



REGELWERK BASKETBALL



© Special Olympics, Inc., 2012

VERSION: January 2012

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Übersetzung: Horst Rohrstorfer

Alle Rechte vorbehalten.

BASKETBALL

Die Offiziellen Special Olympics Basketballregeln kommen bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerben zur Anwendung. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf der Grundlage der Regeln der *Federation Internationale de Basketball* (FIBA, <http://www.fiba.com/>) erstellt. Die Regeln der FIBA oder der jeweiligen nationalen Sportverbände kommen zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zu den Offiziellen Special Olympics Basketballregeln oder zum Artikel 1 stehen. In diesem Fall gelten die Offiziellen Special Olympics Basketballregeln.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<http://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics International zu finden.

Abschnitt A – Offizielle Bewerbe

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Bewerbe. Diese Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Bewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Sportler zu entsprechen haben.

1. Speed Dribble
2. *Team Skills* / Mannschaftsgeschicklichkeitsbewerb
3. *Skills* / Einzelgeschicklichkeitsbewerb
4. Mannschaftsbewerb
5. Spiel auf einen Korb - Drei gegen Drei
6. Unified® Mannschaftsbewerb
7. Unified Spiel auf einen Korb – Drei gegen Drei

Abschnitt B - Spielfeld und Ausstattung

1. Bei Damen- und Juniorenbewerben darf mit einem kleineren Basketball (Umfang: 72,4 cm / Gewicht: 510 – 567 g) gespielt werden.
2. Die Körbe bestehen aus den Ringen und den Netzen. Bei Wettkämpfen beträgt der Abstand vom Boden zum Ring üblicherweise 3,05 m. Bei Juniorenbewerben kann dieser Abstand zwischen Ring und Boden auf 2,44 m reduziert werden.

Abschnitt C - Wettkampffregeln

1) MANNSCHAFTSBEWERB

a. Gruppeneinteilung

1. Die Cheftrainer müssen vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller ihrer Spieler aus den zwei Basketballeinstufungstests (*Dribbeln, Zielwurf*) vorlegen. (Diese Bewerbe dienen einzig der Einstufung der Spieler und gelten nicht als offizielle Bewerbe, für die Medaillen oder sonstige Auszeichnungen vergeben werden. Informationen zu diesen Einstufungstests finden sich unter Abschnitt D)
2. Die Cheftrainer haben weiters ihre fünf besten Feldspieler hervorzuheben, indem sie deren Namen auf der Anmeldung mit einem Kreuz versehen.
3. Das Mannschaftsgesamtergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der sieben besten Spieler addiert werden und die Summe daraus durch sieben dividiert wird.
4. Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst entsprechend ihrer Ergebnisse aus dem Einstufungsbewerb.
5. Dann wird mittels einer oder mehrerer Qualifikationsrunden die endgültige Gruppeneinteilung ermittelt.
 - a. In der Qualifikationsrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens 1 Spiel. Die Spieldauer muss mindestens 6 Minuten betragen.
 - b. Jede Mannschaft hat alle Spieler ihres Kaders einzusetzen.

b. Zulässige Regeladaptionen

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

1. Die Spieldauer kann nach Ermessen des Veranstalters verändert werden.
2. Jeder Spieler darf zwei zusätzliche Schritte machen. Wenn der Spieler jedoch einen Korb erzielt oder er die Verteidigung als Folge dieser zusätzlichen Schritte überspielt, so hat er sich dadurch einen Vorteil verschafft, der als Regelverstoß gewertet werden muss.
3. Ein Freiwurf muss innerhalb von 10 Sekunden erfolgen, nachdem dem Spieler von einem der Schiedsrichter der Ball übergeben wurde.
4. Bei einem Einwurf im Vorfeld darf der Ball direkt in das Rückfeld gespielt werden.
5. Die Fünf-Sekunden-Regel für einen nah bewachten Spieler gilt nur im Vorfeld.
6. Nach dem 7. Mannschaftsfoul in einer Spielhälfte werden 2 Freiwürfe gegeben.

