

Rollstuhlpraxis

in der Aus- und Fortbildung von RBB-Schiedsrichtern

Auszug aus dem "Schiedsrichterhandbuch für Rollstuhlbasketball"

von Dr. Horst Strohkendl und Werner Otto

März 1988 / überarbeitet im Februar 2008

	Inhalt	Seite
	Vorwort	G-1
1	Bewegungseigenschaften des Basketballrollstuhls und Technik des Rollstuhlfahrens	G-1 bis G-4
2	Besonderheiten im 1 gegen 1 mit und ohne Ball	G-4 bis G-7
3	Besonderheiten bei spielbezogenen Situationen	G-7 bis G-12

Vorwort

Unsere Bewegungsvorstellungen, Wahrnehmungen von Bewegung und das sogenannte Bewegungsgefühl sind im wesentlichen von eigenen Erfahrungen geprägt. Das gilt insbesondere für den Schiedsrichter, der vom "Fußgängerbasketball" (FBB) kommt.

Daher ist es verständlich, wenn er beim "Pfeifen" zunächst nur seine Erfahrungen aus dem FBB auf den Rollstuhlbasketball (RBB) überträgt. Er sieht beim RBB mehr die Gemeinsamkeiten mit FBB und weniger die rollstuhlbezogenen Besonderheiten.

Der RBB-Spieler nimmt dagegen vor allem die rollstuhlspezifischen Bewegungen wahr.

Die dadurch häufig auftretende Diskrepanz in der Spielauffassung der beiden Personengruppen lässt sich nur beheben, wenn der Fußgänger die Besonderheiten bei der Fortbewegung mit dem Rollstuhl erlernt und damit auch die Veränderung der Raumwahrnehmung.

Starten, Stoppen, Rollstuhlfahren mit und ohne Ball, Kontakt vermeiden, Passen, Korbwurf, Blocken, korrektes Kreuzen und auch die verschiedenen Formen des Klemmens **müssen** daher von einem RBB-SR im Rollstuhl **selbst erfahren** und **beherrscht** werden.

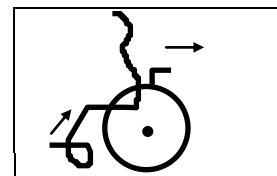
März 1988 / Februar 2008

Dr. Horst Strohkendl / Werner Otto

1 Bewegungseigenschaften des Basketballrollstuhls und Technik des Rollstuhlfahrens

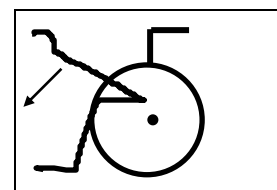
1.1 Erfahren der Standfestigkeit des Rollstuhls

- kurzes Zurücklehnen: Der Rollstuhl kippt sehr leicht nach hinten.
- schnelles seitliches Hinauslehnen mit Balancesicherung am gegenüberliegenden Greifreifen: Das äußere Rad hebt ab.



- Weiter nach vorne lehnen: Bei kurzem Radabstand von Vorder- und Hinterrädern kann der Rollstuhl auch nach vorne kippen.

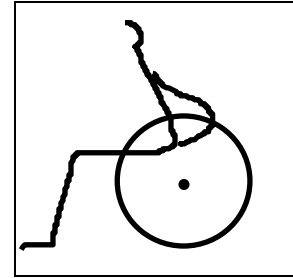
Ergebnis: Der Stand des Rollstuhls ist nach hinten sehr labil, mit Einschränkungen auch zur Seite.



1.2 Starten, Schieben, Bremsen vorwärts

Griff: Normaler Griff am Greifreifen:

- Mit dem Daumen die gebeugten Zeigefinger reiben.
- Diesen Teil der Fingerflächen am höchsten Punkt des Greifreifens aufsetzen. (Die übrigen Finger sind zur Faust geschlossen). Beim Abheben bildet die Hand eine leicht geöffnete Faust.



Starthaltung:

- Soweit wie möglich mit dem Gesäß nach hinten rücken.
- Oberkörper nach vorn beugen, er berührt die Rückenlehne

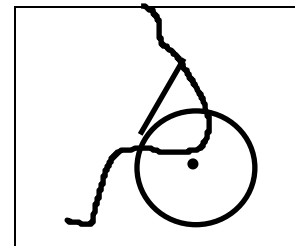
Schieben

- Der **Oberkörper** bleibt ruhig in der Startstellung. Nur die Arme bewegen sich (ein oder zwei Bahnen üben lassen).
- Die **Arme** werden nach jedem Schub **fixiert** und zeigen schräg zum Fußboden. Sie **verharren einen Moment** in dieser Stellung, bevor sie wieder in die Ausgangsstellung zurückpendeln.

Hinweis:

- Das Fixieren der Arme und ihre Endstellung isoliert üben und bewusstmachen. Mehrmals üben und korrigieren. Die Ausführung akustisch unterstützen: "fest!".

Ergebnis (1) Der Rollstuhl ist langsamer als der Läufer.

