 Für jeden Versuch, bei dem zwar kein Korb erzielt wird, der Spieler aber das Zielbrett bzw. den Korbring trifft, wird ein Punkt vergeben.
  - 4.1.3.4.5 Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Summe der bei den zwölf Versuchen erzielten Punkte.
  - 4.1.3.4.6 Das Gesamtergebnis eines Spielers im Einzelgeschicklichkeitsbewerb wird ermittelt, indem die in allen drei Teilbewerben erzielten Punkte addiert werden.

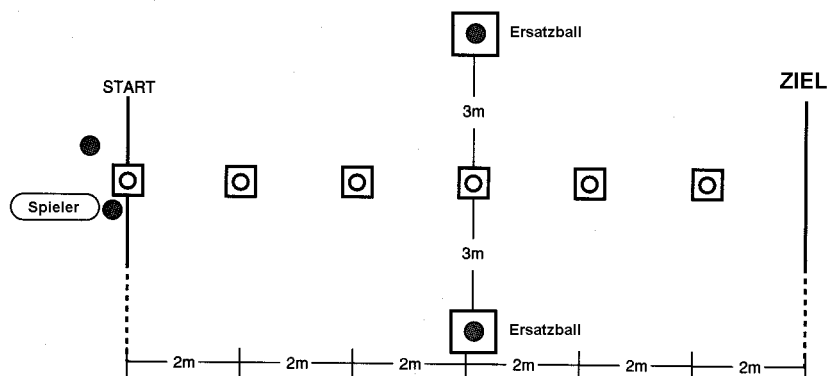
## 4.2 Stufe II

Stufe II der Einzelgeschicklichkeitsbewerbe umfasst drei Bewerbe: 12 m Dribbeln, Fangen & Passen und Zielwurf. Das Endergebnis eines Spielers wird ermittelt, indem die Teilergebnisse aus diesen drei Bewerben addiert werden. Die Gruppeneinteilung der Spieler erfolgt zunächst aufgrund der einzelnen Teilergebnisse aus diesen drei Bewerben. Die Abbildungen zeigen die empfohlene Anzahl und Position der freiwilligen Helfer für die Abwicklung der einzelnen Bewerbe. Zusätzlich wird empfohlen, dass diese freiwilligen Helfer während der gesamten Zeit den gleichen Bewerb überwachen, so dass ein einheitlicher Ablauf gewährleistet ist.





## 4.2.1 Bewerb Nr. 1: 12 m Dribbeln



- 4.2.1.1 Ziel: Es soll die Schnelligkeit und das Geschick des Spielers bewertet werden, mit dem er den Ball dribbeln kann.
- 4.2.1.2 Ausstattung: Korb, offizielle Freiwurfzone laut Regeln des nationalen Verbands, Klebeband und zwei Basketbälle – ein Spielball und ein Ersatzball, falls der Ball wegspringt
- 4.2.1.3 Ausführung:
- 4.2.1.3.1 Der Spieler muss den Ball abwechselnd rechts und links an sechs Hindernissen vorbeidribbeln, die auf einer Geraden im Abstand von jeweils 2 m entlang eines Parcours von 12 m Länge aufgestellt sind.
- 4.2.1.3.2 Der Spieler kann rechts oder links vom ersten Hindernis starten, muss aber dann an allen anderen Hindernissen im Slalom, abwechselnd rechts und links, vorbeidribbeln.
- 4.2.1.3.3 Hat der Spieler das letzte Hindernis (Zielkegel) passiert, dribbelt er um den Kegel herum und absolviert den Slalom in Gegenrichtung, wobei er abwechselnd rechts und links an den Hindernissen vorbeidribbelt. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis die Zeit abgelaufen ist. Der Spieler bekommt jedes Mal, wenn er den Mittelpunkt zwischen zwei Hindernissen passiert, einen Punkt.
- 4.2.1.3.4 Der zweite sowie alle weiteren Basketbälle liegen am Boden, so dass der Spieler sie am Rückweg aufnehmen und weiterspielen kann.
- 4.2.1.3.5 Der Spieler spielt so lange weiter, bis 60 Sekunden verstrichen sind. Verliert ein Spieler die Kontrolle über den Ball, läuft die Uhr weiter.



4.2.1.3.6 Der Spieler darf den Ball zurückholen oder den nächstgelegenen Ersatzball nehmen und den Bewerb an einer beliebigen Stelle entlang des Parcours fortsetzen.

4.2.1.4 Zeit: 60 Sekunden pro Durchgang

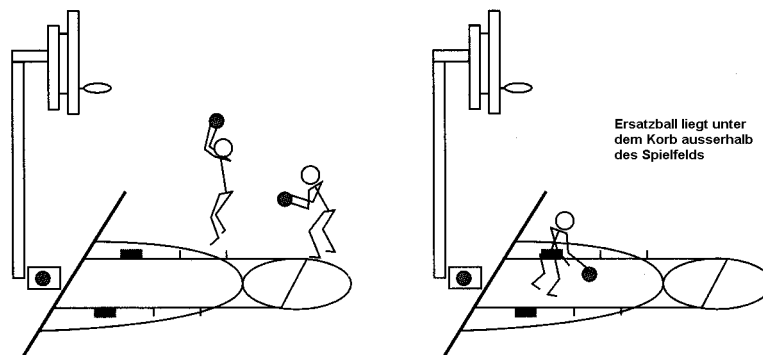
4.2.1.5 Wertung: Der Spieler bekommt jedes Mal, wenn er den Mittelpunkt zwischen zwei Hindernissen passiert, einen Punkt. Der Spieler muss regelkonform dribbeln und darf die Kontrolle über den Ball nicht verlieren, um einen Punkt für das erfolgreiche Passieren eines Mittelpunkts zu bekommen. Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Anzahl der Mittelpunkte, die er innerhalb der 60 Sekunden erfolgreich passiert hat.

4.2.1.6 Ablauf

4.2.1.6.1 Der Bewerb wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während der Durchgänge unterstützen dürfen. Helfer A erklärt den Spielern den Ablauf des Bewerbs, während Helfer B die Aufgabe vorzeigt. Helfer A übergibt dem Spieler den Basketball, vergewissert sich, dass dieser bereit ist, und gibt das Kommando „Fertig, Los“. Dann zählt er, wie viele Kegel der Spieler passiert.

