

DEUTSCHER ROLLSTUHL-SPORTVERBAND E. V.  
Fachbereich Kinder- und Jugendsport

# JUROBA CUP

## Regeln für Mini- und Junior-Basketball



MIT EINER FASSUNG IN LEICHTER SPRACHE

**Herausgeber**

Deutscher Rollstuhl-Sportverband e. V., Duisburg  
Fachbereich Kinder- und Jugendsport  
Susanne Bröxkes und Ute Herzog  
[www.rollikids.de](http://www.rollikids.de)  
2. Auflage, 2018

**Text in Leichter Sprache****Illustrationen und Logo ›JUROBACUP‹**

Steffen Meier, Hamburg

**Satz und Layout**

Pleißmann Design Ascheberg

Finanziert mit Hilfe der Kämpgen-Stiftung, Köln

**Auflage:** 1000

gedruckt auf chlorfreiem Papier

DEUTSCHER ROLLSTUHL-SPORTVERBAND E. V.  
Fachbereich Kinder- und Jugendsport



# Regeln für Mini- und Junior-Basketball

MIT EINER FASSUNG IN LEICHTER SPRACHE

# Vorwort

## JUROBACUP – ROLLSTUHL-BASKETBALL FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

JUROBACUP steht für **JU**gend-**RO**llstuhl und **BA**sケットball und ist ein weiterführendes Angebot für die Kinder- und Jugendrollstuhlsportgruppen im DRS, eine jugendgerechte und breiten-sportorientierte Wettkampfform, bei der Mitmachen wichtiger ist als Siegen.

Über das Üben in den einzelnen Sportgruppen hinaus, bietet er die Möglichkeit des regionalen und auch bundesweiten Austauschs und Besuchs untereinander. Durch die Verbreitung und Anerkennung des Regelwerkes sind überall Treffen unter gleichen Voraussetzungen möglich. Erfahrene Übungsleiter aus Köln, Bonn und Koblenz entwickelten 1989 ein langfristiges Konzept für ein jugendgerechtes Wettkampfangebot im Rollstuhl-Basketball.

### Die wichtigsten Grundsätze daraus lauten:

- das Regelwerk ist speziell auf die Bedürfnisse der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen abgestimmt und hat bundesweit Gültigkeit, so können möglichst viele Interessenten erreicht werden. Darüber hinaus findet ein regelmäßiger Austausch aller beteiligten Vereine statt, um die Regeln und die Struktur der Spieltage immer wieder zu überprüfen und ggf. anzupassen.
- Die Integration von einzeln gemeldeten Jugendlichen für einen Spieltag in eine Mannschaft und auch die Integration nichtbehinderter Geschwister und Freunde, sofern sie den Spielgedanken verinnerlicht haben, ist möglich.

Die praktische Umsetzung fand mit großem Erfolg 1989 im ersten JUROBACUP-Turnier des RSC Köln statt.

Um allen beteiligten Kindern und Jugendlichen ein Spielerlebnis zu verschaffen und das Erlernen des Rollstuhl-Basketballspiels zu fördern, werden im JUROBACUP zwei Spielgruppen angeboten:

**Mini-Basketball** wird auf höhenverstellbare Körbe gespielt und soll in Regelwerk und Ablauf den Möglichkeiten von noch unerfahrenen oder körperlich schwerer eingeschränkten Teilnehmern entgegenkommen.

Im **Junior-Basketball** sind die Regelunterschiede bewusst gering gehalten, um einen eventuellen Übergang in den Ligabetrieb Rollstuhlbasketball zu erleichtern.

Die nachfolgenden Regeln sind zum besseren Verständnis auch in leichter Sprache abgedruckt.

# Inhalt

## JUROBACUP Regeln

Vorbemerkungen – leichte Sprache ..... 6

Regeln für Mini-Basketball – leichte Sprache ..... 8

Regeln für Junior-Basketball – leichte Sprache ..... 24

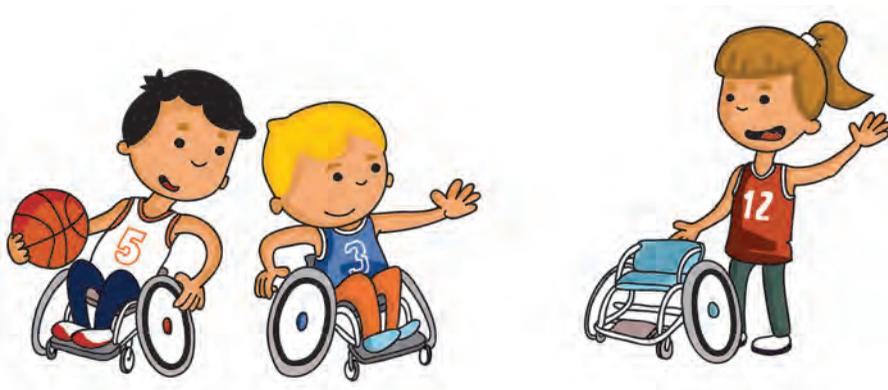
## JUROBACUP Regeln – Original

Vorbemerkungen ..... 40

Regeln für Mini-Basketball ..... 42

Regeln für Junior-Basketball ..... 46

Notizen ..... 53



Alle sollen zusammen spielen können.  
Egal ob mit Behinderung oder ohne  
Behinderung. Das nennt man Inklusion.  
Inklusion ist uns wichtig.



## Vorbemerkungen – leichte Sprache

Basketball spielen alle gerne.  
Basketball kann auch mit dem Rollstuhl  
gespielt werden.  
Dabei sitzen alle Spieler im Rollstuhl.  
Manche können nicht laufen, andere  
können laufen.  
Sie setzen sich nur für das Spiel in den  
Rollstuhl.



So können Spieler mit und ohne Behinderung gut zusammen Basketball spielen.

Kinder und Jugendliche mit Rollstuhl wollen auch sehr gerne Basketball spielen.

Manche können nicht so hoch bis an den Korb werfen.

Manche können den Ball nicht so gut fangen. Für sie gelten besondere Regeln.

Dann können alle gut zusammen Basketball spielen.



Bei den JUROBACUP Spiel-Tagen treffen sich mehrere Mannschaften zum Basketball spielen.

Bei diesen Spiel-Tagen sind die Regeln für die Kinder und Jugendlichen einfacher als bei den Spielen für die Erwachsenen.

Die Kinder sollten mindestens 10 Jahre alt sein, damit sie mit spielen können.

Für Kinder unter 10 Jahren ist das Spiel meist noch zu schwierig.



Bei den JUROBACUP Spiel-Tagen gibt es Mini-Basketball und Junior-Basketball.

Mini-Basketball ist einfacher.

Der Ball muss in einen niedrigen Korb geworfen werden.

Und es sind nur 4 Spieler auf dem Feld.

Jetzt werden die Regeln für Mini-Basketball und für Junior-Basketball erklärt.



## Regeln für Mini-Basketball

### Das Spiel

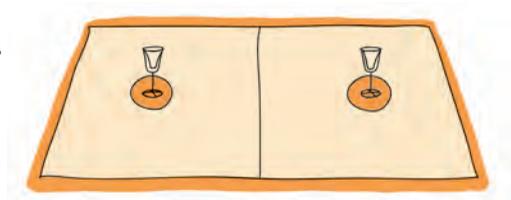
1. Die eine Mannschaft versucht den Ball in den Korb von der anderen Mannschaft zu werfen.



### Spiel-Feld, Basketball-Körbe, Basketballbälle

2. Das Spiel-Feld ist ein normales Basketball-Feld.

Mini-Basketball kann auch auf einem kleineren Spiel-Feld gespielt werden. Das Spiel-Feld muss aber genau so aussehen:



3. So sieht das Spiel-Feld aus:  
Das Spiel-Feld hat 4 Seiten.  
Die 2 langen Seiten heißen Seiten-Linien.  
Die 2 kurzen Seiten heißen Grund-Linien.

Es gibt 2 Kreise.

Da stehen die Körbe drin.

Die Kreise heißen Wurf-Kreis.

Es gibt eine Mittel-Linie im Spiel-Feld.

Manchmal sind die Linien schlecht zu sehen.

Dann klebt man breites Klebe-Band als Linie auf den Boden.

4. Die Körbe sind auf einem Korb-Ball-Ständer.

Die Korb-Ball-Ständer stehen auf dem Boden.

Die Körbe sind 1,70 Meter bis 2,50 Meter hoch.

Der Ring ist 45 cm bis 55 cm breit.

Dann passt der Ball in den Korb.



5. Der Ball ist aus Kunst-Stoff.

Der Ball hat die Größe 5.

Er ist kleiner und leichter als ein normaler Basketball.