7. Wenn ein Spieler einen Verband trägt, so muss dieser vor Spielbeginn kontrolliert werden. Dazu zählt jeder Verband im Gesicht, am Unterarm (vom Ellbogen bis zum Handgelenk), am Knie oder am Fuß. Eine ärztliche Bescheinigung über Grund und Art des Verbands ist hilfreich bei der Beurteilung des davon möglicherweise ausgehenden Risikos.
- c. Mannschaften und Spieler
1. Eine Mannschaft besteht aus fünf Spielern.
 2. Eine Mannschaft darf einschließlich der Ersatzspieler aus nicht mehr als 10 Spielern bestehen.
- d. Anmerkung: Ein *Double Dribble* wird als Regelverstoß gewertet.
- e. Spielkleidung
1. Alle Spieler müssen Basketball-Spielbekleidung mit Spielernummern und Turnschuhe mit flacher Sohle tragen.
 2. Die Shirts und Shorts der Mannschaftsdressen müssen in Farbe und Schnitt einheitlich sein.
 3. Unterkleidung muss in derselben Farbe wie die Dressen gehalten und einheitlich sein. Sie kann von allen oder nur von einzelnen Spielern getragen werden. Die Shirts können kurzärmelig oder als Tank Top ausgeführt sein.
 4. Kopfbedeckungen: Kopfbedeckungen aus religiösen Gründen müssen noch vor Turnierbeginn gemeldet werden und so wie Kopfbedeckungen aus medizinischen Gründen den Sicherheitsstandards entsprechen. Kopfbedeckungen müssen in einer kräftigen Farbe einfarbig und ohne Verzierungen gehalten sein. Dazu zählen auch 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, Kunststoff, Gummi oder Leder ohne Verzierungen gefertigt sein müssen. Elastische Gummi- oder Stoffbänder dürfen zum Fixieren der Haare verwendet werden. Sie müssen nicht der Farbe der Dressen entsprechen. Wenn ein Spieler aufgrund eines ärztlichen Attests eine Kopfbedeckung oder ähnliches tragen muss, so ist dieses Attest der Turnierleitung vorzulegen und von dieser auf ihre Zulässigkeit zu begutachten. Sie darf keine raue oder harte Oberfläche haben und eine Gefahr für andere Spieler darstellen. Weiters muss sie so fixiert sein, dass ein Lösen dieser Kopfbedeckung während des Spielverlaufs unwahrscheinlich ist.
 5. Spieler, die sich nicht an die Bestimmungen für Spielbekleidung halten, dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen.

2) SPIEL AUF EINEN KORB: DREI GEGEN DREI

a. Gruppeneinteilung

1. Der Cheftrainer hat vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller Spieler seines Kaders aus den zwei Basketballeinstufungstests (*Dribbeln, Zielwurf*) vorzulegen.
2. Der Cheftrainer hat seine drei besten Feldspieler auf der Anmeldung hervorzuheben, indem er deren Namen mit einem Kreuz markiert.
3. Das Mannschaftsergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der besten vier Spieler addiert werden und die Summe daraus durch vier dividiert wird.
4. Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst aufgrund der angegebenen Ergebnisse aus den Einstufungstestbewerben.
5. Danach wird eine Qualifikationsrunde gespielt, um die endgültige Gruppeneinteilung zu ermitteln.
 - a. In der Qualifikationsrunde spielt jede Mannschaft mindestens 1 Spiel. Die Spieldauer eines jeden Spiels darf nicht mehr als 6 Minuten betragen.
 - b. Bei jeder Mannschaft müssen alle Spieler ihres Kaders eingesetzt werden.

b. Intention dieses Bewerbs

1. Dieser Bewerb kann ausgetragen werden, um einer größeren Zahl von Mannschaften bei einem Special Olympics Basketballbewerb die Teilnahme zu ermöglichen.
2. Er soll darüber hinaus schwächeren Spielern die Möglichkeit bieten, sich in Richtung regulärem Basketball weiterzuentwickeln.
3. Es sollte jedoch nach Möglichkeit angestrebt werden, einen Bewerb nach den regulären Basketballregeln auszutragen.

c. Spielfeld und Basketball

1. Es kann auf einer beliebigen Spielfeldhälfte gespielt werden. Das Feld wird begrenzt durch die Endlinie unterhalb des Korbs, durch die beiden Seitenlinien und die Mittellinie.
2. Jede Mannschaft muss in einheitlichen Dressen antreten. Die Shirts müssen vorne und hinten gleichfarbig sein. Jedes Shirt ist mit einer mindestens 2 cm breiten Spielernummer in arabischen Ziffern versehen, die am Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm groß ist. Alle Nummern müssen den Bestimmungen des jeweiligen nationalen Sportverbandes entsprechen.

d. Mannschaften und Spieler

1. Eine Mannschaft darf aus bis zu maximal fünf Spielern bestehen, wobei drei davon Feldspieler und zwei Ersatzspieler sind.