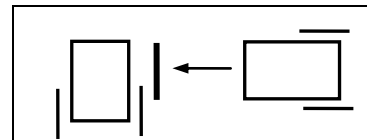


Bremsen

- Den Oberkörper nach hinten legen und beide Räder gleichzeitig festhalten.
- Weiches Bremsen: Greifreifen gleiten zunächst durch die "Bremsbacken" (Daumen und gebeugter Zeigefinger).
- Plötzliches Bremsen: Beide Räder werden festgehalten bzw. blockiert. Der Oberkörper wird nach hinten verspannt.

Partnerübung

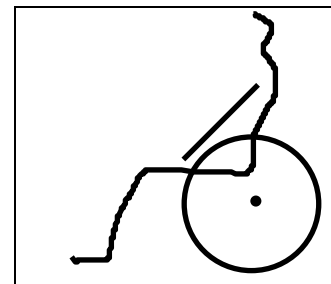
- Versuche aus schneller Fahrt so kurz wie möglich vor einem querstehenden Partner zu halten.
Ergebnis (2) Der Rollstuhl hat beim Bremsen immer einen langen Bremsweg.



1.3 Lenken, Drehen

Drehen am Ort

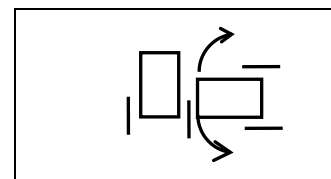
- Den Oberkörper weit zurücklehnen, - den Griff bei gestrecktem Arm an einem Greifreifen ansetzen (bewusst machen).
- Den Greifreifen des Rades an der Seite zurückziehen, zu der hin man lenken möchte.



- Beim Drehen genau am Ort schiebt die andere Hand am äußeren Rad gleichzeitig nach vorne.

Partnerübung

- Den Abstand zum Partner erfahren, den man beim Drehen am Ort benötigt.



Ergebnis (3) und (4)

- (3) Beim Drehen am Ort benötigt der Rollstuhl eine größere Kreisfläche (Durchmesser ca. 1,50 m). Die Drehachse liegt zwischen den großen Rädern. Der Rollstuhl hat nach vorn einen langen Teil ("Nase"), der beim Drehen viel Platz braucht.
- (4) Damit der Gegner den Ball angreifen kann, steht dem Ballbesitzer nur die Standfläche seines Rollstuhls zu. Das Vertikalprinzip gilt für den Raum über dem Spieler **und** über seinem Rollstuhl.

Lenken des Rollstuhls aus der Fahrt

- Den Oberkörper zuerst weit zurücklegen.
- Greifreifen rutscht durch die "Bremsbacken" einer Hand (Daumen und gebeugter Zeigefinger).
- Üben lassen: "Fahre einen weiten Bogen nach links und rechts!"

Drehen des Rollstuhls aus der Fahrt

- Wie oben: Greifreifen durch die Finger rutschen lassen, dann festhalten und, wenn das Rad steht, zurückziehen.
- Übungsform: An einer Linie entlangfahren und um 180 Grad drehen.

Ergebnis (5) Der Rollstuhl braucht zum Drehen mehr als die doppelte Breite. Der Wendepunkt des Rollstuhls ist das Innenrad.

Lenken durch Übergreifen

- Den Oberkörper weit zurücklegen. Eine Hand greift zum gegenüberliegenden Greifreifen. Im wesentlichen liegen die Finger nebeneinander auf und bremsen das Rad ab.

Ergebnis (6) Diese Fertigkeit ist sehr wichtig zur Vermeidung von Kontakten bei Ballbesitz. Ein Drehen in den Gegner kann dadurch vermieden werden.

Umfahren eines Hindernisses

- Versucht man beim Umfahren ein Anstoßen am Kasten zu vermeiden, so muss mit der Achse des Hinterrades am Kasten vorbeigefahren werden. Folgt der Übende seiner normalen Körpererfahrung, so stößt er am Kasten an.

Ergebnis (7) Die Drehachse des Rollstuhls liegt weit hinten am Rollstuhl zwischen den großen Rädern und nicht in seiner Mitte.

1.4 Schieben und Bremsen rückwärts

Rückwärtsfahren

- Den Oberkörper weit zurücklegen. Die Hände schieben lange und gleichmäßig über den höchsten Punkt des Rades hinaus. Die Hände werden nach dem Verlassen des Greifreifens kurz fixiert.
- Beim Bremsen den Oberkörper nach vorne legen. Die Hände greifen möglichst weit vorne am Greifreifen.

Wichtiger Hinweis: Das Zurücklegen und nach vorne Beugen zum Bremsen unbedingt im Stand üben!

Ergebnis (8) Der Rollstuhl lässt sich nur mit Mühe in einer geraden Richtung halten. Beim Fahren von Kurven bricht der Rollstuhl zur Seite aus.

Gleichgewichtsübung: Schnell rückwärts fahren, dann den Oberkörper weit nach vorne legen. Der Rollstuhl vollführt eine Kehrtwende und fährt nahezu zum Ausgangspunkt zurück.