6. Alle Spieler müssen den Rollstuhl mit den Händen anschieben.

An den Rädern sind Greif-Reifen zum Schieben.

Das Fuß-Brett sollte etwa 10 cm über dem Boden sein, wenn es geht.



Der Rollstuhl darf keine gefährlichen Teile haben.

Damit sich die Spieler nicht verletzen.

## **Spieler und Betreuer**

7. Eine Mannschaft hat  
4 Spieler auf dem Spiel-Feld.  
Manchmal gibt es mehr als  
4 Spieler in der Mannschaft.  
Dann kann jeder Spieler mal eine Pause  
machen.  
Die Mannschaft hat einen Betreuer.
8. Alle Mannschafts-Mitglieder haben ein  
Trikot. Die Trikots haben die gleiche  
Farbe.
9. Der Betreuer hilft seiner Mannschaft.  
Der Betreuer kann mit spielen.  
Aber er muss den Betreuer von der  
anderen Mannschaft fragen.  
Er darf keine Körbe werfen.  
Er soll das Spiel nur unterstützen.



## Was macht der Schieds-Richter? Und wie wird das Spiel auf geschrieben?

10. Die Betreuer sind die Schieds-Richter.

Sie passen auf dass die Spiel-Regeln beachtet werden.

Sie helfen den Spielern damit alle Spieler Spaß haben.



11. Alle Korb-Treffer werden aufgeschrieben.

Auf den Spiel-Berichts-Bogen.

Dafür gibt es eine Person.

Die Person sitzt an einem Tisch.

Der Tisch heißt: Anschreibe-Tisch.

Die Person passt auch auf die Spielzeit auf.

Und sagt wann Pause ist.



## Spiel-Zeit und Korb-Punkte

12. Ein Spiel dauert 20 Minuten.

Weniger als 20 Minuten machen keinen Spaß.

Nach 10 Minuten gibt es eine kurze Pause.

Nach der Pause spielt jede Mannschaft wieder auf den gleichen Korb.



13. Der Schieds-Richter beendet das Spiel mit einem Pfiff.  
Dann darf der Spieler am Wurf-Kreis noch werfen.  
Wenn er wurf-bereit war.



14. Jeder Korb-Treffer zählt 2 Punkte.  
Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.  
Bei gleicher Punkt-Zahl ist das Spiel unentschieden.  
Manchmal muss es aber einen Gewinner geben.  
Dann sagen die Betreuer: Das Spiel wird verlängert.  
Dann wird noch mal 5 Minuten gespielt.  
Ist die Punkt-Zahl dann immer noch gleich gibt es Frei-Würfe.  
Jede Mannschaft wirft abwechselnd auf den Korb.



### Welcher Spieler darf spielen?

15. Jeder Spieler soll einmal im Spiel mit machen.  
Fuß-Gänger dürfen mit spielen.  
Aber nicht mehr als ein Fuß-Gänger auf dem Spielfeld.



Die Fuß-Gänger müssen im Spiel auch einen Rollstuhl benutzen.

### Wie werden Spieler aus gewechselt?

16. Im Spiel können Spieler immer aus gewechselt werden.

Das geht so:

Der Spieler fährt zur Mittel-Linie.

Danach fährt der Spieler vom Spiel-Feld.

Und der neue Spieler fährt an der Mittel-Linie auf das Spiel-Feld.



## Spiel-Regeln

### Wie wird der Ball gespielt?

17. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden.



Der Spieler darf den Ball:

- an einen anderen Spieler seiner Mannschaft ab geben,
- einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu werfen,
- einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu rollen.



Der Spieler darf den Ball **nicht:**

- mit der Faust schlagen,
- mit dem Rollstuhl über-fahren.

Wenn so etwas passiert bekommt die andere Mannschaft den Ball.

### Wann ist der Ball im Aus?

18. Der Ball ist im Aus wenn er außerhalb vom Spiel-Feld:

- den Boden berührt,
- eine Person berührt,
- einen Gegenstand berührt.

Ist der Ball im Aus gibt es einen Einwurf.

Beim Einwurf steht der Spieler hinter der Linie vom Spiel-Feld.

Er bekommt den Ball vom Schieds-Richter.



### Wie bewegen sich die Spieler mit dem Ball?

19. Jeder Spieler darf mit dem Ball fahren.

Aber nur 2 Schübe.

Ein Schub heißt: Einmal den Rollstuhl anfassen zum Schieben.

Zum Beispiel:

- den Rollstuhl mit beiden Händen nach vorne oder hinten schieben



- den Rollstuhl mit einer Hand nach vorne oder hinten schieben
- ein Rad zurückziehen
- ein Rad nach vorne und eins nach hinten schieben

Nach 2 Schüben muss man den Ball abspielen.

Mehr als 2 Schübe mit dem Ball fahren ist ein Fahr-Fehler.

Dann bekommt die andere Mannschaft den Ball.



20. Der Rollstuhl darf bei der Ball-Übergabe bewegt werden.

21. Der Ball darf mit dem Hinterrad hoch gehoben werden.

### **Spielbeginn**

22. Welche Mannschaft bekommt den ersten Ball?

Das wird ausgelost.

Das Spiel beginnt an der Mittel-Linie.

Da gibt es den Einwurf.



## Unklare Entscheidungen

23. Manchmal kann der Ball nicht mehr gespielt werden.

Zum Beispiel:

- Der Ball ist eingeklemmt.
- Man weiß nicht wer den Ball ins Aus geworfen hat.

Dann bekommen die Mannschaften abwechselnd den Ball.

Die Personen am Anschreibe-Tisch passen darauf auf.

Es gibt einen Seiten-Einwurf von der Stelle wo der Ball zuletzt war.



## Der Einwurf

24. Nach einem Korb-Treffer gibt es einen Einwurf.

Von der Grund-Linie.

25. Nach einem Aus gibt es einen Einwurf.

Von der Seiten-Linie.



26. Der Schieds-Richter zeigt den richtigen Platz für den Einwurf.  
 Ein Spieler stellt sich dort auf.  
 Alle Räder von seinem Rollstuhl müssen hinter der Linie sein.  
 Der Spieler bekommt den Ball vom Schieds-Richter.



### **Wann darf ein Spieler vom Spiel-Feld fahren?**

27. Alle Spieler müssen auf dem Spiel-Feld sein.  
 Die Grund-Linie und die Seiten-Linie dürfen nicht über-fahren werden.  
 Nur zum Wechseln darf ein Spieler das Spiel-Feld verlassen.  
 Fährt ein Spieler einfach so über die Linien, dann pfeift der Schieds-Richter.  
 Und erklärt dem Spieler den Fehler.  
 Dann bekommt die andere Mannschaft den Ball.  
 Die andere Mannschaft macht dann den Einwurf.



## Fouls

28. Was ist für die Spieler nicht erlaubt?

**Nicht** erlaubt ist:

- Den Spieler der den Ball hat anzugreifen.
- Fest halten an den Armen.
- Den Rollstuhl einzuklemmen.
- Den Rollstuhl an-stoßen.

Diese Dinge nennt man Foul.



29. Jeder Spieler kann überall auf dem Spiel-Feld hinfahren  
Dadurch kann man den Gegner daran hindern zum Korb zu fahren.  
Aber dabei ist die Arme hoch heben verboten.

30. Was macht der Schieds-Richter beim Foul?  
Er pfeift zu einer Pause.  
Dann nimmt er den Ball mit.  
Dann sagt er dem Anschreiber wer das Foul gemacht hat.  
Der Schieds-Richter erklärt dem Spieler das Foul.



## Was passiert nach dem Foul?

31. Die andere Mannschaft bekommt den Ball.

Der Schieds-Richter gibt der anderen Mannschaft den Ball.

Der Einwurf wird an der Seiten-Linie gemacht.



## Korb werfen

32. Jeder Spieler darf auf den Korb werfen.

Der Spieler steht an der Linie vom Wurf-Kreis.

Dann darf er werfen.

Der Spieler muss nicht auf die anderen Spieler warten.

Wenn ein Spieler auf den Korb werfen will, darf kein anderer Spieler in den Kreis fahren.

Der Wurf-Versuch ist fertig:

- Wenn der Ball den Korb-Ball-Ständer getroffen hat.
- Oder wenn der Ball am Korb-Ball-Ständer vorbei ist.



Erst dann dürfen die Spieler in den Kreis fahren um den Ball zu holen.

### **Korb-Höhe und besondere Regeln**

33. Jede Mannschaft kann die Korb-Höhe selber bestimmen.

Jeder Spieler muss den Korb treffen können.

Darum gelten für manche Spieler besondere Regeln.

Zum Beispiel:

- Der Ball muss nur den Ring treffen.
- Der Ball muss nur das Netz treffen.
- Der Ball muss nur die Stange oder den Fuß treffen.