2. Beim Spiel auf einen Korb spielen zwei Mannschaften zu je 3 Spielern gegeneinander. Jede Mannschaft muss zu Spielbeginn mit drei Spielern antreten. Anderenfalls wird das Spiel als verloren gewertet.

e. Das Spiel

1. Das Spiel endet nach 20 Minuten bzw. sobald eine Mannschaft 20 Punkte erzielt hat. Ein Korb zählt 2 Punkte, sofern er nicht aus der Drei-Punkte-Zone heraus erzielt wurde. In diesem Fall zählt der erzielte Korb 3 Punkte.
2. 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.
3. Der Ballbesitz zu Spielbeginn wird durch Losentscheid entschieden. Es gibt keinen Sprungball. Es gilt das System des abwechselnden Ballbesitzes, wobei mit jener Mannschaft begonnen wird, die den Losentscheid für sich entscheidet.
4. Gewonnen hat jene Mannschaft, die zuerst 20 Punkte erzielt hat oder die nach 20 Minuten Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.
5. Wenn bei einem Unentschieden nach Ablauf der regulären Spielzeit eine Verlängerung nötig sein sollte, wird der Ballbesitz erneut durch Losentscheid entschieden. Nach Ablauf der regulären Spielzeit und nach jeder Verlängerung folgt eine Pause von 1 Minute. Die Dauer einer jeden Verlängerung beträgt drei Minuten. Die Uhr wird in der letzten Minute einer Verlängerung bei allen Spielunterbrechungen angehalten.

f. Bewerb

1. Der Schiedsrichter übergibt nach allen Situationen, in denen der Ball in das Aus gegangen ist, den Ball.
2. Das Spiel ist unterbrochen, wenn ein Foul oder ein Regelverstoß angezeigt wird, wenn ein Korb erzielt wurde oder wenn sonst der Pfiff des Schiedsrichters ertönt.
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.
4. Der Einwurf erfolgt ausnahmslos (Foul, Regelverstoß, Ausbälle, Feldkörbe, Auszeiten) aus dem Bereich hinter der verlängerten Freiwurflinie von einem Punkt innerhalb des Wurfkreises. Dies gilt für alle Fouls, Regelverstöße, Auszeiten, Ausbälle und nach erzielten Feldkörben. Der einwerfende Spieler steht dabei an der bezeichneten Stelle. Alle anderen Spieler halten sich innerhalb der Spielfeldhälfte auf. Sobald der Ball wieder ins Spiel gebracht wurde, kann jeder Angriffsspieler einen Korb werfen.
5. Bei jedem Ballbesitzwechsel muss die in Ballbesitz befindliche Mannschaft den Ball hinter die verlängerte Freiwurflinie zurückspielen, bevor sie einen Korb

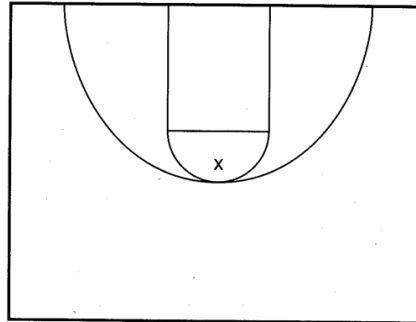
erzielen kann. Nach diesem Rückspiel muss sich der Ball oder der Fuß des in Ballbesitz kommenden Spielers auf der verlängerten Freiwurflinie oder im Bereich dahinter befinden.

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.
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 gewinkt werden.
8. Jeder Mannschaft sind zwei Auszeiten von jeweils 60 Sekunden gestattet, während denen die Uhr angehalten wird. 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 auch nötigenfalls 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.
9. Auf „held ball“ 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.
10. Auf Spielfeldern, wo die Korbanlage am Platz selber angebracht ist, gilt ein Spieler, der die Stütze berührt, nicht als im Aus, sofern er nicht in Ballbesitz ist. Wenn der Ball die Stütze berührt, gilt er als im Aus. Kein Spieler darf die Stütze dazu benutzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder einen gegnerischen Spieler zu benachteiligen.
11. Funktionäre haben dem Ersuchen eines Spielers oder eines Trainers nach einer Auszeit stattzugeben, wenn dieses mit Handzeichen oder durch Zuruf angezeigt wird.

g. Fouls und Strafen

1. Unter Foul versteht man einen Regelverstoß, bei dem es zu einem Körperkontakt mit einem gegnerischen Spieler kommt oder dem ein unsportliches Verhalten zugrunde liegt. Eine Strafe wird gegen die foulende Mannschaft ausgesprochen.
2. Bei allen Arten von Fouls (persönliches, allgemeines, technisches Foul) wird der gefoulten Mannschaft der Ballbesitz hinter der verlängerten Freiwurflinie innerhalb des Wurfkreises 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.