4.2.1.6.2 Die Helfer B und C, die hinter den Ersatzbällen stehen, holen die Bälle aus dem Aus und legen sie auf den Platz des Ersatzballs. Helfer D stoppt die Zeit und vermerkt die erzielten Punkte. Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.

### 4.2.2 Bewerb Nr. 2: Zielwurf ("Perimeter Shooting")



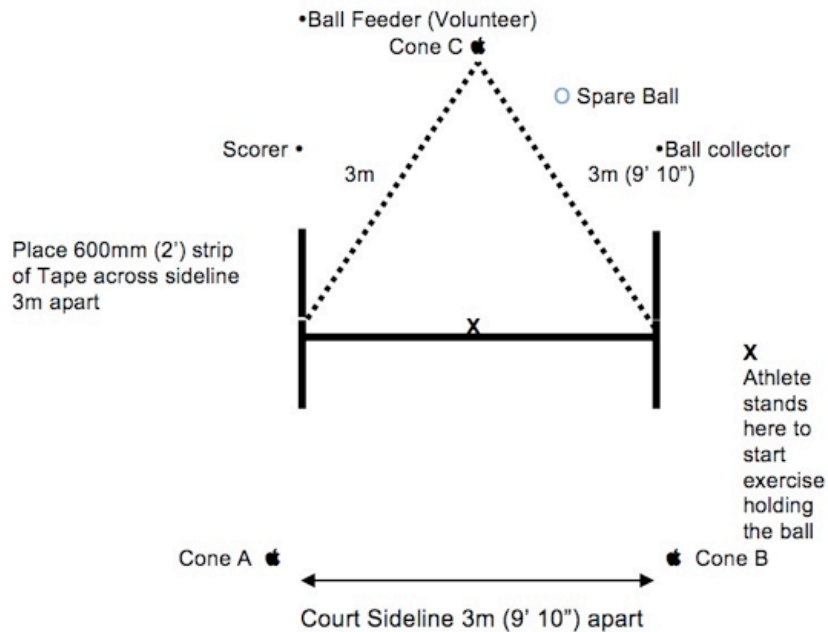
4.2.2.1 Ziel: Es soll das Geschick des Spielers beim Werfen eines Basketballs bewertet werden.



- 4.2.2.2 Ausstattung: Ziel, offizielle Freiwurfzone laut Regeln des nationalen Verbands, Klebeband und zwei Basketbälle – ein Spielball und ein Ersatzball, falls der Ball wegspringt.
- 4.2.2.3 Ausführung:
  - 4.2.2.3.1 Der Spieler steht an einem beliebigen Punkt entlang der Freiwurflinie innerhalb des Wurfkreises.
  - 4.2.2.3.2 Der Spieler dribbelt auf den Korb zu und versucht von außerhalb des 2,75 m großen Bogens einen Korb zu erzielen. Der Wurfversuch muss von einem beliebigen Punkt außerhalb des 2,75 m großen Bogens, der mit einer gestrichelten Linie markiert ist, erfolgen [Dieser Bogen durchkreuzt den Wurfkreis].
  - 4.2.2.3.3 Der Spieler nimmt den zurückprallenden Ball wieder auf (egal, ob ein Korb erzielt wurde oder nicht) und dribbelt an einer beliebigen Stelle aus dem Wurfkreis, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt, einen Korb zu erzielen.
  - 4.2.2.3.4 Der Spieler versucht auf diese Weise in jedem Durchgang von einer Minute so viele Körbe wie möglich zu erzielen.
- 4.2.2.4 Zeit: 60 Sekunden pro Durchgang
- 4.2.2.5 Wertung: Der Spieler erhält für jeden innerhalb eines Durchgangs von einer Minute erzielten Korb zwei Punkte.
- 4.2.2.6 Ablauf
  - 4.2.2.6.1 Der Bewerb wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während der Durchgänge unterstützen dürfen. Helfer A erklärt den Spielern den Ablauf des Bewerbs, während Helfer B die Aufgabe vorzeigt.
  - 4.2.2.6.2 Helfer A übergibt dem Spieler den Basketball, vergewissert sich, dass dieser bereit ist, und gibt das Kommando „Fertig, Los“. Dann zählt er, wie viele Körbe der Spieler in einer Minute erzielt.
  - 4.2.2.6.3 Helfer B, der hinter dem Ersatzball steht, holt die Bälle aus dem Aus und legt sie auf den Platz des Ersatzballs. Helfer C stoppt die Zeit und vermerkt die erzielten Punkte.
  - 4.2.2.6.4 Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.



4.2.3 Bewerb Nr. 3: Fangen und Passen („Catch and Pass“)



GRAFIK (Übersetzung):

Ball Feeder (Volunteer) – Einwerfer (Helfer)

Cone C – Kegel C

Spare Ball – Ersatzball

Scorer – Spielschreiber

Ball collector – Balleinsammler

Place 600mm (2') strip of Tape across sideline 3m apart – 600 mm -Klebebandmarkierungen über die Seitenlinie im Abstand von 3m

Athlete stands here to start exercise holding the ball – Position des Spielers mit dem Ball bei Beginn der Übung

Cone A – Kegel A

Cone B – Kegel B

Court Sideline 3m (9' 10'') apart – Seitenlinie, 3 m Abstand

4.2.3.1 Ziel: Es soll das Geschick des Spielers beim Passen und Fangen des Balls bewertet werden.

4.2.3.2 Ausstattung:

4.2.3.2.1 Drei Kegel, zwei Basketbälle, Klebeband, Lufthorn/ Schiedsrichterpfiffe, Wertungstisch und Uhr

4.2.3.2.2 Zwei Streifen Klebeband (je 600 mm lang) werden im Abstand von drei Metern die Seitenlinie des Spielfelds kreuzend bei Kegel A und B angebracht. Kegel C wird drei Meter entfernt von beiden Enden



