

Spielerklassifizierung im RBB

Inhaltsverzeichnis

Klassifizierungsordnung des FB RBB	Seite H-1
Die funktionale Spielerklassifizierung	Seite H-4
Strapping / Regelungen für den FB RBB	Seite H-4
Einteilung der Spieler nach ihren funktionalen Möglichkeiten	Seite H-5
Vorschriften für Minimale Behinderung	Seite H-10

Klassifizierungsordnung RBB

BVV 21.06.1992 / Änderung BVV 16.06.2002 / Weitere Änderungen erfolgten im Februar 2004, im Februar 2006, auf der BVV am 28.05.2006, am 01. Januar 2008, auf der BVV am 05.06.2010, am 02.10.2010 und am 01.06.2011.

(Die Änderungen vom 01.06.2011 sind durch Unterstreichung gekennzeichnet.)

§ 1 Klassifizierung / Zuständigkeit (Erstklassifizierung und MB-Einstufung)

- 1.1 Ein Verein macht für neue Spieler (gemeint sind die Spieler, die bisher keinen Spielerpass hatten) einen realistischen Vorschlag zur Klassifizierung und beantragt beim zuständigen Spielleiter einen Spielerpass.
- 1.2 Gleichzeitig beantragt er die Erstklassifizierung (das entspr. Formular aus der Gesamtausschreibung verwenden) durch einen Klassifizierer. Bei einem Spieler, der vom Verein mit 4,5 Punkten vorgeschlagen wird, entfällt die Erstklassifizierung durch die Klassifizierungskommission.
- 1.3 Die Kosten für die Erstklassifizierung trägt der beantragende Verein. Mit dem Antrag ist die Zahlung einer Kostenpauschale von € 50,- (auf das Konto des FA RBB) nachzuweisen. Die Kostenpauschale wird mit den Gesamtkosten verrechnet.
- 1.4 Die Erstklassifizierung erfolgt so schnell wie möglich, möglichst während eines Wettbewerbes
- 1.5 Der Spieler spielt mit der vom Verein gemäß 1.1 vorgeschlagenen Punktzahl, solange keine KL erfolgt ist. Sollte sich die Einstufung ändern, tritt sie am nächsten Spieltag entsprechend § 5.9 in Kraft.
- 1.6 **Bonussystem**
Eine Mannschaft erhält für den Einsatz einer Spielerin / eines Spielers im Liga-Spielbetrieb folgende Bonuspunkte:
 - 1.6.1 **Frauenbonus: 1,5 Punkte**
 - 1.6.2 **Jugendbonus:**
Spieler, die bis zum 31.12. einer Saison das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, erhalten für die laufende Saison einen Bonus von **einem Punkt**, und zwar unabhängig von ihrer Klassifizierung.
Spielerinnen erhalten wegen des bestehenden Frauenbonus von 1,5 Punkten zusätzlich einen Bonus von **0,5 Punkten**.
 - 1.6.2.1 4,5 NB's erhalten **keinen** Jugendbonus.
 - 1.6.3 **Anfängerbonus:**
Nimmt ein Spieler, der 18 Jahre oder älter als 18 Jahre ist, erstmals am Spielbetrieb teil, erhält er einen Bonus von **1,0 Punkten**. Eine Spielerin, die 18 Jahre oder älter als 18 Jahre ist, erhält wegen des bestehenden Frauenbonus von 1,5 Punkten zusätzlich einen Bonus von **0,5 Punkten**.
 - 1.6.3.1 Ab Erteilung des Spielerpasses gilt der Anfängerbonus
 - ◆ bei Spielern / Spielerinnen mit 1,0 bis 3,5-Punkten für **zwei** Saisons
 - ◆ bei Spielern / Spielerinnen mit 4,0 Punkten, 4,5 Punkten und 4,5 MB für **eine** Saison.
 - 1.6.3.2 4,5 NB's erhalten **keinen** Anfängerbonus.
 - 1.6.4 **Maximalzahl** an Bonuspunkten:
Für eine Spielerin: **2 Punkte**, für einen Spieler: **1 Punkt**.
 - 1.6.5 **Bonuspunkte bei Einsatz in der Bundesliga:**

- 1.6.5.1 Der **Frauenbonus** gilt für die Bundesligen.
- 1.6.5.2 Der **Jugendbonus** gilt für die Bundesligen.
- 1.6.5.2.1 Werden Spieler / Spielerinnen mit Jugendbonus und / oder Frauenbonus in der 1. Bundesliga eingesetzt, dürfen sich auf dem Spielfeld maximal 17,5 Punkte befinden.
- 1.6.5.3 Der **Anfängerbonus** gilt **nicht** für die Bundesligen.
- 1.7 Die Einstufung eines Spielers als MB (Minimalbehinderter) kann nur durch die Klassifizierungskommission (zuständig: Vorsitzende[r]) vorgenommen werden.