3. Beim Spiel auf einen Korb gibt es keine Begrenzung der Einzel- oder Mannschaftsfouls. Ein Verstoß führt allerdings zu einer Verwarnung eines Spielers oder des Trainers. Wiederholte Verstöße oder offene und bewusste Fouls werden mit dem Ausschluss des Spielers geahndet.
 4. Ein angreifender Spieler einschließlich des Werfers darf sich nicht länger als 3 Sekunden im Freiwurfbereich aufhalten. Anderenfalls wird auf Ballverlust gegen seine Mannschaft entschieden.
 5. Der einwerfende Spieler hat den Einwurf innerhalb von 5 Sekunden auszuführen. Sollte er den Ball länger halten, wird auf Ballverlust gegen seine Mannschaft entschieden.
- h. Anmerkungen
1. Ein „*Double Dribble*“ eines Spielers gilt als Regelverstoß.
 2. Hinsichtlich möglicher Regelanpassungen gilt: Ein Spieler darf um zwei Schritte mehr als die erlaubte Schrittzahl machen. Wenn ein Spieler jedoch aufgrund dieser zusätzlichen Schritte einen Korb erzielt, das Spiel verzögert oder die gegnerische Verteidigung überspielt, so verschafft er sich dadurch einen Vorteil. Es muss somit ein Regelverstoß angezeigt werden.

3) UNIFIED – BEWERBE

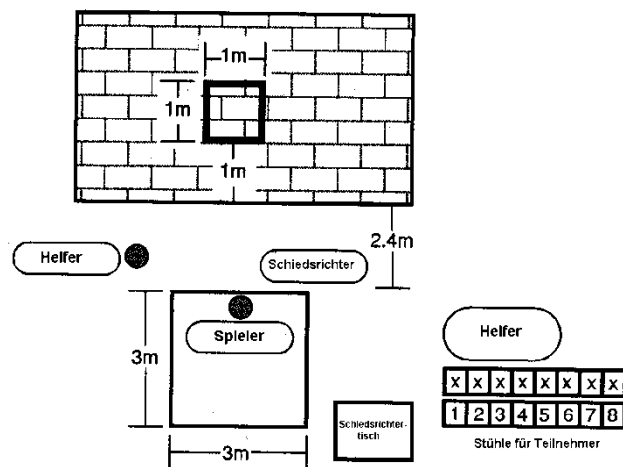
- a. Unified Mannschaftsbewerbe (einschließlich des Spiels Drei gegen Drei auf einen Korb)
 1. Spieler und Partner müssen im gleichen Verhältnis in einer Mannschaft vertreten sein.
 2. Während des Spiels dürfen zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Spieler und 2 Partner auf dem Feld sein (2 Sportler und 1 Partner beim Spiel Drei gegen Dreien auf einen Korb).

- Jede Mannschaft muss von einem Trainer gecoacht werden. Dieser ist für die Mannschaftsaufstellung und das Verhalten seiner Mannschaft während des Bewerbs verantwortlich. Er darf kein aktiv spielendes Mitglied seiner Mannschaft sein.

4) SKILLS – EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB

Die *Skills* umfassen 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. Bei jedem Bewerb ist darauf zu achten, dass die empfohlene Zahl an freiwilligen Helfern, die den Bewerb abzuwickeln haben, an den dafür vorgesehenen Punkten zur Verfügung steht. Zusätzlich wird empfohlen, dass diese freiwilligen Helfer während der gesamten Zeit den gleichen Bewerb überwachen, sodass ein einheitlicher Ablauf gewährleistet ist.

Bewerb 1: Passen

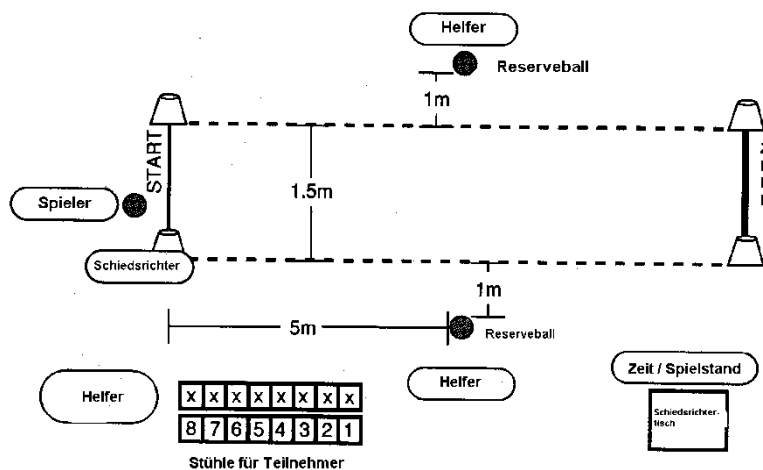


- Ziel: Es soll bewertet werden, wie präzise ein Spieler den Ball weiterspielen kann.
- Ausstattung: 2 Basketbälle (bei Damen- und Juniorenbewerben kann als Alternative dazu ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g – 567 g verwendet werden), Wand, Klebeband bzw. Kreide, Maßband.
- Ausführung: An der Wand wird mit Kreide oder Klebeband ein Quadrat mit einer Seitenlänge von 1 m markiert. Die Unterkante des Quadrats befindet sich 1m 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. Wertung:

- Der Spieler erhält 3 Punkte, wenn er mit dem Ball in das Quadrat trifft.
- Der Spieler erhält 2 Punkte, wenn er mit dem Ball die Begrenzungslinien des Quadrats trifft.
- Der Spieler erhält 1 Punkt, wenn er mit dem Ball die Wand außerhalb des Quadrats trifft.
- Der Spieler erhält 1 Punkt, wenn er den zurückspringenden Ball innerhalb des Quadrats direkt aus der Luft oder nach ein- oder mehrmaligem Aufspringen fängt.
- 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 Versuchen erzielten Punkte.

Bewerb 2: 10 m Dribbeln

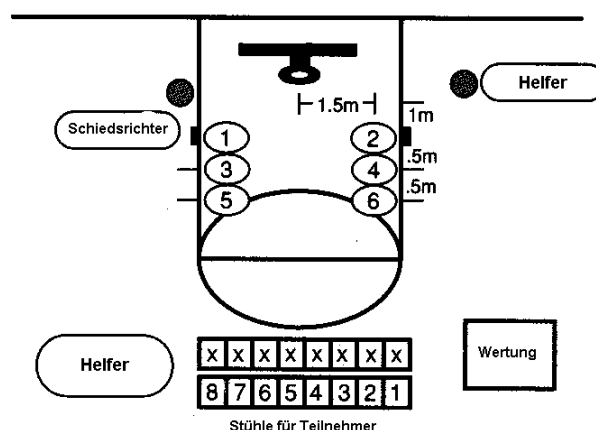


Umrechnungstabelle	
Sekunden	Punkte
0 - 2	30
2,1 - 3	28
3,1 - 4	26
4,1 - 5	24
5,1 - 6	22
6,1 - 7	20
7,1 - 8	18
8,1 - 9	16
9,1 - 10	14
10,1 - 12	12
12,1 - 14	10
14,1 - 16	8
16,1 - 18	6
18,1 - 20	4
20,1 - 22	2
22,1 - länger	1

- Ziel: Es soll die Schnelligkeit und das Geschick des Spielers bewertet werden, mit dem er mit dem Ball dribbeln kann.
- Ausstattung: 3 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), 4 Markierungskegel, Klebeband bzw. Kreide, Maßband und Stoppuhr.
- Ausführung:
 - Der Spieler startet hinter der Startlinie zwischen den beiden Markierungskegeln.
 - Nach dem Startsignal beginnt der Spieler den Ball zu dribbeln.
 - Der Spieler dribbelt den Ball während der gesamten 10 m mit nur einer Hand.

- d. Ein Rollstuhlfahrer muss abwechselnd seinen Rollstuhl 2 Schübe nach vorne bewegen und zweimal dribbeln.
 - e. Der Spieler muss die Ziellinie zwischen den beiden Kegeln überqueren und dann den Ball aufnehmen, um den Bewerb zu beenden.
 - f. Wenn ein Spieler die Kontrolle über den Ball verliert, läuft die Uhr weiter. Der Spieler darf den Ball wieder aufnehmen. Sollte der Ball aus der 1,5 m breiten Bahn hinauspringen, kann der Spieler entweder den nächsten Ersatzball nehmen oder den weggesprungenen Ball zurückholen, um den Bewerb fortzusetzen.
4. Wertung:
- a. Die Zeitnehmung erfolgt vom Startkommando „Los“ bis zum Zeitpunkt, wo der Spieler die Ziellinie zwischen den beiden Kegeln überquert und er den Bewerb beendet, indem er den Ball aufnimmt.
 - b. Für jedes fehlerhafte Dribbling erhält der Spieler eine Strafsekunde (z.B.: beidhändiges Dribbeln, Tragen des Balles, etc.)
 - c. Jeder Teilnehmer tritt zu zwei Versuchen an. Beide Versuche werden gewertet, indem die Zeit und die Strafsekunden addiert werden. Die Summe daraus wird mit Hilfe der Umrechnungstabelle in Punkte umgerechnet.
 - d. Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der im besten Versuch erzielten Punktezahl. Bei Punktegleichstand entscheidet die bessere Laufzeit.