Diese Regeln müssen der anderen Mannschaft vor dem Spiel gesagt werden.

Manchmal trifft ein Spieler mit besonderen Regeln sehr oft.

Dann werden die besonderen Regeln für diesen Spieler schwerer gemacht.

Aber erst mal nur in diesem Spiel.



Spieler mit besonderen Regeln tragen ein Band.

Daran kann man die Spieler mit besonderen Regeln erkennen.



## Junior-Rollstuhl-Basketball-Regeln

Beim Junior-Rollstuhl-Basketball lernen die Spieler für den Liga-Betrieb.

Die Spieler spielen nach den Basketball-Regeln.

Es gibt einige besondere Regeln.

Der Schieds-Richter hilft den Spielern richtig Basketball zu spielen.

Der Schieds-Richter macht Hand-Zeichen.

Und er erklärt den Spielern seine Entscheidungen.



Der Trainer soll ein gutes Vorbild für seine Spieler sein.

Spieler aus dem Liga-Spiel sind verboten.

### Das Spiel

1. Das Spiel hat 2 Mannschaften.  
Jede Mannschaft hat fünf Spieler.  
Jede Mannschaft muss versuchen den Ball in den Korb der anderen Mannschaft zu werfen.

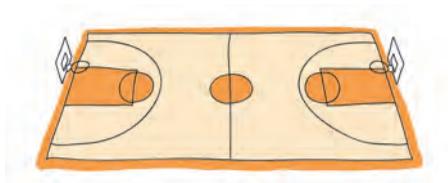


Jede Mannschaft muss die andere Mannschaft daran hindern einen Korb zu werfen.

Der Ball darf in jede Richtung gespielt, geworfen und gerollt werden.

Der Ball darf auch über den Boden gespielt werden.

2. So sieht das Spiel-Feld aus:  
Das Spiel-Feld ist ein Basketball-Feld.



3. Die lange Linie heißt: Seiten-Linie.  
Die kurze Linie heißt: Grund-Linie.  
Das Spiel-Feld hat eine Mittel-Linie.  
Und es gibt eine Linie beim Korb.  
Da werden die Frei-Würfe gemacht.  
Die Linie heißt: Freiwurf-Linie.  
Zwischen der Freiwurf-Linie und der Grund-Linie ist der Freiwurf-Raum.  
Um den Freiwurf-Raum ist auch eine Linie.  
Manchmal sind die Linien schlecht zu sehen.  
Dann klebt man breites Klebe-Band als Linie auf den Boden.

4. Die Mannschaften spielen auf die Körbe an der Wand.  
Es dürfen nur diese Körbe benutzt werden.



5. Der Ball ist aus Kunst-Stoff.  
Der Ball muss die Größe 7 haben.



6. Alle Spieler müssen den Rollstuhl mit den Händen anschieben. An den Rädern sind Greif-Reifen zum Schieben.  
Das Fußbrett oder die vordere Stange darf nicht mehr als 11cm über dem Boden sein.  
Der Rollstuhl darf keine gefährlichen Teile haben.  
Damit sich die Spieler nicht verletzen.



### **Spieler und Betreuer**

7. Jede Mannschaft hat mindestens 5 Spieler.  
Jede Mannschaft hat einen Betreuer.

8. Alle Spieler haben ein Trikot.  
Die Trikots haben die gleiche Farbe.  
Vorne und hinten hat das Trikot eine Nummer.
9. Der Betreuer hilft seiner Mannschaft.  
Der Betreuer kann mitspielen.  
Aber er muss den anderen Betreuer  
und den Schieds-Richter fragen.  
Er darf keine Körbe werfen.  
Er soll das Spiel nur unter-stützen.



**Was macht der Schieds-Richter?  
Und wie wird das Spiel aufgeschrieben?**

10. Der Schieds-Richter passt auf, ob sich  
alle an die Regeln halten.  
Der Schieds-Richter ist von einer  
Mannschaft die nicht mit spielt.



11. Alle Korb-Treffer werden aufgeschrieben.  
Auf den Spiel-Berichts-Bogen.  
Dafür gibt es 2 Personen.  
Die Personen sitzen am Anschreibetisch.  
Die Personen passen auch auf die Spiel-Zeit auf.  
Und sie sagen wann Pause ist.



### Spiel-Zeit und Korb-Punkte

12. Ein Spiel dauert 2 mal 15 Minuten.  
15 Minuten sind eine Halb-Zeit.  
Nach der ersten Halb-Zeit gibt es eine Pause.  
Die Pause ist 5 Minuten.  
Nach der Pause spielt jede Mannschaft auf den anderen Korb.  
Das heißt Seiten-Wechsel.



13. Jeder Korb-Treffer im Spiel zählt 2 Punkte.  
Jeder Frei-Wurf-Treffer zählt 1 Punkt.  
Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.  
Bei gleicher Punkt-Zahl ist das Spiel unentschieden.

Manchmal muss es einen Gewinner geben. Dann wird das Spiel verlängert. 2 mal 5 Minuten.

Oder es gibt Frei-Würfe.

Das entscheiden Trainer, Schieds-Richter und die Turnier-Leitung gemeinsam.



### **Spieler, Spieler-Wechsel, Aus-Zeit**

14. Jeder Spieler sollte mindestens 15 Minuten spielen.

Fuß-Gänger dürfen mit spielen.

Aber nicht mehr als 2 Fuß-Gänger auf dem Spiel-Feld.

### **Wie werden Spieler aus gewechselt?**

15. Im Spiel können Spieler immer aus gewechselt werden.

Das geht so:

Der Spieler fährt zur Mittel-Linie.

Danach fährt der Spieler vom Spiel-Feld.

Und der neue Spieler fährt an der

Mittel-Linie auf das Spiel-Feld.



## 16. Jede Mannschaft darf zur Besprechung

2 Pausen machen.

In jeder Halb-Zeit eine Pause.

Die Pausen heißen Aus-Zeit.

Sie dauern 1 Minute.

Die Aus-Zeit ist keine Spiel-Zeit.

## Sonder-Regeln für Korb-Treffer

### 17. Jeder Spieler muss den Korb treffen können.

Darum gelten für manche Spieler besondere Regeln.

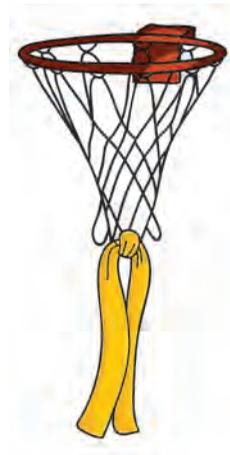
Zum Beispiel gilt als Korb-Treffer:

- Das Netz treffen.
- Ein Band treffen. Das Band hängt am Korb.

Das Band muss mindestens 2 Meter über dem Boden sein.

Die besonderen Regeln werden vor dem Spiel allen gesagt.

Manchmal trifft ein Spieler mit besonderen Regeln sehr oft.



Dann werden die besonderen Regeln für diesen Spieler schwerer gemacht.  
Aber erst mal nur in diesem Spiel.

Spieler mit besonderen Regeln tragen ein Band.

Daran kann man die Spieler mit besonderen Regeln erkennen.



18. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden.

Der Spieler darf den Ball:

- an einen anderen Spieler seiner Mannschaft ab geben,
- einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu werfen,
- einem anderen Spieler seiner Mannschaft zu rollen,
- dribbeln.



Der Spieler darf den Ball **nicht**:

- mit der Faust schlagen,
- mit dem Rollstuhl über-fahren.

Wenn so etwas passiert bekommt die andere Mannschaft den Ball.



## Wann ist der Ball im Aus?

19. Der Ball ist im Aus wenn er außerhalb vom Spiel-Feld:

- den Boden berührt,
- eine Person berührt,
- einen Gegenstand berührt.

Der Schieds-Richter sieht wer den Ball als letztes berührt hat.

Dann gibt es einen Einwurf für die andere Mannschaft.

Beim Einwurf steht der Spieler hinter der Linie vom Spiel-Feld.

Er bekommt den Ball vom Schieds-Richter.



## Wie bewegen sich die Spieler mit dem Ball?

20. Jeder Spieler darf mit dem Ball fahren. Aber nur 2 Schübe.

Ein Schub heißt: Einmal den Rollstuhl anfassen zum Schieben.

Zum Beispiel:

- den Rollstuhl mit beiden Händen nach vorne oder hinten schieben.
- den Rollstuhl mit einer Hand nach vorne oder hinten schieben.
- ein Rad zurück ziehen.



- ein Rad nach vorne und eins nach hinten schieben.

Nach 2 Schüben muss man:

- den Ball prellen, oder
- den Ball werfen, oder
- den Ball abspielen.