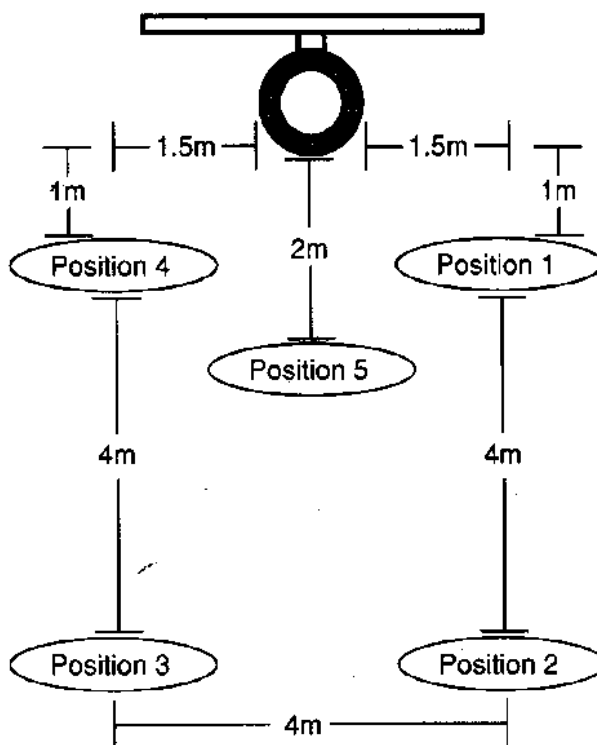
- der Seitenlinie aufgestellt, so dass sich ein Dreieck ergibt.
- 4.2.3.2.3 Ein kleines Kreuz aus Klebeband markiert die Mitte zwischen Kegel A und Kegel B. Hier muss der Spieler mit dem Ball stehen, bevor er mit der Übung beginnt.
  - 4.2.3.2.4 Der Einwerfer steht hinter Kegel C.
  - 4.2.3.2.5 Ein Ersatzball befindet sich in der Nähe von Kegel C.
- 4.2.3.3 Ausführung:
- 4.2.3.3.1 Auf „Los“ passt der Spieler den Ball zum Einwerfer und bewegt sich dann rasch zu Kegel A oder B.
  - 4.2.3.3.2 Während sich der Spieler der Endlinie nähert oder diese erreicht, spielt der Einwerfer den Ball zum Spieler, der diesen fangen soll.
  - 4.2.3.3.3 Der Spieler MUSS mindestens EINEN Fuß über der Endlinie haben, während er den Ball fängt.
  - 4.2.3.3.4 Der Spieler muss den Ball fangen und ihn dann von hinter der Ziellinie aus zum Einwerfer zurückpassen. Dabei können ein oder beide Füße den Boden berühren. Beide Füße müssen hinter der Ziellinie sein, während der Spieler den Ball zum Einwerfer zurückspielt.
  - 4.2.3.3.5 Hat der Spieler den Ball zurückgespielt, bewegt er sich rasch zum gegenüberliegenden Kegel, um dort den nächsten Pass zu fangen.
  - 4.2.3.3.6 Der Spieler passt, bewegt sich entlang der Linie und fängt den Ball, bis 60 Sekunden verstrichen sind.
  - 4.2.3.3.7 Bei Spielern mit eingeschränkten Fähigkeiten ist ein Bodenpass zulässig.
- 4.2.3.4 Zeit: 60 Sekunden pro Durchgang
- 4.2.3.5 Wertung:
- 4.2.3.5.1 Für jeden richtig ausgeführten Pass an den Einwerfer (es muss möglich sein, den Ball zu fangen) erhält der Spieler einen Punkt.
  - 4.2.3.5.2 Für jeden richtig gefangenen Ball (d.h. wenn der Ball nicht fallengelassen wird) erhält der Spieler einen Punkt.
  - 4.2.3.5.3 Verliert der Spieler die Kontrolle über den Ball, werden keine Punkte vergeben.



**5. TEAM SKILLS – MANNSCHAFTSGESCHICKLICHKEITSBEWERB**

**5.1 Ausstattung**

- 5.1.1 Zwei Basketbälle (bei Damen- und Juniorenbewerben kann als Alternative dazu ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g-567 g verwendet werden)
- 5.1.2 Maßband
- 5.1.3 Klebeband oder Kreide
- 5.1.4 Regulärer Basketballkorb (bei Juniorenbewerben kann ein niedrigerer Korb mit einem Abstand zwischen Ring und Boden von 2,44 m verwendet werden)
- 5.1.5 Punktekarten
- 5.1.6 Anzeigetafel



**5.2 Vorbereitung**

- 5.2.1 Es werden fünf Bodenmarkierungen ähnlich einer 2-1-2 Zonenverteidigung angebracht, wobei der Abstand zwischen den Spielern jeweils 4 m beträgt (siehe Abbildung).



- 5.2.2 Position 5 befindet sich in 2 m Entfernung von einem Punkt unter dem vordersten Teil des Korbrings.
- 5.2.3 Vor dem Spiel sollte jede Mannschaft eine Liste mit der Aufstellung der Spieler vorlegen.
- 5.2.4 Die Dressen oder Shirts der Mannschaften sollten mit Rückennummern versehen sein.

## 5.3 Regeln

- 5.3.1 Der Veranstalter entscheidet, wie viele Spiele gespielt werden. Zwei Mannschaften zu je fünf Spielern nehmen an den gegenüberliegenden Enden des Spielfelds Aufstellung. Es tritt immer nur eine Mannschaft nach der anderen zu einer Runde an.
- 5.3.2 Ein Spiel besteht aus zwei Hälften zu jeweils fünf Runden. Jeder Spieler muss im Verlauf einer Spielhälfte auf jeder der fünf Positionen gespielt haben.
- 5.3.3 Jeder der fünf Spieler der ersten Mannschaft versucht, den Ball zu fangen und ihn dann dem in der Reihenfolge nächsten Spieler exakt zuzuwerfen.
- 5.3.4 Ein Offizieller übergibt zu Beginn einer Runde dem Spieler auf Position 1 den Ball.
- 5.3.5 Der Spieler auf Position 1 spielt den Ball zum Spieler auf Position 2. Der Spieler auf Position 2 wirft dann den Ball zum Spieler auf Position 3 usw., bis der Ball zum Spieler auf Position 5 kommt.
- 5.3.6 Die Spieler können den Ball auf beliebige Weise weiterspielen, sie müssen dabei aber die richtige Reihenfolge einhalten. Bodenpässe sind erlaubt, solange der Ball nicht öfters als einmal aufspringt.
- 5.3.7 Wenn der Ball an einem Spieler vorbeigeht, dürfen der Spieler oder der Schiedsrichter den Ball zurückholen. Der Spieler muss jedoch erst wieder seine Position eingenommen haben, bevor er den Ball dem nächsten Spieler zuspielen darf. Als korrektes Zuspiel gilt ein Ball, der in Reichweite des Fängers geworfen wird.
- 5.3.8 Wenn der Ball zum Spieler auf Position 5 kommt, versucht dieser, einen Korb zu erzielen.
- 5.3.9 Slam Dunks sind nicht erlaubt. Der Spieler erhält keinen Punkt, wenn er den Ball mit einem Slam Dunk in den Korb wirft.
- 5.3.10 Der Spieler auf Position 5 hat nur einen Wurfversuch.
- 5.3.11 Nach dem Wurfversuch des Spielers auf Position 5 endet die Runde.
- 5.3.12 Nachdem die erste Mannschaft ihre erste Runde beendet hat, beginnt die zweite Mannschaft mit ihrer ersten Runde.
- 5.3.13 Nach jeder Runde wechseln die Spieler auf die nächste Position.