Bewerb 3: Korbwurf

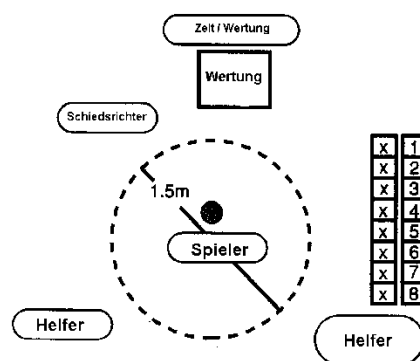


1. Ziel: Es soll die Fähigkeit des Spielers bewertet werden, einen Korb zu erzielen
2. Ausstattung: 2 Basketbälle (bei Damen- und Juniorenbewerben kann als Alternative dazu ein kleinerer Basketball mit einem Umfang von 72,4 cm und einem Gewicht von 510 g – 567 g verwendet werden), Markierungsband oder Kreide, Maßband, reguläres

Basketball-Zielbrett in 3,05 m Höhe. Bei Juniorenbewerben kann alternativ dazu ein Korb in 2,44 m Höhe verwendet werden.

3. Ausführung: Am Boden werden sechs Markierungen angebracht. Jede Messung geht von einem Punkt am Boden aus, der genau unterhalb des vordersten Punktes des Korbrings liegt. Die Anordnung der sechs Markierungen ergibt sich wie folgt :
 - a. #1 und #2: 1 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
 - b. #3 und #4: 1,5 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
 - c. #5 und #6: 2 m vor dem Korb und jeweils 1,5 m nach links und rechts
 - d. 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.
4. Wertung :
 - a. Für jeden Korb von den Punkten 1 und 2 werden **2** Punkte vergeben.
 - b. Für jeden Korb von den Punkten 3 und 4 werden **3** Punkte vergeben.
 - c. Für jeden Korb von den Punkten 5 und 6 werden **4** Punkte vergeben.
 - d. Für jeden Versuch, bei dem zwar kein Korb erzielt wird, der Spieler aber das Zielbrett bzw. den Korbring trifft, wird **1** Punkt vergeben.
 - e. Das Endergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Summe der in den 12 Versuchen erzielten Punkte.
 - f. Das Gesamtergebnis eines Spielers im Einzelgeschicklichkeitsbewerb wird ermittelt, indem die in allen drei Teilbewerben erzielten Punkte addiert werden.

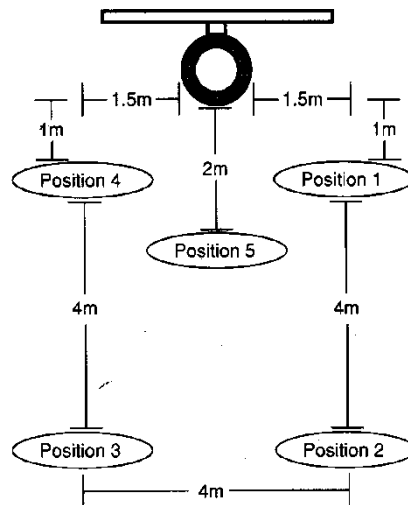
5) SPEED DRIBBLE



1. Ausstattung

1. Maßband
 2. Markierungsband oder Kreide
 3. Basketball (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).
 4. Stoppuhr
 5. Zählvorrichtung
 6. Schiedsrichterpfeife
- b. Vorbereitung: Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 1,5 m markiert.
- c. Regeln
1. Der Spieler darf den Ball nur mit einer Hand dribbeln.
 2. Er muss dabei stehen oder in einem Rollstuhl bzw. auf einem Stuhl mit ähnlichen Abmessungen sitzen.
 3. Der Teilnehmer beginnt bzw. stoppt das Dribbling, sobald der Pfiff des Schiedsrichters ertönt.
 4. Der Teilnehmer hat 60 Sekunden Zeit, um mit dem Ball so oft als möglich zu dribbeln.
 5. Der Teilnehmer darf während des Dribbelns den markierten Kreis nicht verlassen.
 6. Wenn der Ball aus dem Kreis springt, darf er dem Teilnehmer zurückgegeben werden, der dann das Dribbeln fortsetzen kann.
- d. Wertung
1. Für jedes korrekte Dribbeln innerhalb der 60 Sekunden erhält der Spieler 1 Punkt.
 2. Wenn der Basketball zum dritten Mal aus dem Kreis springt, wird der Bewerb beendet.