Nach jedem Prellen darf man wieder 2 mal schieben.

Mehr als 2 Schübe mit dem Ball fahren ist ein Fahr-Fehler.

Dann bekommt die andere Mannschaft den Ball.



21. Der Ball darf mit Hilfe vom Hinterrad hoch gehoben werden.

## Spielbeginn

22. Wer bekommt den ersten Ball?

Das entscheidet das Los.

Das Spiel beginnt an der Mittel-Linie mit einem Einwurf.

Nach der ersten Halb-Zeit bekommt die andere Mannschaft den Ball.



## Unklare Entscheidungen

23. Manchmal kann der Ball nicht mehr gespielt werden.

Zum Beispiel:

- Der Ball ist eingeklemmt.
- Man weiß nicht wer den Ball ins Aus geworfen hat.

Dann bekommen die Mannschaften abwechselnd den Ball.

Die Personen am Anschreibe-Tisch passen darauf auf.

Es gibt einen Seiten-Einwurf von der Stelle wo der Ball zuletzt war.



## Einwurf

24. Nach einem Korb-Treffer gibt es einen Einwurf von der Grund-Linie.

25. Nach einem Aus gibt es einen Ein-Wurf. Von da wo der Ball ins Aus gegangen ist. Das gilt auch an der Grund-Linie.

26. Der Schieds-Richter zeigt den richtigen Platz für den Einwurf. Ein Spieler stellt sich dort auf.



Alle Räder von seinem Rollstuhl müssen hinter der Linie sein.

Der Spieler bekommt den Ball vom Schieds-Richter.

27. Im Frei-Wurf-Raum darf kein Spieler der anderen Mannschaft sein.  
Erst wieder nach dem Einwurf.



### **Wann darf ein Spieler vom Spiel-Feld fahren?**

28. Das darf der Spieler nur zum Aus-Wechseln.  
Fährt ein Spieler einfach so vom Spiel-Feld, dann pfeift der Schieds-Richter. Und erklärt allen Spielern den Fehler. Dann bekommt die andere Mannschaft den Ball.  
Passiert es noch mal ist es ein Foul.

### **Fouls**

29. Was ist ein Foul?  
Ein Foul ist:
- den Spieler der den Ball hat anzugreifen.
  - fest halten an den Armen.



- den Rollstuhl einzuklemmen.
- den Rollstuhl doll an-stoßen.
- einen Spieler doll an-stoßen.

Diese Dinge nennt man Foul.

Die Arme nach oben halten ist kein Foul.

Die Arme über den Spieler der anderen Mannschaft halten ist ein Foul.

30. Jeder Spieler darf überall auf dem Spielfeld hinfahren.

Dadurch kann man den Gegner daran hindern zum Korb zu fahren.

31. Der Schieds-Richter pfeift bei einem Foul.

Dann gibt es eine Pause.

Der Schieds-Richter nimmt den Ball mit.

Er sagt den Personen am Anschreibtisch das Foul.

Er erklärt dem Spieler das Foul.



32. Es gibt 3 verschiedene Fouls.

Leichtes Foul:

- Der Spieler macht das Foul **nicht** mit Absicht.

Starkes Foul:

- Der Spieler macht das Foul **mit** Absicht.

Sehr starkes Foul:

- Der Spieler macht **immer wieder** Fouls mit Absicht.

### Was passiert nach dem Foul?

33. Das Foul wird sofort auf den Spiel-Berichts-Bogen aufgeschrieben.



34. Beim leichten Foul bekommt die andere Mannschaft einen Einwurf.  
Der Einwurf wird an der Seiten-Linie gemacht.

35. Ein Spieler wird beim Korb-Wurf leicht gefoult.  
Er trifft den Korb nicht.  
Dann bekommt er 2 Frei-Würfe.  
Ein Spieler wird beim Korb-Wurf gefoult.  
Er trifft den Korb trotzdem.  
Dann bekommt er einen Frei-Wurf.



36. Was passiert beim starken oder beim sehr starken Foul?

Die andere Mannschaft bekommt 2  
Frei-Würfe und den Einwurf.  
Der Einwurf ist an der Mittel-Linie.  
Beim sehr starken Foul darf der Spieler  
nicht mehr spielen.  
Er muss das Feld verlassen.

## Frei-Wurf

37. Frei-Wurf bedeutet:

Ein Spieler darf auf den Korb werfen.  
Der Schieds-Richter sagt von wo der  
Spieler werfen darf.  
Die anderen Spieler sind nicht im Weg.  
Die anderen Spieler stehen außerhalb  
vom Frei-Wurf-Raum.  
Der Spieler wirft dann den Ball auf den  
Korb.  
Dann dürfen die anderen Spieler sich  
den Ball holen.  
Aber erst wenn der Ball nicht mehr an  
der Hand ist.  
Die Frei-Wurf-Zeit ist keine Spiel-Zeit.

38. Der Spieler kann sagen:

Ich will lieber einen Einwurf machen.  
Dann wird der Einwurf von der Seiten-  
Linie gemacht.



39. Einige Basketball-Regeln von der Liga gelten noch nicht für den Junior-Basketball.

Diese Regeln heißen:

- das Rück-Spiel,
- die 8-Sekunden-Regel
- die 24-Sekunden-Regel.



40. Eine Regel von der Liga gilt, aber die Spieler haben etwas mehr Zeit.

Der Freiwurfraum wird auch Zone genannt.

Im dieser Zone darf der Spieler der Mannschaft die auf den Korb werfen wollen nur 5 Sekunden bleiben, dann muss er wieder heraus fahren. Manchmal ist ein Spieler zu lange in der Zone.

Dann pfeift der Schieds-Richter ab.

Die andere Mannschaft bekommt den Ball.



### **Kann auch ein Spieler der alleine kommt mit spielen?**

41. Manchmal kommen Spieler ohne eine Mannschaft.

Diese Spieler können dann zusammen eine Mannschaft bilden.

Spieler aus den anderen Mannschaften dürfen dann auch in dieser Mannschaft mitspielen.

Wenn die eigene Mannschaft gerade Pause hat.



42. Manchmal fehlt eine Mannschaft.

Dann kann noch eine Mannschaft gebildet werden.

Sie heißt dann JUROBA-Mixed.

Spieler aus allen Mannschaften können mit in der JUROBA-Mixed-Mannschaft spielen.

Wenn sie so oft spielen wollen.

Die Siege dieser Mannschaft werden aber nicht gezählt.



**Auf den nächsten Seiten stehen die Regeln in schwerer Sprache.**

## JUROBACUP

### Breitensportorientiertes Wettkampfangebot im Rollstuhlbasketball für Kinder- und Jugendliche

#### VORBEMERKUNGEN

Der JUROBACUP lebt von der Erkenntnis, dass jeder einzelne Spieler und Betreuer wichtig und notwendig ist, um ein Spielerlebnis für alle zu gewährleisten. Die Teilnahme möglichst vieler Kinder und Jugendlicher an diesem Angebot und das Miteinander und der Austausch untereinander sind das Ziel. Das persönliche Abschneiden eines Einzelnen oder einer Mannschaft tritt dabei in den Hintergrund. Um eine Überforderung der Spieler zu verhindern, ist ein Mindestalter von 10 Jahren vereinbart. Das Höchstalter von 21 Jahren kann überschritten werden wenn keine angemessenen Angebote im Breitensportbereich bestehen.

#### Aufgaben des Betreuers

Dieses Verständnis aller Beteiligten, sowohl der Spieler als auch der Betreuer, ist die Voraussetzung für einen zufriedenstellenden Ablauf der Spieltage. Hier kommt den Betreuern der Mannschaften eine besondere Aufgabe zu. Sie müssen in ihren Übungsstunden mit der Vermittlung von Fertigkeiten aber auch des Regelwerkes, den Grundstein für eine Teilnahme legen. Darüber hinaus sind sie während eines Spieltages ihren Mannschaften Freund und Vorbild, sie helfen, den Spiel-

gedanken für jeden Einzelnen transparent zu machen. Da im JUROBACUP bewusst auf den Einsatz von ausgebildeten Schiedsrichtern für den Ligabetrieb verzichtet wird, müssen die Betreuer in der Lage sein in der Spielklasse ihrer Mannschaft ein Spiel nach diesen Regeln zu leiten.

#### Einsatz von nichtbehinderten Spielern:

Der JUROBACUP vertritt den Gedanken der Integration. Nichtbehinderte Spieler, Geschwister oder Freunde, sollen den JUROBACUP bereichern und können mithelfen, den Spielfluss zu erhöhen. Nicht einzusehen ist aber, wenn »echte Rollstuhlfahrer« dem Spielergebnis zuliebe am Spielfeldrand stehen, während ihre nichtbehinderten Mannschaftskollegen auf dem Feld sind. Auch hier muss ein Betreuer den Sinn des JUROBACUPs vermitteln und sensibel mit seinen Teilnehmern, besonders mit dem Ehrgeiz seiner nichtbehinderten Spieler umgehen.