§ 2 Veröffentlichung der Klassifizierungslisten

Vor Beginn der offiziellen Punktspiele steht allen Mannschaften die vollständige Liste aller Spieler der betr. Liga auf der Internetseite des FA zur Verfügung. Die Liste beinhaltet den Namen, Vornamen und den Punktwert der Spieler, ggf. den Vermerk über NB bzw. MB.

§ 3 Klassifizierung / Spielbetrieb

- 3.1 Eine vollständige Klassifizierung umfasst den Punktwert und bei doppelamputierten Spielern die Liste der verwendeten Hilfsmittel unterhalb der Knie.
- 3.2 Der Einsatz zusätzlicher Hilfsmittel kann den Punktwert bei doppelamputierten Spielern nach oben hin verändern, falls das Hilfsmittel dem Spieler signifikante Vorteile gegenüber der vorherigen Situation bringt. Signifikante funktionelle Vorteile ergeben sich nur durch den Einsatz von Hilfsmitteln, die unterhalb der Knie angewendet werden. Daher ist vor der Verwendung dieser Hilfsmittel die Entscheidung der Klassifizierungskommission herbeizuführen.
- 3.3 Die Teilnahme am Spielbetrieb setzt einen gültigen Spielerpass voraus; dieser ist bei allen offiziellen Spielen dem 1. SR vorzulegen. Die Spielerpunkte sind auf der Vorderseite des Spielerpasses eingetragen, bei doppelamputierten Spielern sind zusätzlich Hilfsmittel unterhalb der Knie auf der Rückseite verzeichnet.
- 3.4 Doppelamputierte Spieler dürfen im Spielbetrieb nur die Hilfsmittel unterhalb der Knie (oder weniger) einsetzen, die auf ihrem Spielerpass eingetragen und vom Spielleiter abgezeichnet sind. Hilfsmittel oberhalb der Knie sind irrelevant. Alle anderen Spieler können Hilfsmittel frei verwenden. Sie müssen nicht im Spielerpass eingetragen sein.

§ 4 Änderung der Klassifizierung

- 4.1 Eine Klassifizierung kann jederzeit nach oben korrigiert werden. Die Korrektur wird dem Spielleiter mitgeteilt und von ihm in den offiziellen Spielerlisten korrigiert.
- 4.2 Eine Korrektur nach unten setzt immer einen offiziellen Protest voraus.
- 4.3 Eine internationale Klassifizierung gilt auch für den nationalen Spielbetrieb.
- 4.4 Wird ein Spieler international neu klassifiziert, hat er selbst dafür Sorge zu tragen, dass die neue Einstufung unverzüglich nach Abschluss des Wettbewerbes, in dem die Klassifizierung statt fand, der Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission (unter Beifügung schriftlicher Unterlagen), dem Trainer seiner Mannschaft und dem zuständigen Spielleiter mitgeteilt wird.
Die korrigierte Punktzahl tritt im nationalen Spielbetrieb am ersten Spieltag nach der internationalen Neuklassifizierung in Kraft.
- 4.5 Sollte eine Korrektur der KL nach oben stattgefunden haben und diese wird nicht mitgeteilt, werden alle unter Einsatz dieses Spielers durchgeführten Spiele für das einsetzende Team als „verloren“ gewertet.
- 4.6 Sollten gegen die internationale Klassifizierung Protest oder Revision anhängig sein, gilt bis zu deren Entscheidung der neue, durch die internationale Klassifizierung festgelegte Punktwert.
- 4.7 Ein Spieler, der zwei Jahre international nicht mehr aktiv war (2 Jahre nach seinem letzten internationalen Einsatz), kann sowohl auf eigenen Antrag als auch auf Grund eines Protestes neu eingestuft werden. Sollte er erneut international aktiv werden, tritt automatisch – sowohl national wie international - die alte internationale Klassifizierung wieder in Kraft, so dass § 4.3 unberührt bleibt.
- 4.8 Die Klassifizierungskommission kann eine Neuklassifizierung vor Ablauf der Zwei-Jahres-Frist durchführen.