6) SKILLS - MANNSCHAFTSGESCHICKLICHKEITSBEWERB BASKETBALL



a. Ausstattung

1. 2 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).
2. Maßband
3. Klebeband oder Kreide
4. Regulärer Basketballkorb (bei Juniorenbewerben kann ein Korb in einer Höhe von 2,44 m verwendet werden).
5. Punktekarten
6. Anzeigetafel

b. Vorbereitung

1. Es werden fünf Bodenmarkierungen ähnlich einer 2-1-2 Zonenverteidigung angebracht, wobei der Abstand zwischen den Spielern 4 m beträgt.
2. Position 5 befindet sich in 2 m Entfernung von einem Punkt direkt unter dem vordersten Teil des Korbs.
3. Vor dem Spiel sollte jede Mannschaft eine Liste mit der Aufstellung der Spieler vorlegen.
4. Die Dressen der Mannschaften sollten mit Rückennummern versehen sein.

c. Regeln

1. Der Veranstalter entscheidet, wie viele Durchgänge gespielt werden. Zwei Mannschaften zu je fünf Spielern nehmen an den gegenüberliegenden Enden

- des Spielfelds Aufstellung. Es tritt immer nur eine dieser beiden Mannschaften an.
2. Ein Durchgang besteht aus zwei Hälften zu jeweils 5 Runden. Jeder Spieler muss im Verlauf einer Spielhälfte auf jeder der fünf Positionen gespielt haben.
 3. Jeder der fünf Spieler der ersten Mannschaft versucht, den Ball zu fangen und ihn dem in der Reihenfolge nächsten Spieler zuzuwerfen.
 4. Der Schiedsrichter übergibt zu Beginn einer Runde dem Spieler auf Position 1 den Ball.
 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.
 6. Die Spieler können den Ball auf beliebige Weise weiterspielen, sie müssen aber die richtige Reihenfolge dabei einhalten. Der Ball darf beim Zuspiel am Boden aufspringen, sofern er nicht öfters als einmal aufspringt.
 7. Wenn der Ball an einem Spieler vorbeigeht, darf 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.
 8. Wenn der Ball zum Spieler auf Position 5 kommt, versucht dieser, einen Korb zu erzielen.
 9. *Slam Dunks* sind nicht erlaubt. Der Spieler erhält keinen Punkt, wenn er den Ball mit einem *Slam Dunk* in den Korb wirft.
 10. Der Spieler auf Position 5 hat nur 1 Wurfversuch.
 11. Nach dem Wurfversuch des Spielers auf Position 5 endet die Runde.
 12. Nachdem die erste Mannschaft ihre erste Runde beendet hat, beginnt die zweite Mannschaft mit ihrer ersten Runde.
 13. Nach jeder Runde wechseln die Spieler auf die nächste Position.
 14. Die Mannschaften spielen abwechselnd nacheinander, bis alle fünf Runden gespielt wurden. Sobald jede Mannschaft fünf Runden gespielt hat, ist die erste Spielhälfte beendet.
 15. Es folgt eine Pause von 5 Minuten.
 16. Nach der ersten Spielhälfte wechseln die Mannschaften auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte und spielen in der zweiten Spielhälfte wiederum fünf Runden.
 17. Ein Ersatzspieler darf erst nach Beendigung einer Runde eingewechselt werden.

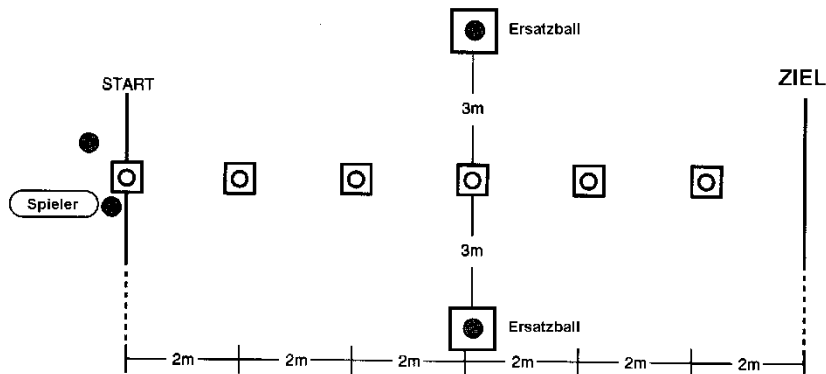
18. Die Betreuer müssen an der Seitenlinie einen Mindestabstand von 4 m zu den Positionen 2 und 4 einhalten. Die Trainer dürfen den Spielern Anweisungen oder Zeichen geben. Gehörlosen Spielern darf beim Einnehmen ihrer Positionen geholfen werden.

d. Wertung

1. Für jedes korrekte Zuspiel erhält die Mannschaft 1 Punkt.
2. Für jedes korrekte Fangen des Balls erhält die Mannschaft 1 Punkt.
3. Für jeden erzielten Korb erhält die Mannschaft 2 Punkte.
4. Für jeden fehlerfreien Durchgang (Zuspiel, Fangen, Korb) erhält die Mannschaft einen Zusatzpunkt.
5. Die größtmögliche Punkteanzahl, die eine Mannschaft in einer Spielhälfte erzielen kann, beträgt 55 Punkte.
6. Das Endergebnis einer Mannschaft wird ermittelt, indem die Ergebnisse der zehn Runden zusammengezählt werden.
7. Sieger des Bewerbs ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.
8. Bei Punktgleichstand am Ende des regulären Bewerbs werden zusätzliche Runden gespielt. Diejenige Mannschaft, die zuerst in einer Runde mehr Punkte als ihr Gegner erzielt, ist Sieger.