- 5.3.14 Die Mannschaften spielen abwechselnd nacheinander, bis alle fünf Runden gespielt wurden. Sobald jede Mannschaft fünf Runden gespielt hat, ist die erste Spielhälfte beendet.
- 5.3.15 Es folgt eine Pause von fünf Minuten.
- 5.3.16 Nach der ersten Spielhälfte wechseln die Mannschaften auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte und spielen dort in der zweiten Spielhälfte weitere fünf Runden.
- 5.3.17 Auswechselspieler dürfen erst nach Beendigung einer Runde eingewechselt werden.
- 5.3.18 Die Trainer müssen an der Seitenlinie bleiben, die mindestens 4 m von Position 2 und 4 entfernt sein muss. Die Trainer dürfen den Spielern Anweisungen oder Zeichen geben. Gehörlosen Spielern darf beim Einnehmen ihrer Positionen geholfen werden.

## 5.4 Wertung

- 5.4.1 Für jedes korrekt ausgeführte Zuspiel erhält die Mannschaft einen Punkt.
- 5.4.2 Für jedes korrekte Fangen des Balls erhält die Mannschaft einen Punkt.
- 5.4.3 Für jeden erzielten Korb erhält die Mannschaft zwei Punkte.
- 5.4.4 Für jeden fehlerfreien Durchgang (Zuspiel, Fangen, Korberfolg) erhält die Mannschaft einen Zusatzpunkt.
- 5.4.5 Die größtmögliche Punkteanzahl, die eine Mannschaft in einer Spielhälfte erzielen kann, beträgt 55 Punkte.
- 5.4.6 Das Endergebnis einer Mannschaft wird ermittelt, indem die Ergebnisse aller zehn Runden zusammengezählt werden.
- 5.4.7 Sieger des Bewerbs ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.
- 5.4.8 Bei Punktegleichstand am Ende des regulären Bewerbs werden zusätzliche Runden gespielt. Diejenige Mannschaft, die zuerst in einer Zusatzrunde mehr Punkte als ihr Gegner erzielt, ist Sieger.

## 6. MANNSCHAFTSBEWERB

### 6.1 Gruppeneinteilung

- 6.1.1 Die Cheftrainer müssen vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller Spieler, die auf der Aufstellungsliste stehen, aus den zwei Basketball-Einstufungstests (Dribbeln, Zielwurf) vorlegen.
- 6.1.2 Diese Bewerbe dienen einzig der Einstufung der Spieler/der Teams und gelten nicht als offizielle Bewerbe, für die Medaillen oder Schärpen vergeben werden. Informationen zu diesen Einstufungstests finden sich unter Abschnitt D.





- 6.1.3 Die Cheftrainer müssen weiters ihre fünf besten Feldspieler durch ein Kreuz neben ihrem Namen auf der Aufstellungsliste kennzeichnen.
- 6.1.4 Das Mannschaftsgesamtergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der sieben besten Spieler addiert werden und die Summe daraus durch sieben dividiert wird.
- 6.1.5 Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst entsprechend ihrer Ergebnisse aus dem Einstufungsbewerb.
- 6.1.6 Dann wird mittels einer oder mehrerer Qualifikationsrunden die endgültige Gruppeneinteilung ermittelt.
- 6.1.7 In der Qualifikationsrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens ein Spiel. Die Spieldauer muss jeweils mindestens sechs Minuten betragen.
  - 6.1.7.1 Um die Ausgeglichenheit des Wettbewerbs zu gewährleisten, können Teams während des gesamten Kader-Spiels aus jedem Kader ausgewechselt werden. Die Einstufungskommission behält sich das Recht vor, die Gruppeneinteilung vor den Medaillen-Runden anzupassen.
  - 6.1.7.2 Die Kommission bemüht sich nach Kräften zu gewährleisten, dass die Spiele und der Einteilungsprozesses seriös durchgeführt werden. Ihr wichtigstes Ziel ist, Wettkampfklassen mit Mannschaften mit ausgeglichenen Fähigkeiten auszuwählen. Die Entscheidungen der Kommission sind endgültig, es kann kein Einspruch dagegen eingelegt werden und sie können nicht angefochten werden.
- 6.1.8 Jede Mannschaft hat alle Spieler ihres Kaders einzusetzen.

## 6.2 Zulässige Regeladaptionen

Bei Special Olympics Basketball-Mannschaftsbewerben sind folgende Abänderungen der Regeln der FIBA gestattet. Die Anwendung dieser Varianten ist dem jeweiligen Veranstalter freigestellt und bleibt seiner Verantwortung überlassen.

- 6.2.1 Die Spieldauer kann nach Ermessen des Wettkampfleiters verändert werden.
- 6.2.2 Es liegt im Ermessen der Wettkampfleitung, ob die 24-Sekunden-Wurffuhr oder die 30-Sekunden-Wurffuhr verwendet wird.
- 6.2.3 Ein Spieler darf um zwei Schritte mehr als die laut nationalem Verband erlaubte Schrittzahl machen. Wenn ein Spieler jedoch aufgrund dieser zusätzlichen Schritte einen Korb erzielt, einen Schrittfehler macht oder die gegnerische Verteidigung überspielt, so verschafft er sich dadurch einen Vorteil. Es muss somit ein Regelverstoß angezeigt werden.
- 6.2.4 Ein Freiwurf muss innerhalb von zehn Sekunden erfolgen, nachdem dem Spieler von einem der Offiziellen der Ball übergeben wurde.