# Mini-Rollstuhl-Basketball-Regeln

## ALLGEMEINE RICHTLINIEN

- Der Schiedsrichter bei einem Mini-Rollstuhlbasketballspiel will dem Spieler helfen, richtig Mini-Rollstuhl-Basketball zu spielen. Er verwendet kaum Handzeichen, sondern erläutert seine Entscheidung kurz den Spielern.

### Kommentar:

*Es hat sich in der Praxis als sinnvoll erwiesen, dass die Betreuer der spielenden Mannschaften gleichzeitig das Spiel als Schiedsrichter leiten. Sie können so direkter den Spielern helfen und Hinweise geben.*

- Der Betreuer soll Vorbild seiner Mannschaft sein. Er zeichnet sich immer durch korrektes und sportliches Verhalten aus.
- Jeder Spieler sollte während eines Spieles wenigstens einmal eingesetzt werden.

### Das Spiel

1. Mini-Rollstuhlbasketball wird von zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern gespielt. Es ist die Absicht jeder Mannschaft den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balles zu bringen oder Korberfolge zu erzielen. Der Ball darf in jede Richtung zugespielt, geworfen oder gerollt werden unter Berücksichtigung der in den folgenden Regeln niedergelegten Einschränkungen.

### Spielfeld und Ausstattung

2. Das Spielfeld entspricht einem normalen Basketballfeld. Kleinere Spielfelder sind zulässig, doch sollten die Proportionen übereinstimmen.

3. Das Spielfeld weist folgende Markierungen auf:

- den Wurfkreis von 1,80 m Radius
- den Mittelpunkt des Spielfeldes
- die Mittellinie des Spielfeldes
- die Seiten- und die Grundlinien.

Nicht vorhandene, oder nicht deutlich wahrnehmbare Spielfeldmarkierungen (z. B. Seiten- und Grundlinien) müssen vor Spielbeginn mit breitem Klebeband abgeklebt werden.

4. Benutzt werden höhenverstellbare Korbballständer. Ringhöhe: ca. 1.70-2.50 m  
Ringdurchmesser: 45 - 55 cm

5. Der Spielball ist ein Mini-Basketball aus Nylon (Größe 5). Er hat einen Umfang von 70 cm und wiegt etwa 500 g.

6. Die Spieler können nur handgetriebene Rollstühle mit Greifreifen verwenden. Die Fußrasten sind, sofern es möglich ist, in einer Höhe von 10 bis 12 cm über dem Boden zu fixieren. Alle Vorrichtungen und Gegenstände, die nach Ansicht des Schiedsrichters für den Spieler oder die Mitspieler gefährlich sind, müssen entfernt bzw. abgelegt werden.

### **Spieler und Betreuer**

7. Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Spielern. Zu jeder Mannschaft gehört ein Betreuer.

8. Die Spieler einer Mannschaft tragen gleichfarbige Trikots.

9. Der Betreuer (Coach) erteilt seiner Mannschaft Ratschläge. Nur nach Absprache mit dem Betreuer der gegnerischen Mannschaft kann ein Betreuer mitspielen, wobei er keine Körbe erzielen darf. Ziel soll es sein, den Spielfluss einer Mannschaft zu gewährleisten, nicht aber das Spielergebnis zu manipulieren.

### **Schiedsrichter und Anschreibetisch**

10. Die Betreuer der spielenden Mannschaften leiten das Spiel als Schiedsrichter. Sie begleiten und unterstützen die Spieler und ermöglichen den Teilnehmern durch ihre Hilfen ein Spielerlebnis.

11. Der Anschreibetisch besteht aus einer Person, die dafür zuständig ist den Spielberichtsbogen zu führen, die Spielzeit zu kontrollieren und dem Schiedsrichter Auszeiten sowie das Ende von Auszeiten und der Pause anzuzeigen.

### **Spielzeit und Punktwertung**

12. Ein Spiel sollte mindestens 2 x 10 Minuten dauern, ein Seitenwechsel nach der Pause erfolgt nicht.

### **Kommentar**

*Eine Spielzeit von 2 x 10 Minuten sollte nicht unterschritten werden, um ein Spielerlebnis zu garantieren. Ein Richtungswechsel innerhalb des Spieles erschwert die Orientierung der Spieler und hat sich als ungünstig erwiesen.*

13. Sollte nach Ende der Spielzeit ein Spieler wurfbereit am Wurfkreis stehen, so ist diesem Spieler der Wurf zu gewähren. Der Schiedsrichter beendet das Spiel durch Abpfeiff.

14. Ein aus dem Spiel erzielter Korb zählt zwei Punkte. Sieger ist die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die meisten Punkte erreicht. Bei gleicher Punktzahl wird das Spiel unentschieden gewertet. Sollte ein Sieger ermittelt werden müssen, so einigen sich Betreuer, Schiedsrichter und Turnierleitung auf Verlängerung (1 x 5 Minuten), bleibt diese ohne Ergebnis wird das Spiel durch je einen Freiwurf für die acht Spieler, die zuletzt auf dem Feld waren, entschieden.

### **Kommentar**

*Die Anzahl der Körbe ist nicht wichtig! Sie zählen im direkten Vergleich zweier Mannschaften nicht. Damit soll verhindert werden, dass nur sichere Werfer zum Zuge kommen oder die Ergebnisse zu hoch ausfallen.*

### Spielereinsatz, Spielerwechsel

15. Jedes Mannschaftsmitglied soll mindestens einmal im Spiel eingesetzt werden. Der Einsatz von Fußgängern (nichtbehinderten Spieler oder leicht gehbehinderten Spieler, die den Rollstuhl nur im Sport benutzen) ist erlaubt, sollte jedoch unter Berücksichtigung des Spielgedankens erfolgen.

#### Kommentar

*Da nichtbehinderte oder nur leicht gehbehinderte Spieler maßgeblich das Spiel ihrer Mannschaft beeinflussen können, sollte es nur in berechtigten Ausnahmefällen zum Einsatz von mehr als einem dieser Spieler auf dem Feld kommen.*

16. Spielerwechsel sind jederzeit möglich. Dabei muss der auszuwechselnde Spieler zuerst das Spielfeld an der Mittellinie vor dem Kampfgericht verlassen, bevor der einzuwechselnde Spieler an der gleichen Stelle das Spielfeld betreten darf.

## TECHNISCHE REGELN

### Spielen des Balles

17. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Im Rahmen der Spielregeln darf der Ball in alle Richtungen übergeben, zugeworfen, getippt oder gerollt werden. Den Ball mit der Faust zu schlagen oder mit dem Rollstuhl zu überfahren ist regelwidrig. In einem solchen Fall wird der gegnerischen Mannschaft der Ballbesitz zugesprochen.

### Ausball

18. Der Ball ist im Aus, wenn er den Boden, eine Person (der Rollstuhl gehört zur Person) oder einen Gegenstand außerhalb der Grund- und Seitenlinien oder auf dieser berührt, bevor er ins Aus ging. Bei der Ausführung des Einwurfes steht der Spieler außerhalb des Spielfeldes und erhält vom Schiedsrichter den Spielball.

### Positionsveränderungen mit Ball

19. Jeder Spieler darf mit dem Ball fahren. Er muss aber nach zwei Schüben abspielen. Unter einem Schub wird verstanden:

- das gleichzeitige Schieben des Rollstuhls mit beiden Händen nach hinten oder nach vorn (Parallelschub),
  - das Schieben des Rollstuhls mit einer Hand nach hinten oder nach vorne,
  - das Zurückziehen des Rades.
- Das Lenken sowie das Abbremsen des Rollstuhls, ohne Bewegung der Hand am Rad, ist kein Schub.

**HINWEIS:** *Gegengleiches Schieben des Rollstuhls am Ort ist ein Schub. Bei einem Verstoß gegen diese Regel wird auf Fahrfehler entschieden. Die Gegenmannschaft erhält den Ball.*

20. Positionsveränderungen am Ort, um den Ball abzuspieren, sind von Schüben ausgeschlossen.

21. Der Ball darf mit Hilfe des Hinterrades hochgehoben werden.

### **Spielbeginn**

22. Zu Beginn eines Spieles wird der Ballbesitz zugelost. Das Spiel beginnt durch Seiteneinwurf an der Mittellinie.

### **Unklare Entscheidungen**

23. Bei eingeklemmtem Ball, unklarer Ausballentscheidung u.ä. erhält eine Mannschaft nach abwechselnder Reihenfolge den Ball (alternierender Einwurf). Das Kampfgericht überwacht die abwechselnde Reihenfolge. Das Spiel wird durch Seiteneinwurf in Höhe des Vorfalles fortgesetzt.