1.5 Einhändiges Schieben vorwärts

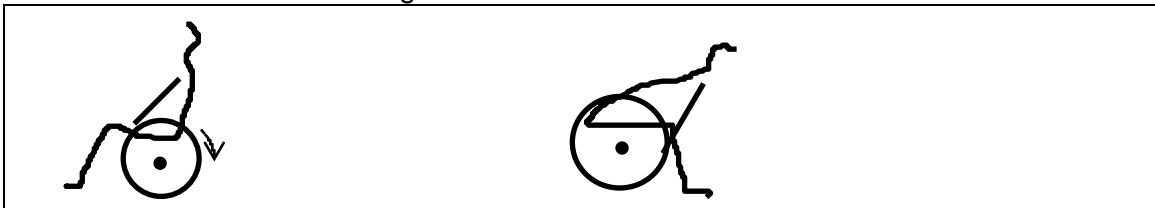
Schieben aus der Fahrt

- Vorübung: Oberkörper nach vorn beugen und mit den Unterarmen auf den Knien abstützen.
- Den Rollstuhl mehrmals kräftig mit beiden Händen anschieben. Danach den Oberkörper an den Knien abstützen und mit einer Hand weiterschieben. Den Oberkörper mehr zur Schubhand hin verlagern. Die Hand streckt zur Seite weg und verharrt einen Moment.

Ergebnis (9) Der Rollstuhl lässt sich einhändig geradeaus schieben.

Starten und Lenken

- Beim einhändigen Schieben aus dem Stand beschreibt der Rollstuhl einen Bogen. Wenn man dabei den Oberkörper weit zurücklegt, wird der Wendekreis kleiner.
- Eine Kehrtwende ist durch einhändiges Vorwärtsschieben nicht möglich.
- Zum geradlinigen Starten aus dem Stand muss der Rollstuhl in eine Drehbewegung am Ort versetzt werden (Zurückziehen eines Rades), anschließend wird ein Konterschub weit vorn am Greifreifen angesetzt.
- Eine Kehrtwende durch Vorwärtsschieben ist nur möglich, wenn das andere Rad mit der anderen Hand festgehalten wird. Der Rollstuhl dreht um das fixierte Rad.



Ergebnis (10) Mit einhändigem Vorwärtsschieben lässt sich der Rollstuhl nicht drehen. Effektives Drehen ist nur möglich, wenn das andere Rad gebremst wird (oder - wie bereits beschrieben - durch Rückwärtsschieben, vergl. 1.3).

1.6 Sonderformen

Bremsen mit Ballbesitz

- Effektiv nur möglich, wenn der Ball auf den Schoß gelegt wird, damit beide Hände greifen können. Abdrehen nach einer Seite ist eine wichtige Kompensationsform.

Ergebnis (11) Für den Ballbesitzer ist die Gefahr des Auffahrens besonders groß.

Schieben und Bremsen mit den Ellenbogen

- Tief sitzende Spieler können mit den Ellenbogen schieben und bremsen und dabei den Ball mit den Händen sichern.

Lenken durch Rumpfeinsatz

- Fahren - und durch Torsionsbewegungen mit dem Rumpf lenken (Schlangenlinienfahren). Verstärkung durch seitliches Ausstrecken der Arme.

Lenken mit Füßen und Oberschenkeln (nicht legal):

- Vor allem bei Ballbesitz unterliegt ein Spieler leicht der Versuchung, Oberschenkel und Füße beim Bremsen einzusetzen (s.o., Ergebnis (6)).

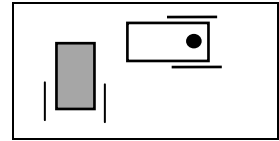
2. Besonderheiten beim 1 gegen 1 mit und ohne Ball

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

2.1 Stellungsmöglichkeiten des Gegners zum Ball

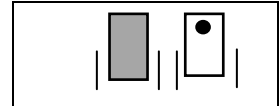
Seitwärts vor dem Rollstuhl (ungünstig)

- Sehr weiter Abstand zum Ball, der weit nach vorn ragende Teil des Rollstuhls hält den Gegenspieler auf Distanz. Für die Verteidigung des Raumes vorteilhaft.



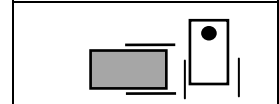
Seitlich zum Rollstuhl, parallel

- Sehr günstige Position (geringer Abstand), auch beim nachfolgenden Fahren (Verteidigungsposition)



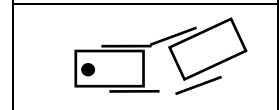
Seitlich, rücklings zum Ballbesitzer

- Günstige Position für rumpfbewegliche Spieler, nachteilig für die Raumverteidigung.



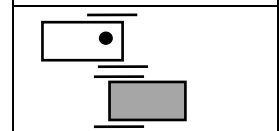
Hinten, schräg seitlich zum Ballbesitzer

- Sehr günstiger Greifbereich in allen Reboundsituationen (Foulgefahr)



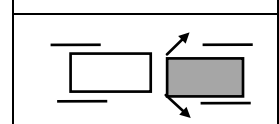
Seitlich, gegenüber

- Günstige Stellung zum Ball, jedoch nachteilige Verteidigungsstellung, wenn der Angreifer vorwärts fährt (Foulgefahr).