- 6.2.5 Bei einem Einwurf im Vorfeld darf der Ball direkt in das Rückfeld gespielt werden.
  - 6.2.6 Die Fünf-Sekunden-Regel für einen nah bewachten Spieler gilt nur im Vorfeld.
  - 6.2.7 Nach dem siebenten Mannschaftsfoul in einer Spielhälfte werden zwei Freiwürfe gegeben.
  - 6.2.8 Wenn ein Spieler eine medizinische Vorrichtung (Verband) trägt, so muss diese vor Spielbeginn kontrolliert werden. Dazu zählt jeder Verband im Gesicht, am Unterarm (vom Ellbogen bis zum Handgelenk), am Knie oder am Unterschenkel. Eine ärztliche Bescheinigung über Grund und Art der Vorrichtung ist hilfreich bei der Beurteilung des davon möglicherweise ausgehenden Risikos.
- 6.3 Mannschaften und Spieler**
- 6.3.1 Eine Mannschaft besteht aus fünf Spielern.
  - 6.3.2 Eine Mannschaft darf einschließlich der Auswechselspieler aus nicht mehr als zehn Spielern bestehen.
- 6.4** Anmerkung: Ein Double Dribble wird als Regelverstoß gewertet.
- 6.5 Spielkleidung**
- 6.5.1 Alle Spieler müssen Basketball-Spielbekleidung mit Spielernummern und Turnschuhe mit flacher Gummisohle tragen.
  - 6.5.2 Die Shirts und Shorts der Mannschaftsdressen müssen in Farbe und Stil einheitlich sein.
  - 6.5.3 Werden Unterhemden getragen, müssen sie der Grundfarbe der Dressen (nicht der Farbe der Umfassung) entsprechen und farblich einheitlich sein. Sie können von allen oder nur von einzelnen Spielern getragen werden. Die Unterhemden können kurzärmelig oder als Tank Top ausgeführt sein (abgeschnittene oder abgerissene Säume sind verboten).
  - 6.5.4 Kopfbedeckungen: Kopfbedeckungen aus religiösen Gründen müssen noch vor Turnierbeginn gemeldet werden und denselben Sicherheitsstandards entsprechen wie Kopfbedeckungen aus medizinischen Gründen. Kopfbedeckungen müssen in einer einzigen, durchgehenden Farbe und ohne Verzierungen gehalten sein. Dazu zählen unter anderem Pailletten, Besätze oder jede andere Art von Verzierung. Die einzige Ausnahme davon sind Stirnbänder, die nicht breiter als 5 cm sein dürfen und die aus glattem, einfarbigem Stoff, Gummiband, Faserstoff oder weichem Leder oder Kunststoff ohne Verzierungen gefertigt sein müssen. Elastische Gummi- oder Stoffbänder dürfen zum Fixieren der Haare verwendet werden. Sie müssen nicht der Farbe der Dressen entsprechen. Schweißbänder sind ebenso erlaubt. Wenn ein Spieler aufgrund eines ärztlichen Attests eine Kopfbedeckung tragen muss, so ist dieses Attest der Turnierleitung vorzulegen, welche die Zulässigkeit der Kopfbedeckung zu genehmigen hat. Sie darf keine rauhe oder harte Oberfläche haben und keine Gefahr für andere Spieler darstellen. Weiters muss sie so fixiert



sein, dass ein Lösen dieser Kopfbedeckung während des Spielverlaufs höchst unwahrscheinlich ist.

- 6.5.5 Spieler, die sich nicht an die Bestimmungen für Spielbekleidung halten, dürfen nicht am Spiel teilnehmen.

## **7. SPIEL AUF EINEN KORB: DREI GEGEN DREI**

### **7.1. Gruppeneinteilung**

- 7.1.1 Die Cheftrainer müssen vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller Spieler, die auf der Aufstellungsliste stehen, aus den zwei Basketball-Einstufungstests (Dribbeln, Zielwurf) vorlegen.
- 7.1.2 Die Cheftrainer müssen weiters ihre drei besten Feldspieler durch ein Kreuz neben ihrem Namen auf der Aufstellungsliste kennzeichnen.
- 7.1.3 Das Mannschaftsgesamtergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der vier besten Spieler addiert werden und die Summe daraus durch vier dividiert wird.
- 7.1.4 Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst entsprechend ihrer Ergebnisse aus dem Einstufungsbewerb.
- 7.1.5 Dann wird mittels einer Qualifikationsrunde die endgültige Gruppeneinteilung ermittelt.
  - 7.1.5.1 In der Qualifikationsrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens ein Spiel. Die Spieldauer muss jeweils mindestens sechs Minuten betragen.
    - 7.1.5.1.1 Um die Ausgeglichenheit des Wettbewerbs zu gewährleisten, können Teams während des gesamten Kader-Spiels aus jedem Kader ausgewechselt werden. Die Einstufungskommission behält sich das Recht vor, die Gruppeneinteilung vor den Medaillen-Spielen anzupassen.
    - 7.1.5.1.2 Die Kommission bemüht sich nach Kräften zu gewährleisten, dass die Spiele und der Einteilungsprozesses seriös durchgeführt werden. Ihr wichtigstes Ziel ist, Wettkampfklassen mit Mannschaften mit ausgeglichenen Fähigkeiten auszuwählen. Die Entscheidungen der Kommission sind endgültig, es kann kein Einspruch dagegen eingelegt werden und sie können nicht angefochten.
  - 7.1.5.2 Jede Mannschaft hat alle Spieler ihres Kaders einzusetzen.

### **7.2 Intention dieses Bewerbs**



- 7.2.1 Dieser Bewerb kann ausgetragen werden, um einer größeren Zahl von Mannschaften die Teilnahme an einem Basketballbewerb bei den Special Olympics zu ermöglichen.
- 7.2.2 Er soll darüber hinaus schwächeren Spielern die Möglichkeit bieten, sich in Richtung reguläres Basketball weiterzuentwickeln.
- 7.2.3 Es sollte jedoch angestrebt werden, Mannschaftsbewerbe nach Möglichkeit nach den regulären Basketballregeln auszutragen.

## 7.3 Spielfeld und Basketball

- 7.3.1 Es kann auf einer beliebigen Spielfeldhälfte gespielt werden. Das Halbfeld wird begrenzt durch die Endlinie unterhalb des Korbs, die beiden Seitenlinien und die Mittellinie.
- 7.3.2 Jede Mannschaft muss in einheitlichen Dressen antreten. Die Shirts müssen vorne und hinten dieselbe gleichmäßige Farbe haben. Jedes Shirt ist mit einer mindestens 2 cm breiten, einfarbigen Spielernummer in arabischen Ziffern versehen, die am Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm hoch ist. Alle Nummern müssen den Bestimmungen des nationalen Sportverbandes entsprechen.