### **Einwurf von der Seiten- und Grundlinie**

24. Nach einem Korberfolg wird das Spiel durch einen Einwurf von der Grundlinie fortgesetzt.

25. Bei einem Ausball an der Grundlinie wird der Einwurf an der Seitenlinie in Höhe der Grundlinie ausgeführt.

26. Bei einem Einwurf hat sich der ausführende Spieler außerhalb der Seiten- oder

Grundlinie dort aufzustellen, wo der Schiedsrichter es angibt (alle vier Räder müssen hinter der Linie sein!). Der zum Einwurf bereitstehende Spieler erhält vom Schiedsrichter den Ball.

### **Verlassen des Spielfeldes**

27. Das Spielfeld darf während des Spiels nur zum Wechseln verlassen werden. Verlässt ein Spieler kurzzeitig das Feld, um z.B. an einem Gegner vorbeizufahren, so pfeift der Schiedsrichter ab und erklärt dem Spieler den Verstoß. Das Spiel wird mit Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt.

### **Zu den Foulregeln**

28. Der ballführende Spieler darf nicht angegriffen werden! Das schließt auch das Erheben der Hände eines gegnerischen Spielers dem Ballführenden gegenüber ein! Darüber hinaus ist als Foul zu werten: Festhalten am Arm, Angriff nach dem Ball, der eindeutig im Besitz eines gegnerischen Spielers ist, Klemmen des Rollstuhls, Abdrängen des Rollstuhls sowie heftige Kontakte mit dem Rollstuhl oder einem Spieler.

29. Der Spieler im Rollstuhl darf jeden freien Platz auf dem Spielfeld einnehmen. Er kann dadurch den Gegenspieler hindern, zum Korb zu fahren. Auffahren und Wegdrängen des Rollstuhls sind Foul. Das Abschirmen des Raumes ist erlaubt. Spieler, die durch ihr aggressives Verhalten andere Spieler eindeutig gefährden, können vom Spiel ausgeschlossen werden.

30. Bei einem Foul pfeift der Schiedsrichter ab, nimmt den Ball an sich und teilt dem An-

schreiber mit, wer das Foul begangen hat. Der Schiedsrichter sollte dem foulenden Spieler kurz den Regelverstoß erläutern.

#### Kommentar

*Mini-Rollstuhlbasketball ist ein Spiel mit dem Ball, bei dem der Gegner nicht berührt werden darf. Ein Spieler soll immer fair spielen. Die Foulregeln sollen dazu beitragen, dass unfaires Spielen unterbleibt.*

#### Fortsetzung des Spiels nach einem Foul

31. Nach einem Foul übergibt der Schiedsrichter einem Spieler der gefaulten Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Seitenlinie, in Höhe der Stelle, an der das Foul begangen wurde.

#### Korbpunkte aus dem Spiel

32. Ein Korb kann nur durch einen Spieler erzielt werden, der beim Wurfversuch außerhalb des Wurfbereichs steht. Sobald ein Spieler mit Ball am Wurfbereich steht darf er werfen, unabhängig davon ob die eigenen oder die Gegenspieler am Kreis sind. Beim Wurfversuch darf der Kreis weder von angreifenden, noch von verteidigenden Spielern befahren werden. Der Wurfversuch ist dann abgeschlossen, wenn der Ball den Korb berührt oder passiert hat. Die Korbhöhe muss so gewählt werden, dass von außen geworfen werden kann.

#### Korbhöhe und Sonderregeln

33. Die Höhe des Korbes, auf den geworfen wird, kann von jeder Mannschaft selbst bestimmt werden. Sonderregeln, wie Ring, Netz, Stange und Fuß, für einzelne Spieler

sind möglich und müssen vor Beginn des Spieles der anderen Mannschaft mitgeteilt werden. Eine Sonderregel gibt immer das höchstmögliche zu Erreichende eines Spielers an. Sie kann sich in einem Spiel ändern bzw. aufgehoben werden, wenn der Spieler über das bisher bekannte Maß erfolgreich ist. Diese Änderung gilt dann erst einmal für das betreffende Spiel. Im nächsten Spiel startet der Spieler mit der bisherigen Sonderregel.

#### Kommentar

*Um ein Spielerlebnis für jeden Spieler zu sichern, sollten Spieler, Betreuer und Schiedsrichter vor dem Spiel zusammen kommen, um die Korbhöhe für jede Mannschaft festzulegen. Die Körbe sollten so hoch sein, dass die meisten Spieler einer Mannschaft in der Lage sind, von außerhalb des Wurfbereichs zu treffen. Bei einzelnen Spielern, die dies nicht schaffen, kann auch Ring- oder Netzberührung, sogar die Berührung von Stange oder Fuß des Ständers, als Punkt gewertet werden*

**HINWEIS:** Zur besseren Übersicht sollten Spieler, für die Sonderregeln gelten, zusätzlich gekennzeichnet werden (z. B. mit einem Parteiband oder Trikot). Dadurch ist für die Gegenmannschaft, die Schieds- und Kampf-richter leichter zu erkennen, wann ein Korbwurf zählt.

# JUNIOR-ROLLSTUHL-BASKETBALL-REGELN

## VORBEMERKUNGEN

Junior-Rollstuhl-Basketball ist eine Hinführung zum Rollstuhlbasketball im Ligabetrieb. Daher liegt dem Junior-Basketball das offiziell Regelwerk der FIBA, mit den IWAS-Zusätzen zu Grunde. Nötige Änderungen, um ein Spielerlebnis für alle Teilnehmer zu gewährleisten, werden im Folgenden aufgeführt.

## ALLGEMEINE RICHTLINIEN

- Der Schiedsrichter bei einem Junior-Basketballspiel hilft dem Spieler, richtig Basketball zu spielen. Er verwendet die offiziellen Handzeichen und erklärt den Spielern zusätzlich seine Entscheidungen.
- Der Trainer, Coach oder Betreuer soll Vorbild seiner Mannschaft sein. Er zeichnet sich immer durch korrektes und sportliches Verhalten aus.
- Teilnehmer im JUROBACUP sind alle Spieler, die nicht in der Bundes- und Landesliga spielen. Spieler der untersten Landesligen dürfen vereinzelt in den Mannschaften eingesetzt werden, sofern sie keine Stammspieler sind.

### Das Spiel

1. Junior-Rollstuhlbasketball wird von zwei Mannschaften mit jeweils fünf Spielern gespielt. Es ist die Absicht jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balles zu bringen oder Korberfolge zu erzielen. Der Ball darf in

jede Richtung zugespielt, geworfen, getippt oder gerollt werden unter Berücksichtigung der in den folgenden Regeln niedergelegten Einschränkungen.

### Spielfeld und Ausstattung

1. Das Spielfeld für Junior-Rollstuhlbasketball entspricht der Größe, die in den FIBA-Regeln festgelegt ist.
2. Das Spielfeld soll folgende Markierungen deutlich aufweisen:
  - die Grund- und Endlinie
  - die Mittellinie, sowie
  - den Freiwurfraum unter jedem Korb

Nicht vorhandene, oder nicht deutlich wahrnehmbare Spielfeldmarkierungen (z. B. Seiten- und Endlinien) müssen vor Spielbeginn mit breitem Klebeband abgeklebt werden.

4. Benutzt werden die offiziellen Korbanlagen. Zusätzliche höhenverstellbare Korbständer oder ähnliches sind unzulässig.
5. Die Bälle entsprechen der FIBA-Norm. Es sind nur Nylonbälle Größe 7 zugelassen.

6. Die Spieler benutzen handbetriebene Rollstühle mit Greifreifen. Die Fußrasten sollten nicht höher als 11 cm vom Boden sein, um Verletzungen auszuschließen. Alle Vorrichtungen oder Gegenstände an Körper und Rollstuhl, die nach Ansicht des Schiedsrichters für die Spieler gefährlich sind, müssen entfernt werden.

### Spieler und Betreuer

7. Jede Mannschaft besteht aus mindestens fünf Spielern. Zu jeder Mannschaft gehört ein Betreuer.

8. Die Spieler tragen gleichfarbige Trikots, an deren Vorder- und Rückseiten Nummern angebracht sind.

9. Der Betreuer (Coach) erteilt seiner Mannschaft Ratschläge. Nur nach Absprache mit dem Schiedsrichter und dem Coach der gegnerischen Mannschaft kann ein Betreuer mitspielen, wobei er keine Körbe erzielen darf. Ziel sollte es sein, den Spielfluss in einer Mannschaft zu gewährleisten, nicht aber das Spielergebnis zu manipulieren.