Vorne gegenüber

- Ungünstigste Stellung im Bezug auf den Angriff zum Ball (weitester Abstand), jedoch vorteilhafte Verteidigung des Raumes.

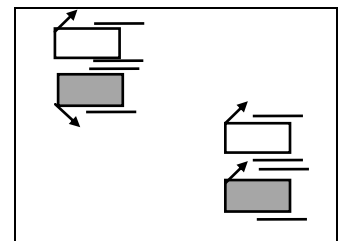


2.2 Dynamische Aktionen ohne Ball

Abdrehen und Täuschen bei Parallelstellung:

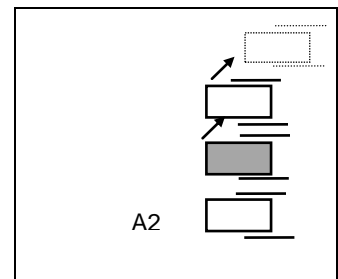
(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- Dreht A durch Zurückziehen des äußeren Rades ab, dann kann B nur folgen, wenn er gleichfalls nach außen zur anderen Seite abdreht.
- Folgt B zur gleichen Seite, entsteht Kontakt.



Hinweis:

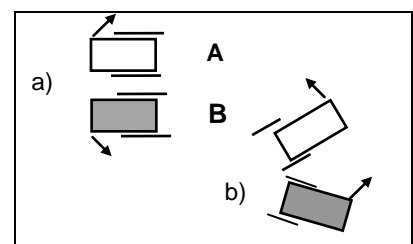
- Beide Möglichkeiten erfahren lassen. Der Verteidiger kann nur in die gleiche Richtung folgen, wenn der A das Innenrad vorwärts schiebt und das äußere Rad festhält.
- Dabei gibt A eine sehr günstige Stellung auf, vor allem wenn B von einem Spieler A2 geblockt wird. (B kann sich aus dem Block befreien).



Fintieren

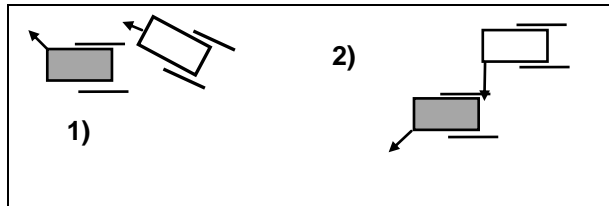
- Täuschen von B durch plötzliches Abbremsen des Drehens und Fahren in die Gegenrichtung

- Hinweis: B sollte nie mehr als 180° mitdrehen. Ansonsten besteht große Foulgefahr durch Rückwärtsziehen in den Gegner.



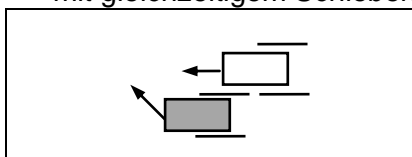
Kampf um den freien Platz von B vor A

Wenn B genügend Vorsprung vor A hat und den freien Platz vor A erkämpfen will, entsteht durch ständigen Richtungswechsel von A eine faire und dynamische Aktion



Korrektes Kreuzen der Bahn: Ergebnis (12)

- Das korrekte Kreuzen in die Bahn des Gegenspielers darf nicht plötzlich erfolgen und ist erst zulässig, wenn sich die Achse des Hinterrades vor der Fußraste des Rollstuhls des Gegenspielers befindet.
- Praktische Durchführung: Das Hereinschneiden von B erfolgt entweder durch Abbremsen des Innenrades **oder** durch kräftiges Schieben am Außenrad mit gleichzeitigem Abbremsen des Innenrades **oder** durch weites Zurücklegen des Oberkörpers mit gleichzeitigem Schieben am Außenrad.

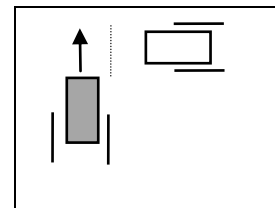


Übungsform:

- Stehenden Rollstuhl des Partners umfahren (richtiges Kreuzen beachten). Abstand zwischen A und B beachten!

2.3 Abbremsen mit Ball

- Das Abbremsen mit Ball ist sehr schwierig, wenn gleichzeitig der Ball gesichert werden muss.
- Partnerübung: Spieler A fährt mit Ball auf B zu.
- B versucht, den Ball zu spielen und A muss plötzlich bremsen.
- Das Abdrehen durch Übergreifen zum Außenrad kommt zur Anwendung.

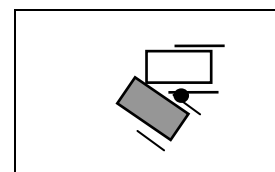


2.4 Klemmen des Rollstuhls im Stand

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

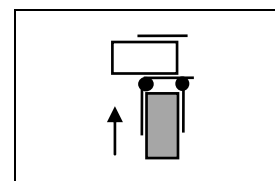
Seitliches Klemmen

- Der Greifreifen von B befindet sich vor dem Rad von A. B hält beide Räder fest (blockiert den Rollstuhl von A).