§ 5 Protest gegen eine Klassifizierung

- 5.1 Protest gegen die Klassifizierung kann erheben, wer in irgendeiner Form am offiziellen Spielbetrieb des DRS teilnimmt, also alle Spieler, Trainer, Vereine und Funktionsträger im FB.
- 5.2 Der Protest muss schriftlich bei der Klassifizierungskommission eingereicht werden (Vordrucke des Protestantrags verwenden - s. Gesamtausschreibung).
- 5.3 Mit jedem Protest wird eine Protestgebühr in Höhe von 25 € fällig, außerdem ein Kostenbeitrag in Höhe von 50 €. Der Gesamtbetrag in Höhe von 75 € wird mit Einreichen des Protests fällig. Eine Kopie oder ein Nachweis der Überweisung des auf das Konto des FA RBB eingezahlten Betrages ist dem Protestantrag beizulegen.
- 5.4 Lizenzierte Klassifizierer des FB sind vom Kostenbeitrag (50 €) befreit, sofern es sich nicht um Mitglieder des eigenen Vereins handelt.
- 5.5 Richtet sich der Protest gegen den Spieler eines anderen Vereins und ist der Protest erfolgreich, so werden die Protestgebühr (25 €) und der Kostenbeitrag in Höhe von 50 € zurückerstattet. Die Gesamtkosten der Neuklassifizierung trägt der Verein, gegen dessen Spieler das Protestverfahren eingeleitet wurde. Der betroffene Verein erhält die Gelegenheit, die Einstufung des protestierten Spielers innerhalb einer 14-tägigen Frist (Bundesligisten: 5 Tage) nach Versenden des Anschreibens zu überdenken und ggf. einer Änderung der Punktzahl zuzustimmen. Liegt innerhalb dieser Frist keine entsprechende Antwort des Vereins vor, wird die Begutachtung des Spielers bzw. der Spielerin so schnell wie möglich durch einen Klassifizierer bzw. eine Klassifiziererin durchgeführt.
- 5.6 Richtet sich der Protest gegen einen Spieler des eigenen Vereins, so trägt der Verein die Gesamtkosten des Protestverfahrens. Bei erfolgreichem Protest wird die Protestgebühr in Höhe von 25 € zurückerstattet. Der Kostenbeitrag von 50 € wird auf die Gesamtkosten angerechnet.
- 5.7 Die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission benennt nach Eingang des Protests bzw. nach Ablauf der 14 (bzw. 5)-Tage-Frist einen oder mehrere Klassifizierer zur Entscheidung über den Protest.
- 5.8 Die Klassifizierung erfolgt i.d.R. am nächsten möglichen Spieltag.
- 5.9 Die Entscheidung über eine korrigierte Punktzahl tritt am ersten Spieltag nach der Klassifizierung in Kraft.
- 5.10 Die Entscheidung über den Protest wird unmittelbar nach der Klassifizierung dem jeweiligen Spieler (und nach Möglichkeit auch dem Betreuer der betr. Mannschaft) durch den Klassifizierer mitgeteilt. Spätestens am 1. Werktag nach der Klassifizierung teilt der Klassifizierer die Entscheidung per Email (oder Post) dem betr. Verein, dem zuständigen Spielleiter und der Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission mit. Der Spielleiter stellt auf Antrag des Vereins einen neuen Spielerpass aus und ändert die Spielerliste der Liga entsprechend.

§ 6 Revision

- 6.1 Gegen die Entscheidung eines Klassifizierers kann Revision eingelegt werden. Der Revisionsantrag ist an die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission zu richten. Dafür ist der Vordruck des Revisionsantrags (siehe Gesamtausschreibung) zu verwenden. Der Revisionsantrag hat keine aufschiebende Wirkung.
- 6.2 Die Geschäftsstelle der Klassifizierungskommission beauftragt nach Eingang aller erforderlichen Unterlagen einen oder zwei erfahrene Klassifizierer mit der Entscheidung über den Revisionsantrag.
- 6.3 Die Kosten des Revisionsverfahrens trägt der Antragsteller. Vorab wird ein Kostenbeitrag in Höhe von 100 € fällig. Eine Kopie der Überweisung oder ein Nachweis des auf das Konto des FA RBB eingezahlten Betrages ist dem Revisionsantrag beizufügen.
- 6.4 Der sonstige Verfahrensweg entspricht dem des Protestverfahrens.