## 7.4 Mannschaften und Spieler

- 7.4.1 Eine Mannschaft darf aus maximal fünf Spielern bestehen, wobei drei davon Feldspieler und zwei Auswechselspieler sind.
- 7.4.2 Beim Spiel auf einen Korb spielen Mannschaften zu je drei Spielern gegeneinander. Jede Mannschaft muss zu Spielbeginn mit drei Spielern antreten. Nach Spielbeginn kann sich die Anzahl der Spieler aufgrund von Verletzungen oder Erkrankungen verringern, zu Spielbeginn muss die Mannschaft jedoch aus drei Mitgliedern bestehen. Bei Unified-Bewerben Drei gegen Drei kommt auf jeden Sportler ein Partner. Eine Mannschaft darf nicht aus weniger als zwei Spielern bestehen, da das Spiel sonst als verloren gewertet wird.

## 7.5 Das Spiel

- 7.5.1 Das Spiel endet nach 20 Minuten oder sobald eine Mannschaft 20 Punkte erzielt hat. Ein Korb zählt zwei Punkte, sofern er nicht aus der Drei-Punkte-Zone heraus erzielt wurde. In diesem Fall zählt der erzielte Korb drei Punkte.
  - 7.5.1.1 Die Uhr läuft bis zur letzten Minute der regulären Spielzeit, in der sie dann bei allen Spielunterbrechungen (z.B. bei Fouls, Regelverstößen, Feldkörben und Auszeiten) angehalten wird.
  - 7.5.1.2 Der Ballbesitz zu Spielbeginn wird durch Münzwurf entschieden. Es gibt keinen Sprungball. Es gilt das System des abwechselnden Ballbesitzes, wobei mit jener Mannschaft begonnen wird, die den Münzwurf für sich entscheidet.



- 7.5.1.3 Gewonnen hat jene Mannschaft, die zuerst 20 Punkte erzielt hat oder die nach 20 Minuten Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.
- 7.5.1.4 Wenn bei einem Unentschieden nach Ablauf der regulären Spielzeit eine Verlängerung nötig sein sollte, wird der Ballbesitz erneut durch Münzwurf entschieden. Nach Ablauf der regulären Spielzeit und nach jeder Verlängerung folgt eine Pause von einer Minute. Die Dauer jeder Verlängerung beträgt drei Minuten. Die Uhr wird in der letzten Minute einer Verlängerung bei allen Spielunterbrechungen (toter Ball) angehalten.

## 7.6 Bewerb

- 7.6.1 Der Schiedsrichter übergibt nach allen Situationen, in denen der Ball in das Aus gegangen ist, den Ball.
- 7.6.2 Das Spiel ist unterbrochen (toter Ball), wenn ein Foul oder ein Regelverstoß angezeigt wird, wenn ein Korb erzielt wurde oder wenn sonst der Pfiff des Schiedsrichters ertönt.
- 7.6.3 Nach jedem erzielten Korb ändert sich der Ballbesitz. Sollte jedoch ein Spieler bei einem Wurfversuch gefoult werden und er dennoch einen Korb erzielen, so zählt dieser erzielte Korb und die gefoulte Mannschaft bleibt in Ballbesitz.
- 7.6.4 Der Einwurf erfolgt ausnahmslos (Foul, Regelverstoß, Ausbälle, Feldkörbe, Auszeiten) aus dem Bereich hinter der verlängerten Freiwurflinie von einem mit einem Kreuz gekennzeichneten Punkt innerhalb des Wurfkreises auf dem Kegel. Dies gilt für alle Fouls, Regelverstöße, Auszeiten, Ausbälle und nach erzielten Feldkörben. Der einwerfende Spieler steht dabei an der bezeichneten Stelle. Alle anderen Spieler dürfen sich gegen offensive Spieler, die sich in diese Richtung bewegen, verteidigen.
- 7.6.5 Bei jedem Ballbesitzwechsel muss die in Ballbesitz befindliche Mannschaft den Ball hinter die verlängerte Freiwurflinie zurückspielen, bevor sie einen Korb erzielen kann. Nach diesem Rückspiel muss sich der Ball oder der Fuß des in Ballbesitz kommenden Spielers auf der verlängerten Freiwurflinie oder im Bereich dahinter befinden.
- 7.6.6 Ein Regelverstoß liegt vor, wenn die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz kommt und einen Korb zu erzielen versucht, ohne vorher den Ball über die verlängerte Freiwurflinie zurückzuspielen. Versucht die verteidigende Mannschaft, nachdem sie in Ballbesitz gekommen ist, einen Korb zu erzielen, ohne vorher den Ball über die verlängerte Freiwurflinie zurückzuspielen, wird der Ballbesitz der angreifenden Mannschaft zugesprochen, das Spiel wird unterbrochen und der Ball ist von der mit X markierten Stelle aus einzuwerfen.
- 7.6.7 Spielerwechsel können während einer Spielunterbrechung vorgenommen werden. Wenn eine Mannschaft einen Austausch vornimmt, muss auch der anderen Mannschaft die Möglichkeit gegeben werden, einen Spielerwechsel vorzunehmen. Die eingewechselten Spieler müssen sich beim für den Spielstand



verantwortlichen Schiedsrichter melden und vom Schiedsrichter in das Spiel gewunken werden.

- 7.6.8 Jeder Mannschaft sind zwei Auszeiten von jeweils 60 Sekunden gestattet. Während einer Auszeit wird die Uhr angehalten. Eine Auszeit kann vom Schiedsrichter auch bei Verletzung eines Spielers angeordnet werden. Der Schiedsrichter kann die Uhr nach eigenem Ermessen anhalten lassen und sollte von dieser Möglichkeit nötigenfalls auch Gebrauch machen. Wenn die Uhr z.B. weiterlaufen würde, nachdem der Ball weit in das Aus geschlagen wurde, so wäre dies eine Benachteiligung für eine der Mannschaften. Die Zeit sollte deshalb angehalten werden.
- 7.6.9 Auf Halteball wird entschieden, wenn zwei gegnerische Spieler den Ball mit einer Hand oder mit beiden Händen so fest halten, dass sie nur mit Gewalt in Ballbesitz kommen könnten. Der Ballbesitz wird nach dem System des abwechselnden Ballbesitzes entschieden.
- 7.6.10 Auf Spielfeldern, bei denen die Korbstützen am Platz selbst angebracht sind, gilt ein Spieler, der die Stütze berührt, nicht als im Aus, sofern er nicht in Ballbesitz ist. Wenn der Ball die Stütze berührt, ist dieser im Aus. Kein Spieler darf die Stütze dazu benutzen, sich einen Vorteil zu verschaffen oder einen gegnerischen Spieler zu benachteiligen.
- 7.6.11 Offizielle haben dem Ersuchen eines Spielers oder eines Trainers nach einer Auszeit stattzugeben, wenn dieses mit Handzeichen oder durch Zuruf angezeigt wird.