### Schiedsrichter und Anschreibetisch

10. Der Schiedsrichter ist ein Mitglied einer nicht spielenden Mannschaft und leitet das Spiel nach diesen Regeln.

#### Kommentar

*Die Trainer der Mannschaften im Junior-Basketball müssen in der Lage sein, ein Spiel als Schiedsrichter zu leiten. Anders als im Mini-Basketball sind die Schiedsrichter aber nicht die Trainer der jeweils spielenden Mannschaften. Diese Aufgabenverknüpfung bietet den Jugendlichen eine höhere Akzeptanz der Schiedsrichterentscheidungen. Spieler, Trainer und Schiedsrichter werden so zu einer Gruppe, deren gemeinsames Bestreben darin liegt, allen ein Spielerlebnis zu bereiten.*

11. Am Anschreibetisch sitzen zwei Personen, die dafür zuständig sind, den Spielberichtsbogen zu führen, die Spielzeit zu kontrollieren und dem Schiedsrichter das Ende von Auszeiten und der Pause anzuzeigen. Zusätzlich zeigt das Kampfgericht die Richtung des alternierenden Einwurfs an.

### Spielzeit und Punktwertung

12. Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten und sollte 2 x 15 Minuten dauern. Die Pause zwischen den Halbzeiten beträgt 5 Minuten. Vor Wiederanpfeif erfolgt ein Seitenwechsel. Kommentar: Die Spieldauer kann je nach Turnierplan variieren. Eine Mindestspielzeit von 2 x 10 Minuten sollte aber nicht unterschritten werden.

13. Ein aus dem Spiel erzielter Korb zählt zwei Punkte, ein erfolgreicher Freiwurf zählt einen Punkt. Sieger ist die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die meisten Punkte hat. Bei gleicher Punktzahl wird das Spiel unentschieden gewertet. Sollte ein Sieger ermittelt werden müssen, so einigen sich Trainer, Schiedsrichter und Turnierleitung auf Verlängerung (2 x 5 Minuten), oder Freiwürfe für die zehn Spieler, die zuletzt auf dem Feld waren.

#### Kommentar

*Die Anzahl der Körbe ist nicht wichtig! Sie zählt im direkten Vergleich zweier Mannschaften nicht. Damit soll verhindert werden, dass nur sichere Werfer zum Zuge kommen oder die Ergebnisse zu hoch ausfallen.*

### Spielereinsatz, Spielerwechsel, Auszeit

14. Jedes Mannschaftsmitglied sollte mindestens die Hälfte der Spielzeit eingesetzt werden!

Der Einsatz von Fußgängern (nichtbehinderten Spielern) ist erlaubt, sollte jedoch unter Berücksichtigung des Spielgedankens erfolgen.

#### Kommentar

*Nichtbehinderte Spieler beeinflussen maßgeblich das Spiel ihrer Mannschaft, daher sollen nur maximal zwei dieser Spieler pro Mannschaft zeitgleich auf dem Feld sein.*

15. Ein Spielerwechsel ist jederzeit möglich. Dabei muss der auszuwechselnde Spieler zuerst das Spielfeld an der Mittellinie vor dem Kampfgericht verlassen, bevor der einzuwechselnde Spieler an der gleichen Stelle das Spielfeld betreten darf.

16. Jeder Mannschaft steht pro Spielhälfte eine Auszeit von einer Minute zu. Während der Auszeit wird die Spieluhr angehalten.

### Sonderregeln zum Korberfolg

17. Als Korberfolg können auch die Berührung des Ringes, des Netzes oder eines Bandes unterhalb des Netzes gewertet werden. Dieses Band muss maximal in Höhe von 2 m, vom Boden, gemessen enden.

Vor Beginn des Spieles werden die Sonderregeln der einzelnen Spieler der Gegenmannschaft mitgeteilt. Eine Sonderregel gibt immer das höchstmöglich zu Erreichende eines Spie-

lers an. Sie kann sich in einem Spiel ändern bzw. aufgehoben werden, wenn der Spieler über das bisherbekannte Maß erfolgreich ist. Diese Änderung gilt dann erst einmal für das betreffende Spiel. Im nächsten Spiel startet der Spieler mit der bisherigen Sonderregel.

#### Kommentar

Auch im Junior-Rollstuhlbasketball sollten Schiedsrichter und Trainer vor Beginn eines Spieles abklären, ob alle Spieler den Regeln entsprechend teilnehmen können, oder ob für einzelne Spieler Sonderregeln eingeführt werden müssen.

**HINWEIS:** Zur besseren Übersicht sollten Spieler, für die Sonderregeln gelten, zusätzlich gekennzeichnet werden (z. B. mit einem Parteiband oder Trikot). Dadurch ist für die Gegenmannschaft, die Schieds- und Kampf-richter leichter zu erkennen, wann ein Korbwurf zählt.

## TECHNISCHE REGELN

### Spielen des Balles

18. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden. Im Rahmen der Spielregeln darf der Ball in alle Richtungen zugespielt, gerollt, getippt oder geworfen werden. Den Ball mit der Faust zu schlagen oder mit dem Rollstuhl zu überfahren ist regelwidrig. In einem solchen Fall wird der gegnerischen Mannschaft der Ball zugesprochen.

### Ausball

19. Der Ball ist im Aus, wenn er den Boden, eine Person (der Rollstuhl gehört zur Person) oder einen Gegenstand außerhalb der Grund- und Seitenlinie oder auf dieser berührt. Verursacht wurde der Ausball von demjenigen Spieler, der den Ball zuletzt berührte, bevor er ins Aus ging. Bei der Ausführung des Einwurfes steht der Spieler außerhalb des Spielfeldes und erhält vom Schiedsrichter den Spielball.

### Ortsveränderungen mit Ball

20. Jeder Spieler darf mit dem Ball fahren. Er muss aber nach zwei Schüben den Ball mindestens einmal prellen, werfen oder abspielen.

Unter einem Schub wird verstanden:

- das gleichzeitige Schieben des Rollstuhls mit beiden Händen nach hinten oder nach vorne (Parallelschub),
- das Schieben des Rollstuhls mit einer Hand nach hinten oder vorne,
- das Zurückziehen des Rades.

Das Lenken sowie Abbremsen des Rollstuhls ohne Bewegungen der Hand am Rad ist kein Schub.

**HINWEIS:** *Gegengleiches Schieben des Rollstuhls am Ort zählt als ein Schub. Bei Verstoß gegen diese Regel wird auf Fahrfehler entschieden. Die Gegenmannschaft erhält den Ball.*

21. Der Ball darf mit Hilfe des Hinterrades hochgehoben werden.

### Spielbeginn

22. Zu Beginn jeder Spielhälfte erhält abwechselnd eine Mannschaft den Ball. Das Spiel beginnt durch Seiteneinwurf an der Mittellinie. Das Recht des ersten Ballbesitzes wird durch Los entschieden.

### Unklare Entscheidungen

23. Bei eingeklemmtem Ball, unklarer Ausballentscheidung u. ä. erhält eine Mannschaft nach abwechselnder Reihenfolge den Ball (Alternierender Einwurf). Der Anschreibetisch überwacht die abwechselnde Reihenfolge. Das Spiel wird durch Seiteneinwurf in Höhe des Vorfalles fortgesetzt.

### Einwurf von der Seiten- und Grundlinie

24. Nach einem Korberfolg wird das Spiel durch einen Einwurf von der Grundlinie fortgesetzt.

25. Bei einem Ausball an der Grundlinie wird von dort eingeworfen.

26. Bei einem Einwurf hat sich der ausführende Spieler außerhalb der Seiten- oder Grundlinie dort aufzustellen, wo der Schiedsrichter es angibt (alle vier Räder müssen hinter der Linie sein). Der zum Einwurf bereitstehende Spieler erhält vom Schiedsrichter den Ball.

27. Beim Einwurf darf kein Spieler in der gegnerischen Zone stehen.

### **Verlassen des Spielfeldes**

28. Das Spielfeld darf während des Spiels nur zum Wechseln verlassen werden. Verlässt ein Spieler kurzzeitig das Feld, um z. B. an einem Gegner vorbeizufahren, so pfeift der Schiedsrichter ab und erklärt allen Spielern den Verstoß. Das Spiel wird mit einem Einwurf für die Gegenmannschaft fortgesetzt. Danach wird aber jede weitere Regelübertretung dieser Art bei beiden Mannschaften mit einem Foul geahndet.