Ende der Klassifizierungsordnung

Die funktionelle Spielerklassifizierung

Vorbemerkungen

Der Zweck der Spielerklassifizierung besteht in der Aktivierung möglichst vieler Behinderter für RBB, und zwar unabhängig vom Schweregrad ihrer Behinderung. Die Spielerklassifizierung eröffnet jedem Behinderten die Chance, RBB im Bereich Training und Wettkampf zu spielen und als besondere Herausforderung zu erleben.

Berücksichtigt werden bei der funktionellen Klassifizierung, die 1984 die rein medizinische Schadensklassifizierung ablöste, nur Körperschäden, die den Spieler deutlich sichtbar bei den Grundfertigkeiten des RBB behindern. Nicht jeder Schaden oder jede Schwäche muss den Spieler beim Sitzen im Rollstuhl einschränken oder benachteiligen.

Entscheidend für die Klassifizierung sind die Fertigkeiten des Spielers bei

- Starten, Schieben und Lenken des Rollstuhls
- Unter-Kontrolle-bringen des Balles
- Wurf, Passen, Rebound, Dribbling

Die Spielerklassifizierung schafft keine hundertprozentige Gerechtigkeit. Innerhalb der Klassen müssen Unterschiede zwischen den Spielern toleriert werden.

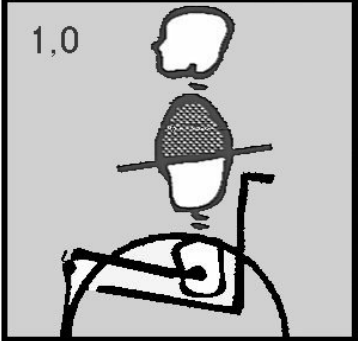
Strapping / Hilfsmittel Regelungen für den FB RBB

- Die Spieler werden ermutigt, ihre Möglichkeiten durch Strapping zu verbessern. Die Klassifizierer sollen nur eine Änderung der Einstufung vornehmen, wenn sich **signifikante** (siehe § 3.2 der Klassifizierungsordnung) Vorteile ergeben.
- Nur bei doppelamputierten Spielern können sich beim Einsatz von straps oder sonstigen Hilfsmitteln, die unterhalb der Knie angebracht bzw. verwendet werden, signifikante funktionelle Vorteile ergeben. Dadurch können sich die Spielerpunkte verändern. Vor der Verwendung dieser Hilfsmittel im Spielbetrieb, muss daher bei doppelamputierten Spielern eine Begutachtung durch einen Klassifizierer erfolgen und die zum Einsatz kommenden Hilfsmittel unterhalb der Knie, im Spielerpass eingetragen werden.
- Alle anderen Spieler können Hilfsmittel frei verwenden. Sie verändern nicht ihre Spielerklassifizierung, da sie in der Regel zwar einen stabilisierenden Effekt, jedoch keine gravierenden funktionellen Vorteile mit sich bringen.

01.06.2011

Klassifizierungskommission des FA RBB

Einteilung der Spieler nach ihren funktionellen Möglichkeiten

<p style="text-align: center;">1-Punkt-Spieler:</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Typische Behinderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Läsion über Th7 komplett ohne Muskelkontrolle über den Unterleib. ➤ Polio mit Einschluss der Arme und ohne Kontrolle der Rumpfmuskulatur. <p>Der 1-Punkt-Spieler kann durch den Ausfall der Bauch- und der unteren Rückenmuskeln die bewegliche Lendenwirbelsäule nicht fixieren. Der 1-Punkt-Spieler hat keine Sitzbalance. Mit dem Ausfall der schrägen Bauchmuskulatur ist eine befriedigende Rumpftorsion nicht mehr möglich.</p>
---	--

Optimale Sitzposition:

Knie höher als Hüften. Knie zusammengestrappelt oder Oberschenkel und Beine an den Rollstuhl gestrafft. Rückenlehne in mittlerer Brusthöhe mit leicht durchhängender Rückenlehne, um den instabilen Rumpf zu unterstützen. Kann beträchtliche Stabilität durch Strappen des oberen Rumpfes an die Rückenlehne erreichen.

Wurf:

Signifikanter Verlust an Rumpfstabilität, wenn der Arm beim Nachgeben des Wurfs über den Kopf durchgestreckt wird. Der Spieler muss sich im Anschluss an den Wurf oftmals mit dem Arm abstützen.

Während eines zweihändigen Wurfs lehnt der Rumpf an der Rückenlehne.