Abschnitt D – Skills / Einstufungstests

1. BASKETBALLEINSTUFUNGSTEST - DRIBBELN



Vorbereitung:

Teil eines Basketballfelds (möglichst entlang einer Seitenlinie oder entlang der Mittellinie), 6 Markierungskegel, Klebeband und 4 Basketbälle (= ein Spielball, zwei Ersatzbälle für den Fall, dass ein Ball wegspringen sollte, ein weiterer Ball, um das Spiel fortzusetzen)

Spiel:

Spieldauer : 60 Sekunden für jeden Durchgang. Der Spieler soll im Slalom abwechselnd rechts und links zwischen den 6 Hindernissen hindurch dribbeln. Die Hindernisse sind in einer Geraden in Abständen von jeweils 2 m entlang eines 12 m langen Parcours aufgestellt. Der Spieler kann rechts oder links vom ersten Hindernis beginnen, muss dann aber im Slalom korrekt zwischen den Kegeln hindurchdribbeln. Wenn der Spieler das letzte Hindernis passiert hat und er die Ziellinie überquert, legt er den Ball nieder, läuft zurück zum Start und beginnt den Slalom von neuem. Der Spieler spielt so lange weiter, bis die 60 Sekunden verstrichen sind. Wenn der Spieler die Kontrolle über den Ball verliert, läuft die Uhr dennoch weiter. Der Spieler holt den Ball zurück oder spielt mit dem nächstgelegenen Ersatzball weiter. Er kann den Bewerb an einem beliebigem Punkt entlang des Parcours wieder aufnehmen.

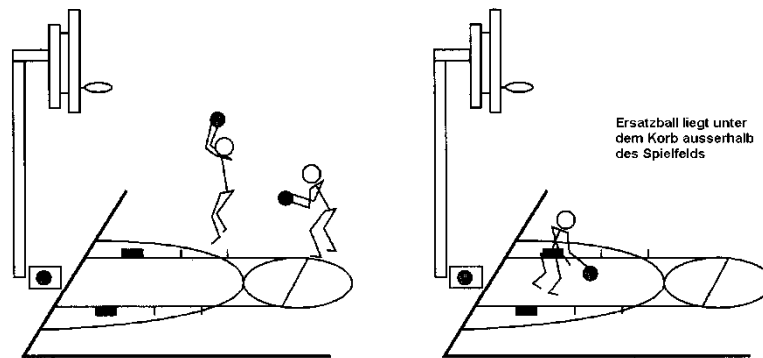
Wertung:

Der Spieler erhält für jedes Mal, wenn er den Mittelpunkt zwischen zwei Hindernissen überquert, 1 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. Der Spieler muss den Ball korrekt dribbeln und die Kontrolle über den Ball zwischen den zwei Mittelpunkten behalten, um 1 Punkt für das korrekte Passieren eines Hindernisses zu erhalten. Gewertet wird, wie viele Hindernisse (Mittelpunkte) der Spieler in 60 Sekunden korrekt passiert.

Durchführung :

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

2. BASKETBALLEINSTUFUNGSTEST - ZIELWURF



Vorbereitung:

Ein Basketballkorb, das offizielle reguläre Basketball-Angriffstrapez, Klebeband und 2 Basketbälle (ein Spielball und ein Ersatzball für den Fall, dass der Spielball wegspringen sollte)

Spiel:

Spieldauer: 1 Durchgang von 2 Minuten. Der Spieler steht links oder rechts vom Korb am Schnittpunkt der Freiwurflinie und des Angriffstrapezes. 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 erfolgen. Der Spieler nimmt den Rebound wieder auf (egal, ob ein Korb erzielt wurde oder nicht) und dribbelt erst wieder aus dem Bogen heraus, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt. Der Spieler versucht auf diese Weise so viele Körbe wie möglich innerhalb der 2 Minuten zu erzielen.

Wertung :

Der Spieler erhält jeweils 2 Punkte für jeden innerhalb der 2 Minuten erzielten Korb.

Durchführung :

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 Körbe der Spieler innerhalb von 1 Minute erzielt. Helfer B, der beim Ersatzball steht, holt die weggesprungenen Bälle zurück und legt sie auf den Platz des Ersatzballs zurück. Helfer C stoppt die Zeit und vermerkt die erzielten Punkte. Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.