## 7.7 Fouls und Strafen

- 7.7.1 Unter Foul versteht man einen Regelverstoß, bei dem es zu Körperkontakt mit einem gegnerischen Spieler kommt oder dem ein unsportliches Verhalten zugrunde liegt. Gegen den Spieler, der das Foul begangen hat, wird eine Strafe ausgesprochen.
- 7.7.2 Bei allen Arten von Fouls (persönliche, allgemeine, technische Fouls) wird der gefoulten Mannschaft der Ballbesitz hinter der verlängerten Freiwurflinie innerhalb des Wurfkreises auf dem Kegel zugesprochen. Wenn ein Spieler während eines Wurfversuchs gefoult wird und er dennoch einen Korb erzielt, so gilt der erzielte Korb. Die gefoulte Mannschaft bleibt zudem weiter in Ballbesitz. In keinem Fall wird ein Freiwurf gegeben (siehe Abbildung unten).
- 7.7.3 Beim Spiel auf einen Korb gibt es keine Begrenzung der Einzel- oder Mannschaftsfouls. Ein Verstoß führt allerdings zu einer Verwarnung des Spielers oder des Trainers. Wiederholte Verstöße oder schwerwiegende und bewusste Fouls werden mit dem Ausschluss des Spielers geahndet.
- 7.7.4 Angreifende Spieler, einschließlich des Werfers, dürfen sich nicht länger als drei Sekunden im Freiwurfbereich aufhalten. Anderenfalls wird auf Ballverlust gegen ihre Mannschaft entschieden.



- 7.5.5 Der einwerfende Spieler hat den Einwurf innerhalb von fünf Sekunden auszuführen. Sollte er den Ball länger halten, wird auf Ballverlust gegen seine Mannschaft entschieden.

## 7.8 Anmerkungen

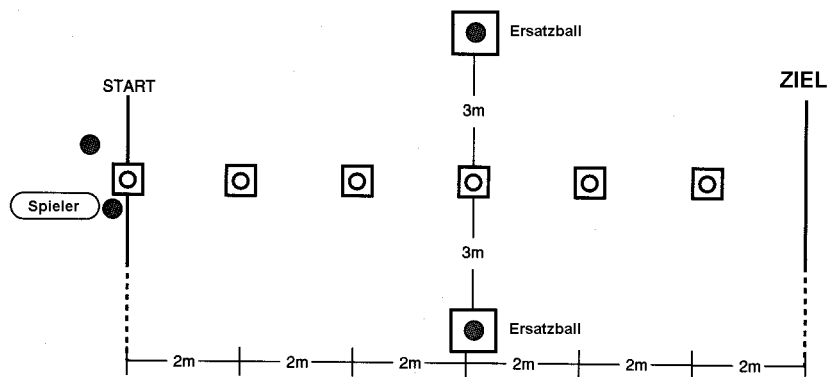
- 7.8.1 Ein „Double Dribble“ eines Spielers gilt als Regelverstoß.
- 7.8.2 Hinsichtlich möglicher Regelanpassungen gilt:
- 7.8.3 Ein Spieler darf um zwei Schritte mehr als erlaubte Schrittzahl machen. Wenn ein Spieler jedoch aufgrund dieser zusätzlichen Schritte einen Korb erzielt, einen Schrittfehler macht oder die gegnerische Verteidigung überspielt, so verschafft er sich dadurch einen Vorteil. Es muss somit ein Regelverstoß angezeigt werden.

## 7.9 Unified Sports-Bewerbe

- 7.9.1 Unified-Mannschaftsbewerbe (einschließlich Drei gegen Drei auf einen Korb)
- 7.9.1.1 Das Verhältnis von Spielern und Partnern in einer Mannschaft muss angemessen sein.
- 7.9.1.2 Teambewerb Drei gegen Drei: Nach Spielbeginn kann sich die Anzahl der Spieler aufgrund von Verletzungen oder Erkrankungen verringern, zu Spielbeginn muss jedoch jede Mannschaft aus drei Mitgliedern bestehen. Auf jeden Sportler kommt mindestens ein Partner. Wird dieses Verhältnis nicht eingehalten, ist das Spiel als verloren zu werten.
- 7.9.1.3 Teambewerb Fünf gegen Fünf: Zu Beginn des Spiels müssen die Mannschaften aus fünf Spielern bestehen. Laut FIBA-Regeln dürfen Mannschaften mit weniger Spielern, jedoch mindestens zwei Spielern, weiterspielen, ohne dass das Spiel als verloren gewertet wird. Nach Beginn und während des Spiels sind folgende Aufstellungen zulässig: 3 Sportler und 2 Partner, 2 Sportler und 2 Partner, 2 Sportler und 1 Partner, 1 Sportler und 1 Partner. Wird das erforderliche Verhältnis nicht eingehalten, ist das Spiel als verloren zu werten.
- 7.9.1.4 Jede Mannschaft muss von einem erwachsenen Trainer gecoacht werden, der kein aktiver Spieler sein darf. Er ist für die Mannschaftsaufstellung und das Verhalten seiner Mannschaft während des Bewerbs verantwortlich.