Verliert Rumpfkontrolle bei geringfügigem Rollstuhlkontakt

Passen:

Ein kräftiger einhändiger Pass erfordert das Festhalten mit der anderen Hand am Rollstuhl, um die Stabilität zu erhalten.

Ein zweihändiger Brustpass kann nur mit Anlehnen an die Rückenlehne oder mit Vorbeugen auf die erhöhten Knie erfolgen.

Unfähig zur Rotation, um einen Pass über Schulterniveau zu fangen, ohne sich am Rollstuhl oder an den Beinen festzuhalten, um den Rumpf zu drehen.

Rebound:

erfolgt nur mit einer Hand, während die andere Hand der Stabilisierung am Rollstuhl dient.

Wenn ein Spieler beide Hände benutzt, lehnt er an der Rückenlehne. Er verliert leicht die Sitzstabilität bei geringfügigem Rollstuhlkontakt.

Antrieb des Rollstuhls:

In aufrechter Haltung lehnt der Spieler an der Rückenlehne, bei gleichzeitiger Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Kopfes bei jedem Anschub.

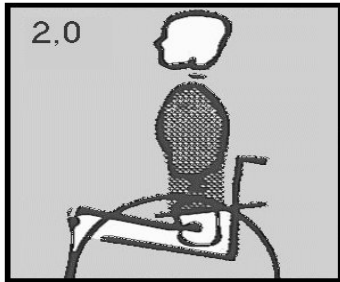
Einige Spieler legen den Rumpf auf den erhöhten Knien ab, um den Anschub zu unterstützen.

Aufrichten des Oberkörpers mit Abstützen

Dribbling:

Normalerweise seitlich am Rollstuhl mit Rumpfstabilität und langsamer Beschleunigung.

Einige Spieler können vor den Füßen dribbeln, wenn sie den Rumpf zur Stabilisierung auf den erhöhten Knien ablegen.

2-Punkte-Spieler:**Typische Behinderungen:**

- Paraplegie unter Th7 bis unter Th12
- Polio ohne Kontrolle der Bewegung der unteren Extremitäten

Der 2-Punkte-Spieler kann mit der verbliebenen Bauch- und Rückenmuskulatur den Oberkörper über der Hüfte ausbalancieren, die Lendenwirbelsäule mehr oder weniger fixieren und die Rotation des Rumpfes ausführen.

Der 2-Punkte-Spieler hat keine Kontrolle über die Hüfte bzw. das Hüftgelenk. Beim Aufrichten des Rumpfes aus der Vorlage bildet sich ein deutliches Hohlkreuz (Lendenlordose).

Optimale Sitzposition:

Knie höher als die Hüften. Knie zusammengestrapppt.

Rückenlehne in Taillenhöhe oder etwas höher. Kann es als hilfreich empfinden, den unteren Rumpf an die Rückenlehne festzustrappen.

Wurf:

Leichter bis moderater Verlust der Stabilität im unteren Rumpfbereich beim Anheben des Arms und Nachfolgen des Wurfs und Bewegung weg von der Rückenlehne. Fähig zur Rumpfrotation zum Korb beim beidhändigen Wurf.

Passen:

Kleiner bis moderater Verlust an Rumpfstabilität beim ein- oder zweihändigen Passen, Festhalten am Rollstuhl oder Bein mit der freierwerdenden Hand.

Relativ gute Stabilität beim Fangen und Passen in aufrechter Position.

Fähig zur Rotation, um einen Pass über Schulterniveau mit beiden Händen zu fangen, wobei ein Anlehnen an die Rückenlehne erfolgt.

Rebound:

Normalerweise Rebound mit einer Hand mit minimalem bis moderatem Stabilitätsverlust.

Beidhändiger Rebound über dem Kopf ist möglich, ist aber verbunden mit einem moderaten Stabilitätsverlust vor allem beim Rollstuhlkontakt.

Antrieb des Rollstuhls:

Fähig zum Antrieb des Rollstuhls ohne Anlehnen an die Rückenlehne.

Einiger Stabilitätsverlust vor allem in der Taille mit Vorwärtsbewegung des oberen Rumpfes bei jedem Anschub, ohne Bewegung des unteren Rumpfes.

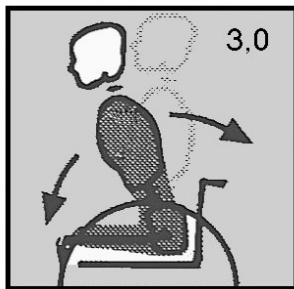
Hohlkreuz beim Aufrichten des Oberkörpers.