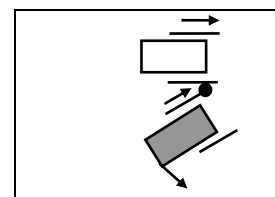
Klemmen seitlich, rücklings

- B zieht mit beiden Rädern nach hinten. A kann sich nicht lösen.



Klemmen seitlich

- A möchte nach außen wegdrehen (Zurückziehen des Außenrades)
B zieht gleichfalls das Außenrad zurück - das Hinterrad von A wird geklemmt.

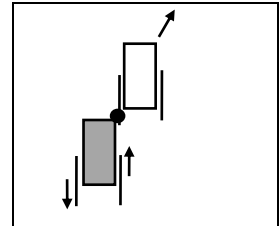


Hinweis: Der erfahrene Spieler A schiebt das Innenrad etwas nach vorne und zieht dann das Außenrad zurück.

Klemmen seitlich, hinten

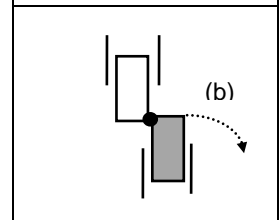
- B drückt gegen das Hinterrad von A. A wird im Bewegungsablauf zumindest gestört.

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)



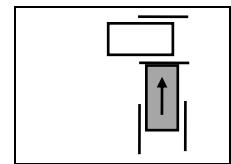
Verhaken von vorne

- A nutzt die ungünstige Stellung von B. B zieht kurz in den Rollstuhl von A.
- Das Foul ist eine Notbremse. Bei richtigem Abdrehen (b) verliert B zuviel Zeit.



Klemmen seitwärts, vorlings

- B drückt gegen das Hinterrad von A.

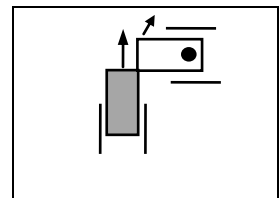


Ergebnis (13)

- Die illegalen Aktionen von B werden sichtbar, wenn sich A zu bewegen versucht. Deshalb immer eine Stellung einnehmen, die den Blick zwischen die Rollstühle ermöglicht.
- Erst pfeifen, wenn A vergeblich versucht, wegzufahren.

2.5 Wegdrücken des Rollstuhls:

- Ergebnis (14)** Der Rollstuhl von A lässt sich am leichtesten wegdrehen, wenn B möglichst vorne am Rollstuhl von A durchdrückt. B nutzt den langen Hebelarm (Abstand von der Drehachse des Rollstuhls).



3. Besonderheiten bei spielbezogenen Situationen

3.1 Besondere Merkmale von Rollstuhlbasketball

RBB fühlt sich der gleichen Spielidee verpflichtet wie FBB. Jedoch verändern die Besonderheiten der Rollstühle deutlich die spieltaktischen Formen:

- Der Ballbesitzer hat **weniger** Initiative und kann im Stand den Ball gut sichern. Beim 1 gegen 1 hat der Ballbesitzer i.d.R. keine Chance.
- Die sperrigen Rollstühle der Mitspieler eignen sich sehr gut zum effektiven Blocken bei Raumgewinnstrategien.
- Das Spiel ohne Ball ist wesentlich ausgeprägter als im FBB. Der Wettstreit um die bessere Position kann alle Spieler einbeziehen und sich über das ganze Spielfeld erstrecken.
- Die Aufmerksamkeit der Spieler gilt weniger dem Ball als dem freien Raum zwischen dem eigenen oder gegnerischen Korb.
- Die Orientierung zum Ball beschränkt sich überwiegend auf die Einhaltung eines Abstandes, bei dem ein Zuspiel erfolgen kann.

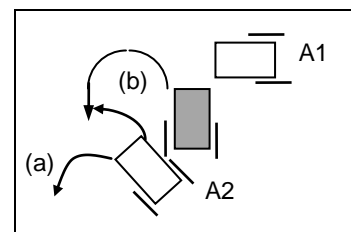
- Nur bei sehr guten Dribblern (4- und auch 3-Punkte-Spielern) kann der direkte **Block** wirksam eingesetzt werden. Im RBB überwiegen das Blocken ohne Ball und der indirekte Block, d.h. Spielhandlungen **ohne** Ball.
- RBB fordert ein hohes Maß an Aufmerksamkeit von allen Spielern, insbesondere vom fahrenden Ballbesitzer und von Spielern, welche die Richtung ändern, wenn Kontakte vermieden werden sollen (Platzbedarf, Bremsweg, vergl. 1.2, 1.3, 1.4 und 1.6).
- Die sperrigen Rollstühle eignen sich jedoch sehr gut zu allen Formen des Klemmens. Die Versuchung zum Festhalten durch Klemmen mit dem Rollstuhl ist sehr groß, weil der Verlust einer günstigen Position in der Abwehr durch Fahren nur schwer ausgeglichen werden kann.
Deshalb müssen die Schiedsrichter ihre Aufmerksamkeit mehr den Aktionen mit dem Rollstuhl widmen als denen mit dem Ball.
- Beim RBB fallen das Springen und damit sehr enge Aktionen mehrerer Spieler zum Ball hin weg. Um allen Spielern eine hinreichende Chance bei hohen Bällen und bei Pässen zu geben, müssen die Spieler im Rollstuhl sitzen bleiben. Durch Strapping entfällt i.d.R. heute das Abheben des Gesäßes vom Sitz.
In entsprechenden Situationen sollte der Blick des Schiedsrichters auf die großen Räder der Spieler gerichtet sein, um unfaire Aktionen (Abheben beider großen Räder, während die Hände nicht am Greifreifen sind) ahnden zu können.

