

Reglement Kunstrad Basketball

Inhalt

1.	Allgemeines	1
1.1	Intro	1
1.2	Team	1
1.3	Fahrposition.....	1
1.4	Spielfeld/ Punktierung.....	1
2.	Spielablauf	2
2.1	Spieldauer, Beginn & Ende	2
2.2	Ballspiel	2
2.3	Turniermodus	2
3.	Vergehen/ Fouls	2
3.1	Verlassen der Steuerrohrsteiger Position.....	2
3.2	Technisches Foul/ Berührung/ regelwidriges Blocken	2
3.3	Foul in der 3-Punktezone.....	3
3.4	Ende der Zeitstrafe	3
3.5	Zeitspiel	3
4.	Stellung des Schiedsrichters und der Spielleitung.....	3

1. Allgemeines

1.1 Intro

Kunstrad Basketball wird auf Kunsträdern in der Steuerrohrsteiger Position mit 2 Mannschaften à 4 Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen bzw. die andere Mannschaft daran zu hindern.

Das Spiel wird von einem oder zwei Schiedsrichtern sowie der Spielleitung überwacht. Für jeden erzielten Korb gibt es eine bestimmte Anzahl an Punkten. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meist erzielten Punkten nach Ablauf der Spielzeit.

1.2 Team

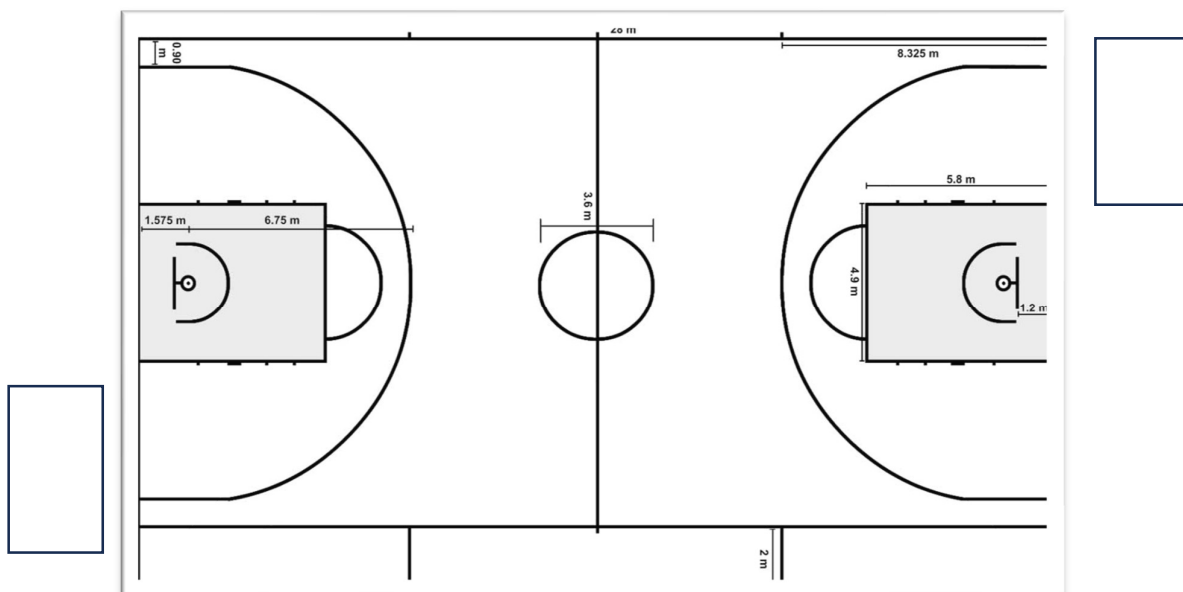
- Das Team besteht aus maximal 5 Spielern
- Es sind pro Team maximal 4 Spieler auf dem Feld und nehmen am Spiel teil
- Spielerwechsel finden fliegend statt, dürfen aber nur direkt über die Coaching Zone stattfinden

1.3 Fahrposition

- Das gesamte Spiel wird im Steuerrohrsteiger auf einem Kunstrad oder Radballrad laut UCI Reglement absolviert – diese Position wird in der Coaching Zone eingenommen
- Bei Absteigen, Zeitstrafe o.ä. muss das Spielfeld unmittelbar verlassen werden und darf erst in der Steuerrohrsteiger Position wieder aus der Coaching Zone befahren werden

1.4 Spielfeld/ Punktierung

- Jedes Team hat eine eigene Coaching Zone, in welcher sich die Auswechselspieler aufhalten müssen
- Die Punktierung findet wie im Basketball statt:
 - o 1 Punkt Freiwurf
 - o 2 Punkte – normaler Wurf
 - o 3 Punkte – hinter der Drei-Punkte Linie