Dribbling:

Normalerweise neben den Castorbuchsen.

Oftmals ist der Beginn des Dribblings von einem Stabilitätsverlust begleitet.

Einige Spieler können direkt vor den Castorbuchsen dribbeln, vor allem wenn der Rumpf durch hochgestellte Knie unterstützt wird.

3-Punkte-Spieler**Typische Behinderungen:**

- Paraplegie unter L1 bis unter L4 mit Kontrolle der Hüftbeugung und Zusammendrücken der Knie ohne Kontrolle der Hüftstreckung oder Abspreizung.
- Polio mit minimaler Kontrolle der Bewegung der unteren Extremitäten
- Personen, deren Oberschenkelknochen teilweise bzw. deren Hüftkopf entfernt wurde
- Über-Knie-Amputierte mit sehr kurzen Stümpfen (<2/3)

Der 3-Punkte-Spieler hat eine ausreichende Hüftkontrolle, zumindest kann die Hüfte ausgerichtet werden. Die Bauch- und Rückenmuskeln können an der aufgerichteten Hüfte den Oberkörper beim Vorbeugen und Aufrichten ausreichend kontrollieren. Die Oberschenkel sind in der Regel geschlossen.

Optimale Sitzposition:

Knie leicht höher als die Hüften. Niedrige Rückenlehne unter Taillenniveau, wodurch die vollständige Rumpffrotation möglich ist.

Wurf:

Ausgezeichnete Rumpfstabilität in aufrechter Sitzposition, teilweise auch beim Nachfolgen des Wurfes.

Der Rumpf bewegt sich beim Wurf ohne Stabilitätsverlust in Richtung Korb.

Passen:

Ein- oder zweihändige Pässe können ohne Abstützen durch den Arm oder an der Rückenlehne (zur Erhaltung der Stabilität) ausgeführt werden.

Kann einen kraftvollen Druckpass durch Rumpfstreckung geben, bevor der Rumpf sich wieder beugt.

Kann fast maximale Rotation erreichen, um einen Pass über Schulterniveau mit beiden Händen zu fangen, ohne sich an die Rückenlehne zu lehnen.

Rebound:

Kann kraftvoll über dem Kopf mit beiden Händen rebounden, wobei der Rumpf vorwärts in Ballrichtung bewegt wird.

Begrenzte Stabilität beim seitlichen Rebound, oftmals erfolgt der seitliche Rebound mit Festhalten am Rollstuhl.

Antrieb des Rollstuhls:

Kann den Rollstuhl kraftvoll antreiben ohne Verlust an vorderer oder hinterer Stabilität.

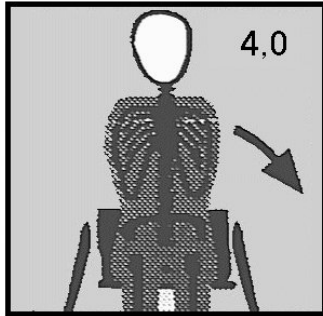
Oberer und unterer Rumpf bewegen sich als Einheit während des druckvollen Anschubs.

Der Anschub erfolgt normalerweise bei geschlossenen Beinen.

Dribbling:

Kann vor den Castorbuchsen mit einer Hand dribbeln bei gleichzeitigem kräftigem Beschleunigen mit der anderen Hand.

Der Rumpf bewegt sich kraftvoll in Richtung des Dribblings nach vorn.

4-Punkte-Spieler**Typische Behinderungen:**

- Paraplegie unter L5 mit Kontrolle der Hüftabspreizung und völliger Streckbewegung auf einer Seite.
- Polio mit einem betroffenen Bein.
- einseitig Über-Knie-Amputierte mit kurzem Stumpf (< 2/3)
- viele Doppelt-Über-Knie-Amputierte
- einige Doppelt-Unter-Knie-Amputierte o. Prothesen

Der 4-Punkte-Spieler kann zumindest ein Bein (oder Oberschenkel) zur Seite abspreizen. Der Spieler vergrößert die Stützfläche für den Rumpf wenigstens nach einer Seite.

Optimale Sitzposition:

Kann davon profitieren, die Knie leicht höher als die Hüften positionieren zu können, um eine maximale Geschwindigkeit und Beweglichkeit zu erreichen.

Kann die Knie in derselben Höhe wie die Hüften positionieren, um einen maximalen Höhenvorteil zu erlangen.