## 8. BASKETBALL-EINSTUFUNGSTESTS

### 8.1 Dribbeln



- 8.1.1 Vorbereitung: Teil eines Basketballfelds (möglichst entlang einer Seitenlinie oder entlang der Mittellinie), sechs Markierungskegel, Klebeband und vier Basketbälle (ein Spielball, zwei Ersatzbälle für den Fall, dass ein Ball wegspringen sollte, ein weiterer Ball, um den Test fortzusetzen)
- 8.1.2 Spieldauer: 60 Sekunden pro Durchgang
- 8.1.3 Test
- 8.1.3.1 Der Spieler muss im Slalom abwechselnd rechts und links an sechs Hindernissen vorbeidribbeln. Die Hindernisse sind in einer Geraden in Abständen von jeweils 2 m entlang eines 12 m langen Parcours aufgestellt.
  - 8.1.3.2 Der Spieler kann rechts oder links vom ersten Hindernis starten, muss aber dann an allen anderen Hindernissen abwechselnd rechts und links vorbeidribbeln.
  - 8.1.3.3 Hat der Spieler das letzte Hindernis passiert und die Ziellinie erreicht, legt er den Ball nieder, läuft zurück zum Start und beginnt den Slalom mit einem neuen Ball.
  - 8.1.3.4 Der Spieler spielt so lange weiter, bis 60 Sekunden verstrichen sind.
  - 8.1.3.5 Verliert ein Spieler die Kontrolle über den Ball, läuft die Uhr weiter.
  - 8.1.3.6 Der Spieler darf den Ball zurückholen oder den nächstgelegenen Ersatzball nehmen und den Bewerb an einer beliebigen Stelle entlang des Parcours fortsetzen.
- 8.1.4 Wertung:
- 8.1.4.1 Der Spieler bekommt jedes Mal, wenn er einen Markierungskegel passiert, einen Punkt. Wenn der Spieler also mit dem Ball von der Startlinie durch den Parcours dribbelt und den Ball an der Ziellinie ablegt, so hat er fünf Punkte erzielt.





- 8.1.4.2 Der Spieler muss regelkonform dribbeln und darf die Kontrolle über den Ball zwischen zwei Mittelpunkten nicht verlieren, um einen Punkt für das korrekte Passieren des Kegels zu erhalten.
- 8.1.4.3 Gewertet wird, wie viele Kegel (Mittelpunkte) der Spieler in 60 Sekunden korrekt passiert.
- 8.1.5 Durchführung:
  - 8.1.5.1 Der Bewerb wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während der Durchgänge unterstützen dürfen.
  - 8.1.5.2 Helfer A erklärt den Spielern den Ablauf des Bewerbs, während Helfer B die Aufgabe vorzeigt.
  - 8.1.5.3 Helfer A übergibt dem Spieler den Basketball, vergewissert sich, dass dieser bereit ist, und gibt das Kommando „Fertig, Los“. Dann zählt er, wie viele Kegel der Spieler in 60 Sekunden passiert.
  - 8.1.5.4 Die Helfer B und C, die bei den Ersatzbällen stehen, holen die Bälle aus dem Aus zurück und legen sie auf den Platz des Ersatzballs.
  - 8.1.5.5 Helfer D stoppt die Zeit und vermerkt die erzielten Punkte.
  - 8.1.5.6 Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.

## 8.2 Zielwurf

- 8.2.1 Vorbereitung: Korb, offizielle Freiwurfzone laut Regeln des nationalen Verbands, Klebeband und zwei Basketbälle (ein Spielball und ein Ersatzball falls der Spielball wegspringt)
- 8.2.2 Spieldauer: ein Durchgang von einer Minuten
- 8.2.3 Test
  - 8.2.3.1 Der Spieler steht links oder rechts vom Korb am Schnittpunkt der Freiwurflinie und der Freiwurfzone.
  - 8.2.3.2 Der Spieler dribbelt auf den Korb zu und versucht von außerhalb des 2,75 m Bogens einen Korb zu erzielen. Der Wurfversuch muss von einem beliebigen Punkt außerhalb des 2,75 m Bogens, der mit einer gestrichelten Linie markiert ist, erfolgen [Dieser Bogen durchkreuzt den Wurfkreis].
  - 8.2.3.3 Der Spieler nimmt den zurückprallenden Ball wieder auf (egal, ob ein Korb erzielt wurde oder nicht) und dribbelt an einer beliebigen Stelle aus dem Bogen heraus, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt.
  - 8.2.3.4 Der Spieler versucht auf diese Weise innerhalb eines Durchgangs von einer Minute so viele Körbe wie möglich zu erzielen.
- 8.2.4 Wertung:



- 8.2.4.1 Der Spieler erhält zwei Punkte für jeden innerhalb des Durchgangs von einer Minute erzielten Korb.
- 8.2.5 Durchführung:
  - 8.2.5.1 Der Bewerb wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während der Durchgänge unterstützen dürfen.
  - 8.2.5.2 Helfer A erklärt den Spielern den Ablauf des Bewerbs, während Helfer B die Aufgabe vorzeigt.
  - 8.2.5.3 Helfer A übergibt dem Spieler den Basketball, vergewissert sich, dass dieser bereit ist, und gibt das Kommando „Fertig, Los“. Dann zählt er, wie viele Körbe der Spieler innerhalb von einer Minute erzielt.
  - 8.2.5.4 Helfer B, der beim Ersatzball steht, holt die Bälle aus dem Aus und legt sie auf den Platz des Ersatzballs.
  - 8.2.5.5 Helfer C stoppt die Zeit und vermerkt die erzielten Punkte.
  - 8.2.5.6 Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.

## 9. SPIELFELD UND AUSSTATTUNG

### 9.1 Basketbälle

- 9.1.1 Bei Herrenbewerben für Spieler ab 12 Jahren sollte ein Basketball der Größe 7 verwendet werden.
  - Umfang: 74,9 cm-78,0 cm
  - Gewicht: 567 g-650 g
- 9.1.2 Bei Damenbewerben für Spielerinnen ab 12 Jahren sollte ein Basketball der Größe 6 verwendet werden.
  - Umfang: 72,4 cm-73,7 cm
  - Gewicht: 510 g-567 g
- 9.1.3 Bei Damen- und Herrenbewerben für Spieler unter 12 Jahren sollte ein Basketball der Größe 5 verwendet werden.
  - Umfang: 97,7 cm-72,4 cm
  - Gewicht: 397 g-454 g

### 9.2 Körbe

- 9.2.1. Die Körbe bestehen aus der Rückwand, den Ringen und den Netzen.
- 9.2.2 Bei Wettkämpfen beträgt der Abstand vom Boden zum Ring üblicherweise 3,05 m.



- 9.2.3 Bei Juniorenbewerben kann ein niedrigerer Korb mit einem Abstand zwischen Ring und Boden von 2,44 m verwendet werden.