2. Spielablauf

2.1 Spieldauer, Beginn & Ende

- 10min oder 12min
- Vor jedem Spiel wird durch Zufall (bspw. Münzwurf des Schiedsrichters) entschieden welche Mannschaft anspielen darf
 - o Das Anspiel findet in der eigenen Hälfte statt, wobei jede Mannschaft in seiner eigenen Hälfte startet
 - o Das Spiel wird durch einen Pfiff des Schiedsrichters gestartet
- Die Spieldauer wird durch die Spielleitung überwacht und das Spielende durch einen Pfiff signalisiert

2.2 Ballspiel

- Mit Ball in der Hand darf max. 3 Pedalumdhaltungen gefahren werden
- Nach max. 3 Pedalumdhaltungen muss geprellt oder abgespielt werden
- Landet der Ball auf dem Boden und kann nicht mehr von der Mannschaft aufgenommen werden, ohne die Steuerrohrsteiger Position zu verlassen, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball
 - o Der Schiedsrichter hebt an dieser Stelle den Ball in die Luft, welcher vom gegnerischen Team geholt werden muss
- Landet der Ball außerhalb des Spielfeldes, erhält an dieser Stelle das gegnerische Team den Ball
 - o Der Schiedsrichter hebt an dieser Stelle den Ball in die Luft, welcher vom gegnerischen Team geholt werden muss

2.3 Turniermodus

- Die Teams treten in einer oder mehreren Gruppen in der Vorrunde gegeneinander an
- Spielgewinn: 3 Punkte, Unentschieden: 1 Punkt, Niederlage: 0 Punkte
- Ab der Endrunde im K.O.-Modus gespielt
 - o Bei Unentschieden nach Zeitablauf gibt es eine Nachspielzeit um die Hälfte der Spieldauer
 - o Bei Unentschieden nach Verlängerung gibt es ein 5-maliges Freiwerfen beider Teams hinter der 3-Punktezone
 - o Ab dem 5-maligen Freiwerfen ohne ermittelten Gewinner, wird dies bis zum Gewinn eines Teams wiederholt

3. Vergehen/ Fouls

3.1 Verlassen der Steuerrohrsteiger Position

- Verlässt ein Spieler die Steuerrohrsteiger Position bzw. fällt er auf den Boden, muss er unverzüglich das Spielfeld in Richtung der nächstgelegenen Außenmarkierung verlassen ohne das laufende Spiel negativ zu beeinträchtigen. Nach dem Einnehmen der Steuerrohrsteiger Position in der eigenen Coaching Zone darf das Spielfeld von dort wieder befahren werden und am weiteren Spielverlauf teilgenommen werden.

3.2 Technisches Foul/ Berührung/ regelwidriges Blocken

- Hierunter fällt bspw. Runterschubsen, regelwidriges Blocken bei hoher Geschwindigkeit, absichtliches „Anfahren“ des Gegners

- Bei Gegeneinander Fahren entscheidet der Schiedsrichter, wer die Zeitstrafe erhält – bei unklarer Schuld, erhalten beide Spieler eine Zeitstrafe
 - Leichtes Foul: 1min
 - Starkes Foul: 2min
 - Unsportliches Verhalten/ gesundheitsgefährdendes Foul: Spielverweis
- Die Entscheidung über die Schwere eines Fouls obliegt dem Schiedsrichter
- Wiederholte Verstöße:
 - Wiederholte leichte Verstöße können zu einer höheren Zeitstrafe führen
 - Wiederholte starke Verstöße können zum Spielverweis führen
 - Einmaliger oder wiederholter Spielverweis können zum Turnierausschluss einzelner Spieler oder des ganzen Teams führen
- Ein Foul wird mit Spielunterbrechung und erst mit dem Ballwechsel zur gegnerischen Mannschaft weitergeführt
 - Vorteilregel: Kann der gefoulte Spieler trotzdem seinen Spielzug fortführen, wird das Spiel nicht unterbrochen

3.3 Foul in der 3-Punktezone

- Ein Foul in der 3-Punktezone wird zusätzlich zur Zeitstrafe mit einem Freiwurf geahndet

3.4 Ende der Zeitstrafe

Die Beendigung einer Zeitstrafe wird durch die Spielleitung bekanntgegeben und der Spieler darf erst nach dessen Freigabe das Spielfeld wieder befahren.

3.5 Zeitspiel

Es ist eine Regelübertretung das Spiel nicht aktiv zu verfolgen, das heißt keinen Versuch zu unternehmen einen Korb zu erzielen. Hierbei hebt der Schiedsrichter die Hand und wird bei keiner aktiven Spielverfolgung das Spiel unterbrechen und die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball.

4. Stellung des Schiedsrichters und der Spielleitung

Der Umgang mit etwaigen fehlenden Regelungen obliegt dem Schiedsrichter Team und der Spielleitung. Jegliche Entscheidung über die Härte eines Fouls sowie der Länge einer Zeitstrafe oder auch eines Punktgewinns obliegt dem Schiedsrichter Team.

Es wird auf eine faire und sportliche Auseinandersetzung Wert gelegt mit dem Fokus auf die gesundheitliche Unversehrtheit aller Teilnehmenden!