Niedrige Rückenlehne, welche die volle Rumpffrotation zulässt.

Beinschienen, Prothesen oder das Strappen am Sitz können die Stabilität erhöhen.

Wurf:

Kann den Rumpf kraftvoll hinter dem Wurf herbewegen.

Kann sich seitlich herauslehnen, kann sich drehen und sich völlig zu einer Seite herauslehnen (weg vom Verteidiger), wobei beide Arme gestreckt sind und Kontakt zum Ball gehalten wird.

Passen:

Kann den Rumpf maximal beugen, strecken und rotieren und dabei ein- und zweihändig passen.

Kann sich zu einer Seite herauslehnen, während er einen zweihändigen Pass in dieselbe seitliche Richtung ausführt.

Rebound:

Kann sich nach vorne und völlig zu einer Seite lehnen, um einen Rebound über dem Kopf mit beiden Händen zu fangen.

Antrieb des Rollstuhls:

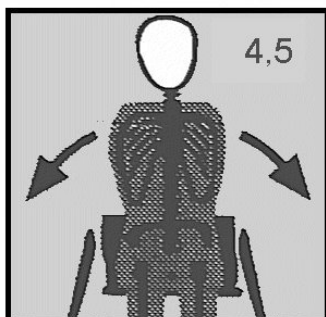
Kann den Rollstuhl mit starker Beschleunigung und maximaler Vorwärtsbewegung des Rumpfes antreiben und stoppen.

Anschubbewegung erfolgt normalerweise mit abgespreizten Beinen.

Dribbling:

Kann den Ball gut vor den Castorbuchsen dribbeln, während er mit der anderen Hand den Rollstuhl antreibt.

Kann hohe Geschwindigkeit erreichen und Richtungswechsel vornehmen, ohne während des Dribblings die Rumpfstabilität zu verlieren.

4,5-Punkte-Spieler**Typische Behinderungen:**

- Einseitig unter dem Knie Amputierte.
- Einige Doppelt-Unter-Knie-Amputierte v.a. mit Prothesen
- **Minimalbehinderte (MB)**, z.B.:
Spieler mit beträchtlichen orthopädischen Einschränkungen der Hüften, Knie oder Knöchel.
- Polio mit minimalen Einschränkungen (Knöchel Fuß) auf einer oder beiden Seiten
- Außerdem in diese Klasse eingestuft:
Fußgänger / **Nichtbehinderte (NB)**

Optimale Sitzposition: s. 4,0-Punkte-Spieler

Wurf:

Kann den Rumpf während des Wurfs kraftvoll in alle Richtungen bewegen, einschließlich seitlichem Herauslehnen und seitlichem Herauslehnen mit Rotation zu beiden Seiten, während der Ball mit beiden Händen kontrolliert wird.

Passen:

Kann den Rumpf in alle Richtungen bewegen, wobei eine gute Stabilität während des Passens erhalten bleibt.

Kann sich zu jeder Seite herauslehnen, während er einen zweihändigen Pass in dieselbe seitliche Richtung gibt.

Rebound:

Kann sich über den Armen über dem Kopf zu jeder Seite nach vorn beugen, um den Ball zu fangen

Antrieb des Rollstuhls: s. 4,0-Punkte-Spieler

Dribbling: s. 4,0-Punkte-Spieler

Sollte ein Spieler seinen Merkmalen nach zwei benachbarten Klassen zuzuordnen sein, kann die Einstufung auf 1,5; 2,5 bzw. 3,5 Punkte lauten.

Mannschaftspunkte

Die Summe der Punkte der 5 Feldspieler darf **14 Punkte** nicht überschreiten, **in der 1. und 2. Bundesliga 14,5 Punkte.**

Beispiel:

ein	4,5-Punkte-Spieler	=	4,5	Punkte
zwei	3-Punkte-Spieler	=	6,0	Punkte
ein	2,5-Punkte-Spieler	=	2,5	Punkte
ein	1-Punkt-Spieler	=	1,0	Punkt
			14	Punkte

VORSCHRIFTEN FÜR MINIMALE BEHINDERUNG

A. DEFINITION

1. Um als Minimalbehinderter (MB) für die Wettkampfteilnahme an offiziellen DRS-Rollstuhlbasketballspielen berechtigt zu sein, muss ein Spieler eine medizinisch diagnostizierte Krankheit oder Behinderung haben, die zu einer permanenten, mobilitätsbezogenen Einschränkung führt. Diese permanente physische Behinderung muss zu einem wesentlichen oder totalen Funktionsverlust einer oder mehrerer unterer Extremitäten führen.