3.2 Der Block am stehenden Verteidiger

- Der Block darf vorwärts, rückwärts oder seitwärts gestellt werden, auch mit Kontakt, jedoch muß der Geblockte jederzeit wegfahren können. Es muss die Absicht des Blockenden erkennbar sein, dass er einen freien Platz besetzen will. Es ist nicht legal, wenn der Blockende seinen Gegenspieler so festhält (klemmt), dass er sich nicht mehr von der Stelle bewegen kann (Formen des Klemmens vergl. 2.4).
- Oft kann sich der Geblockte nur durch Rückwärtsfahren aus dem Block lösen. Dabei kommt es häufig zum Kontakt mit einem Gegenspieler. Dieser durch Zurückziehen entstandene Kontakt ist nicht unbedingt als Foul zu pfeifen, vor allem dann nicht, wenn er mit einem Gegenspieler zustande kommt, der sich nicht in einer Wurfaktion oder in (schneller) Fahrt befindet.

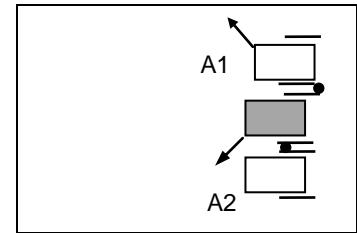
3.3 Der Block beim "Box und 1" Spiel

- Der Verteidiger versucht bereits im Rückfeld den Angreifer A1 (Center oder guter Werfer) vom Korb wegzuhalten.
- Ein Mitspieler A2 kommt A1 zu Hilfe. Normalerweise wird B versuchen, einen Block von A2 zu verhindern,



indem B einen kleinen Bogen fährt, so dass A2 praktisch einen Kreis drehen muss (a), wenn er B folgen möchte. Hierbei kann A2 ein Foul begehen, wenn er B zurückhalten will (b).

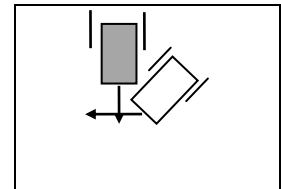
- Passt allerdings B nicht auf und reagiert spät, dann gelangt B zwischen A1 und A2.
- B ist stark gefährdet, ein Foul zu begehen, um einen Überzahlangriff von Mannschaft A zu verhindern.
- B klemmt A1 oder A2.



3.4 Zurückhalten beim Überzahlspiel

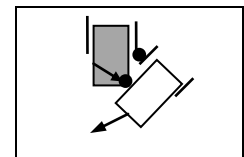
- Eine sehr effektive Taktik im RBB ist das Zurückhalten von einem oder zwei Spielern der verteidigenden Mannschaft durch einen oder zwei Angriffsspieler sofort nach Ballbesitz im Rückfeld.
- Der Wettstreit der Spieler, diesen Vorteil zu erlangen bzw. zu verhindern, führt zu folgenden Aktionen:

- Der Spieler A schneidet früh den Passweg von B. Der Spieler B wird festgeklemmt und kann, wenn überhaupt, nur nach hinten abdrehen. A gewinnt den entscheidenden Vorteil, um als "Hänger" in die Lücke der Verteidigung zu fahren.



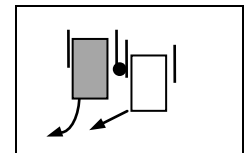
(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- B versucht A zu klemmen, damit A sich nicht lösen kann. B wird natürlich leicht zum Foul provoziert, wenn A vorher durch zu frühes Schneiden den Vorteil erobert hat.



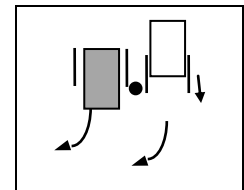
Folgende **Möglichkeiten** bestehen für A, den Fahrweg von B regelwidrig zu kreuzen:

- 1) A hat einen kleinen Vorsprung, bremst das Innenrad kurz ab (Lenken in den Rollstuhl von B) und nimmt dadurch Kontakt zu B auf, so dass beide Rollstühle nach rechts gezogen werden.