### **Foulregeln**

29. Der ballführende Spieler darf nicht angegriffen werden! Die Arme dürfen zur Abwehr hoch genommen werden, aber nicht in den Raum des gegnerischen Spielers greifen. Ein Angriff auf den Ball, der eindeutig im Besitz eines gegnerischen Spielers ist, ist ein Foul, ebenso wie Festhalten am Arm, Klemmen des Rollstuhls, sowie heftige Kontakte mit Rollstuhl oder einem Spieler.

30. Der Spieler im Rollstuhl darf jeden freien Platz auf dem Spielfeld einnehmen. Er kann dadurch den Gegenspieler hindern, zum Korb zu fahren. Auffahren, Wegdrängen des Rollstuhls sind Foul. Das Abschirmen des Raumes ist erlaubt.

31. Bei einem Foul pfeift der Schiedsrichter ab und nimmt den Ball an sich. Er teilt dem Anschreiber mit, wer das Foul begangen hat. Der Schiedsrichter sollte dem foulenden Spieler kurz den Regelverstoß erläutern.

32. Je nach Schwere des Fouls unterscheidet man folgende Arten:

#### **Einfaches Foul**

Ein Foul, das ohne Absicht begangen wird und das sich mehr oder weniger aus der Bewegung des Gegenspielers ergeben hat.

#### **Absichtliches Foul**

Ein Foul, das nach Ansicht des Schiedsrichters an einem Gegenspieler mit und ohne Ball von einem Spieler absichtlich begangen wurde.

#### **Disqualifizierendes Foul**

Wiederholtes einfaches oder absichtliches Foulspiel eines Spielers.

#### **Kommentar**

*Junior-Rollstuhlbasketball ist ein Spiel mit dem Ball, bei dem der Gegner nicht berührt werden darf. Ein Spieler sollte immer fair spielen. Ein Spieler, der durch sein aggressives Verhalten andere Spieler eindeutig gefährdet, kann vom Spiel ausgeschlossen werden. Die Foulregeln sollen dazu beitragen, dass unfaires Spiel und persönliche Angriffe unterbleiben.*

#### **Fortsetzung des Spiels nach einem Foul**

33. In jedem Fall wird ein Foul sofort auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

34. Bei einem einfachen Foul an einem nicht auf den Korb werfenden Spieler wird das Spiel mit Einwurf Seitenlinie für die Mannschaft des gefoulten Spielers fortgesetzt.

35. Ein Foul, das an einem auf den Korb werfenden Spieler begangen wird, wird mit zwei Freiwürfen bestraft, sofern der Korbwurf nicht erfolgreich war. Bei einem erfolgreichen Korbwurf bekommt der Spieler einen Bonuswurf zugesprochen.

36. Bei einem absichtlichen oder disqualifizierenden Foul erhält die gegnerische Mannschaft zwei Freiwürfe, sowie Ballbesitz zum Einwurf an der Mittellinie. Zudem muss, bei einem disqualifizierenden Foul, der foulende Spieler für den Rest des Spiels das Feld verlassen.

### Freiwurfbestimmungen

37. Ein Freiwurf gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen Punkt durch einen ungehinderten Wurf auf den Korb zu erzielen. Die Entfernung zum Korb wird vom Spieler und seinem Trainer unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des Spielers festgesetzt und dem Schiedsrichter mitgeteilt. Die übrigen Spieler dürfen, den FIBA-Regel entsprechend, ihre Positionen am Freiwurfraum (Zone) einnehmen, sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, greifen sie wieder ins Spiel ein. Während des Freiwurfs wird die Uhr angehalten.

38. Alternativ kann der Spieler oder sein Trainer ›Option‹ beantragen. Der oder die Freiwürfe werden dann durch Einwurf Seitenlinie in Höhe des Geschehens ersetzt.

### Entfallende FIBA-Regeln

39. Um den Spielfluss im Junior-Basketball aufrecht zu halten, hat es sich bewährt, folgende FIBA-Regeln nicht anzuwenden:

- das Rückspiel
- die 8-Sekunden-Regel
- die 24-Sekunden-Regel

***Hinweis:** Der Schiedsrichter sollte jedoch einen Angriff nach angemessener Zeit abpfeifen, wenn ein Wurfversuch nicht absehbar ist.*

Des Weiteren wird die alte 5-Sekunden-Regel (Verweildauer in der gegnerischen Zone) großzügig ausgelegt. Das heißt die jeweilige Spielstärke der Mannschaft oder des Einzelspielers wird zugrunde gelegt.

## INFORMATIONEN ZUM ABLAUF EINES JUROBACUP-SPIELTAGES

### Spielpläne

Allgemein ist zu beachten, dass die Spielpläne für ein JUROBACUP -Turnier eine gemeinsame Einspielzeit, die Begrüßung und auch Zeit für eine Siegerehrung beinhalten sollten. Auch an die Möglichkeit von Verspätungen bei der Anfahrt oder an einen gemüthlichen Ausklang nach Ende sollte gedacht werden.

Die Anfangszeit 10:00 Uhr, der Spielbeginn um 10:30 Uhr, eine Siegerehrung um 17:00 Uhr und das Ende gegen 18:00 Uhr haben sich in den vergangenen Jahren als ausreichend erwiesen.

### **Zeitplan**

Sollte es innerhalb des Turniers zu Verzögerungen, z. B. aufgrund von Spielverlängerungen oder Freiwurfschießen kommen, so muss versucht werden, diesen Zeitverlust durch beständige Kürzung der Spielzeiten bei den noch ausstehenden Paarungen wieder einzuholen. Die Absetzung eines ganzen Spieles wegen dieser Verspätungen sollte auf jeden Fall vermieden werden, da dies zu großen Enttäuschungen bei den Spielern führt und das Tagesergebnis verfälscht.

### **Schiedsrichterplan**

Jede teilnehmende Mannschaft hat einen festen Betreuer und Schiedsrichter. Im Minibasketball sind die Betreuer der spielenden Mannschaften gleichzeitig Schiedsrichter und leiten das Spiel gemeinsam. Für den Juniorbereich erstellt der Veranstalter einen Schiedsrichterplan, so dass frühzeitig klar ist, wer wann welche Begegnung leitet.

### **Spielergebnis und Platzierung**

Für ein gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft zwei Punkte, ein Unentschieden zählt je einen Punkt. Haben in der Platzierung zwei Mannschaften gleiche Punktzahl, so gilt der direkte Vergleich, d. h. der Sieger dieses Spiels erhält den besseren Platz. Ist auch hier ein Gleichstand, muss ggf. ein kurzes Entscheidungsspiel durchgeführt werden. Auf keinen Fall ist die Anzahl der geworfenen Körbe ausschlaggebend!  
Haben in der Platzierung drei oder mehr Mannschaften die gleiche Punktzahl, so gilt der direkte Vergleich dieser Mannschaften

untereinander. Ist auch dort keine Platzierung möglich, wird eine Entscheidung durch Freiwürfe herbeigeführt. Dazu dürfen von jeder Mannschaft 5 Spieler jeweils einmal auf den Korb werfen. Ist eine Platzierung danach noch nicht möglich wird in Runden der jeweils noch nicht werfenden Spieler weitergemacht bis ein Sieger feststeht.

### **Einsatz von Mixed-Mannschaften**

Der JUROBACUP ist auch für Einzelspieler offen. In der Vergangenheit hat sich jedoch gezeigt, dass diese nicht immer in bestehende Mannschaften integriert werden konnten. Sollten Einzelspieler, aber auch nicht vollständige Teams, teilnehmen, empfiehlt sich, eine Mannschaft aus diesen Spielern zu bilden, die dann ggf. von Spielern anderer Mannschaften aufgefüllt wird. Dies ist meist nicht schwierig, da immer Interesse besteht noch zusätzlich zu spielen. Ein so zusammengesetztes Team erhält dann seinen Namen durch den/die Einzelspieler und nimmt regulär an der Wertung teil.

### **»JUROBA-MIX«**

Eine so bezeichnete Mannschaft wird nur aus Gründen der besseren Spielplandurchführung zusammen gestellt. Alle Spieler sind bereits in ihren Heimmannschaften beteiligt. Um taktischen Überlegungen (!) vorzubeugen, fällt diese Mannschaft aus der Wertung!!

## NOTIZEN

## NOTIZEN

## NOTIZEN

Finanziert mit Hilfe der

# Kämpgen~Stiftung

**Kämpgen-Stiftung**

Mathias Kirchplatz 5, 50968 Köln  
info@kaempgen-stiftung.de  
www.kaempgen-stiftung.de



**Deutscher Rollstuhl-Sportverband e.V.**

Fachbereich Kinder- und Jugendsport

Ute Herzog  
rollikids@rollstuhlsport.de

Susanne Bröxkes  
jurobacup@rollikids.de

www.rollikids.de  
www.rollstuhlsport.de