Wenn aufgrund dieser funktionellen Einschränkungen der Spieler nicht in der Lage ist, Basketball wie ein Nichtbehinderter zu spielen (d. h. er kann nicht springen, laufen oder sich drehen wie ein nichtbehinderter Spieler), dann besteht die Möglichkeit, für diesen Spieler beim Vorsitzenden der Klassifizierungskommission einen Antrag auf Einstufung als MB zu stellen.

2. Beispiele für Krankheiten und Schädigungen, die zu permanenten Behinderungen führen und die die Berechtigungskriterien erfüllen, sind: Lähmung, Amputation, röntgenologisch nachgewiesene Gliederkürzung, teilweise oder komplette Gelenkversteifung oder Gelenkersatz.
Solche körperlichen Behinderungen müssen eine ständige Beeinträchtigung der funktionellen Mobilität sein.
Befunde wie eine Kontraktur des Bindegewebes, Instabilität der Bänder, Ödeme oder Inaktivitäts-Atrophie oder Symptome wie Schmerz oder Taubheit, ohne weitere Berechtigungskriterien (wie oben erwähnt), werden nicht als permanente physische Behinderung angesehen.

B. ANTRAGSVERFAHREN FÜR MINIMALE BEHINDERUNG

1. Will ein Spieler als MB eingestuft werden, so muss er eine ausreichende schriftliche Dokumentation vorlegen, in der die Art, Entwicklung, Stabilität und Prognose der physischen Behinderung detailliert aufgeführt ist und die speziell darauf Bezug nimmt, wie die Bewegung und die motorischen Kontrollfunktionen durch die Behinderung beeinträchtigt werden.

Diese Dokumentation sollte Briefe und Berichte umfassen, in denen Krankheitsgeschichte und objektive Untersuchungsbefunde detailliert - mit Berichten über radiologische Untersuchungen wie Computertomografie, magnetische Resonanzbilder, Elektromyographie, Nervenleitungs-Untersuchungen oder andere diagnostische Tests, wie für die medizinische Diagnose des einzelnen anwendbar - dargestellt sind.

2. Die Dokumentation ist an den Vorsitzenden der Klassifizierungskommission zu senden. Ein DRS - Experte (i.d.R. ein spezialisierter Arzt) wird von ihm beauftragt, den Fall des Spielers zu prüfen. Falls notwendig, kann die medizinische Untersuchung des Spielers angeordnet werden.

- 3.a** Liegen alle erforderlichen Unterlagen bei der Klassifizierungskommission vor, wird die Kommission innerhalb von 4 Wochen eine Entscheidung treffen. Hat die Kommission bis zu diesem Termin noch keine Entscheidung getroffen, so ist der Spieler vorerst als MB spielberechtigt.

Sollte sich herausstellen, dass der Spieler die Mindestkriterien (wie unter B beschrieben) nicht erfüllt, muss der Spieler sofort wieder als NB eingesetzt werden. Die Entscheidung, die von der Klassifizierungskommission schriftlich mitgeteilt wird, ist endgültig und gilt für alle nachfolgenden Spiele.

- 3.b** Wenn der DRS - Klassifizierungsbeauftragte, i.d.R. ein spezialisierter Arzt, der mit diesem Fall beauftragt wurde, entscheidet, dass das medizinische Gutachten unzureichend ist, kann der Spieler nicht als MB eingesetzt werden, bis die von der Kommission geforderten und nachzureichenden Unterlagen geprüft sind.
- 4.** Sollten zu einem späteren Zeitpunkt zusätzliche Gesichtspunkte auftreten, ist ein erneuter Antrag auf Einstufung als MB möglich.

C. Kosten

Die Kosten, die dem Spieler durch die Beschaffung und Übersendung des medizinischen Gutachtens entstehen, sind von diesem selbst oder seinem Verein zu tragen, ebenfalls die Kosten einer möglichen Nachuntersuchung durch den „Vertrauensarzt“ des DRS.

Alle Postgebühren, die beim Versand der Unterlagen zwecks Bewertung durch den beauftragten Arzt und bei der Rücksendung der durch den Spieler erbrachten medizinischen Unterlagen an den Verein / den Spieler entstehen, werden vom FA RBB getragen.

01.06.2006

Klassifizierungskommission des FA RBB