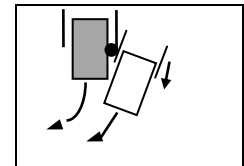


- 2) A bremst das Innenrad etwas zur Kontaktaufnahme an und schiebt am Außenrad verstärkt nach. B wird noch stärker vom eigenen Korb weggedrängt und blockiert.

Hinweis: A tendiert zum Festklemmen, damit seine Mannschaft Zeit hat, die Angriffsaufstellung sicher einzunehmen.



- 3) A legt bei einem kleinen Vorsprung vor B den Oberkörper zurück und schiebt das Außenrad kräftig nach vorn. Der Rollstuhl von A schneidet B im Bogen. Beim Kontakt mit dem Rollstuhl von B schwingen beide Rollstühle zur Seite.



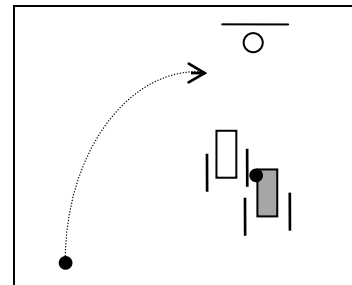
Hinweise:

- Die Rollstühle schwingen natürlich auch ineinander, wenn B bewusst Kontakt mit A aufnimmt. Die Aktion kann vom Schiedsrichter nur richtig beurteilt werden, wenn er zwischen die Rollstühle schaut.

- Schieben zwei nebeneinanderfahrende Spieler im Rückfeld gegeneinander, so kann diese Form des Kontakts toleriert werden, wenn sich nicht ein physisch überlegener Spieler einen deutlichen Vorteil verschafft.

3.5 Zurückhalten bei 1 gegen 0

- Bei Manndeckung oder eingeleitetem "Fast break" erobert ein Angreifer A eine Position 1 gegen 0, muss aber auf den Ball warten. Er hindert B daran, eine Position zwischen sich und dem Korb einzunehmen, um sich die freie Bahn zum Korb zu erhalten und den Raum für einen langen Pass zu öffnen.
- B kann versuchen, durch leichtes Klemmen am Hinterrad den Bewegungsablauf von A zu stören. Diese Berührung genügt, damit A den erfolgten Pass verfehlt.
- **Hinweis:** Geübte Spieler (A) lösen sich von B durch kräftiges Schieben am Innenrad und fahren dann in Richtung Korb.
- Andererseits kann A versuchen, den Verteidiger B zu klemmen, um die vorteilhafte Position zu behaupten.



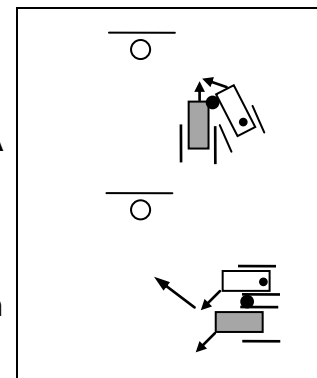
3.6 Schneiden zum Korb mit Ball

(Angreifer A: hell, Verteidiger B: dunkel)

- B versucht durch schnelles Fahren eine Position zwischen A und dem Korb zu erobern. Er hat einen geringen Vorsprung, ist aber mit Ball langsamer als B. Durch plötzliches Kreuzen der Bahn von B provoziert A einen Kontakt.

Die Folgen des Kontakts können sein
(in allen drei Fällen Foul des Angreifers A):

- Beide Rollstühle werden in die Bewegungsrichtung von A geschwenkt. A löst sich und fährt sicher zum Korb.
- B kippt nahezu aus dem Rollstuhl. A fährt unbehindert zum Korb.
- A verliert das Gleichgewicht und fällt aus dem Rollstuhl.



Auch beim RBB beobachtet man die **Tendenz**, den **Ballbesitzer** zu **bevorzugen**. In Zweifelsfällen erhält meist der Verteidiger B das Foul.

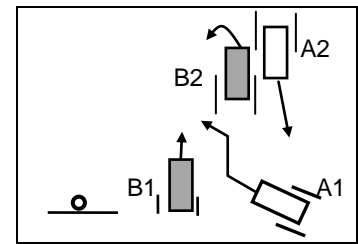
Oft nehmen erfahrene Spieler in einer solchen Situation ihr Recht nicht wahr, weil sie ein (unberechtigtes) Foul befürchten.

Hinweis: Auch der Ballbesitzer unterliegt den Regeln des korrekten Kreuzens (Achse des großen Rades vor der Fußrastenstange des Gegenspielers).

3.7 Centerblock gegen Zonenverteidigung

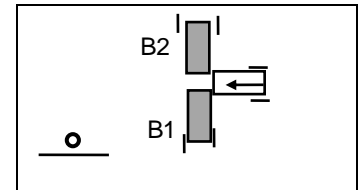
Die Ausgangssituation des Centerblocks zeigt nebenstehende Figur:

- Beim Kreuzen von A1 und A2 müssen B1 und B2 übernehmen. B1 und B2 versuchen, die Lücke zu schließen. Dabei muß B2 nach innen drehen.

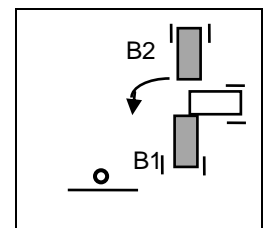


Folgende Situationen sind möglich:

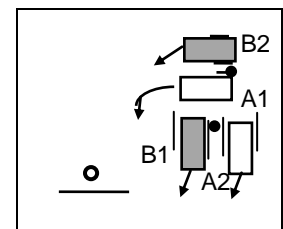
- a) Zwischen B1 und B2 entsteht eine kleine Lücke. Der Angreifer A nimmt Kontakt vor allem mit B2 auf und drückt sich durch (Foul von A).



- b) B1 und B2 reagieren etwas zu spät. A kommt in die Lücke, wird aber von beiden Spielern oder nur von B1 geklemmt, bis B2 eine gute Verteidigungsstellung eingenommen hat.



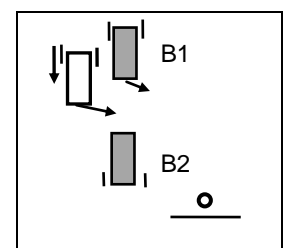
- c) B2 reagiert noch später. A1 kommt in eine Stellung seitlich zum Gegenspieler. B2 versucht, A1 zu klemmen, damit dieser nicht zum Korb fahren kann oder den Korb verfehlt.



3.8 Drücken des Centerspielers in die Lücke von schräg vorne

Der Angreifer A befindet sich in Fahrt seitlich zur Zone. Bei einem geringen Vorsprung vor B1 legt A den Rumpf zurück und schneidet durch einen kräftigen Schub nach vorn am Außenrad gegen den Rollstuhl von B1.

- B1 wird herumgedrückt und festgeklemmt.
- A hat einen vorteilhaften Block gestellt.



3.9 Auffahren nach Korbwurf

- Eine schwierige Entscheidung bildet das Auffahren des Werfers auf den Verteidiger bzw. das Foul des Verteidigers am fahrenden Werfer. Folgende Gesichtspunkte müssen berücksichtigt werden:
- Das Auffahren auf den Verteidiger stellt vor allem ein Problem für den beidhändig werfenden Spieler dar. Er fährt direkt auf die Zone zu in Richtung Korb (einhändig Werfende fahren meist parallel zur Zone) und hat keine Hand zur Rollstuhlkontrolle frei.

- Während des Wurfes kann der Werfer den Verteidiger nicht sehen, also auf dessen Aktionen nicht reagieren.
- **Ergebnis:** Der beidhändig Werfende, der auf die gegnerische Zone zurollt, geht in hohem Maße das Risiko ein, einen Kontakt zu verursachen.
- Die Bewegungen des Verteidigers zum Ball hin sind schwierig, weil durch die Länge des Rollstuhls nach vorne ein relativ weiter Abstand zum Ball hin besteht. Bewegt sich der Verteidiger auf den Werfer zu, muss er einkalkulieren, dass er dem Werfer genügend Raum zum Bremsen lassen muss.
- Im Prinzip müssen Bewegungen der beiden Spieler so beurteilt werden, als wäre kein Werfen des Balles einbezogen.

Hinweise:

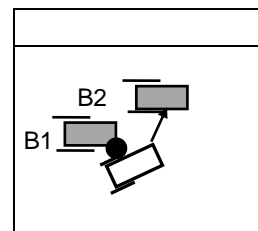
- Bei leichtem Auffahren **nach** dem Wurf sollte ein Pfiff unterbleiben.
- Unkontrolliertes Auffahren des Angreifers A nach dem Wurf ist als Foul von A zu ahnden.
- Dem Verteidiger muss das Recht zum Angriff nach dem Ball zugestanden werden. Selbst wenn er sich beim Kontakt bewegt, muss nicht notwendig er für den Kontakt verantwortlich sein.

3.10 Anchieben des Ballbesitzers durch den Verteidiger

- Bei allen Wurfaktionen ist auf Foul zu entscheiden. Gleichfalls ist das Anchieben in der Nähe der Aus- oder Mittellinie (Rückspiel) ein Regelverstoß, der als Foul geahndet werden kann.
- Wird der Angreifer beim Passen angeschoben und es entsteht kein wirklicher Nachteil, so kann eine solche Aktion toleriert werden.

3.11 Auffahren eines gefoulten Spielers

- B1 fährt in die Seite (Antriebsrad) von A, der legal den Weg von B1 kreuzt. Der Rollstuhl von A schwingt herum und stößt gegen B2.
- Solche Situationen sind nicht selten und müssen aufmerksam beobachtet werden.



3.12 Anchieben des Werfers kurz vor dem Wurf

- Der Werfer wird nicht während des Wurfs gefoult, sondern vor dem eigentlichen Wurf kurz nach hinten oder zur Seite geschoben. Der leichte Kontakt genügt, um die Wurfvorbereitung und den Wurf zu stören. (Foul)

Ende der
Rollstuhlpraxis in der Aus- und Fortbildung von RBB-Schiedsrichtern