

indoor suppe & sekt

26. Oktober 2017

„uffgerappelt...mitgedappelt“



**Integratives Basketball-Turnier**

...auf dem schnellen Belag der Westerbachhalle...

## Niederh ochstadt

**Veranstalter**  
TuRa 1893 e.V.

**Ausrichter**  
ARQUE e.V.

**Schirmherr**  
B rgermeister  
Mathias Geiger

**Stadt**  
Eschborn



**Beginn**  
18:00 Uhr

**Ende**  
23:23 Uhr



indoor suppe & sekt

26. Oktober 2017

„uffgerappelt...mitgedappelt“



ARbeitsgemeinschaft für QUerschnittgelähmte  
mit Spina bifida Rhein-Main-Nahe e.V.  
[www.arquelauf.de](http://www.arquelauf.de)

In der ARQUE haben sich seit 1979 etwa 650 Eltern querschnittgelähmter Kinder und Jugendlicher sowie Jugendliche und Erwachsene, die von einer Querschnittlähmung betroffen sind, zur gegenseitigen Hilfe zusammengeschlossen.

Eine Organisation motivierter junger Eltern, die sich um Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit einer angeborenen Querschnittlähmung kümmern.

Kümmern heißt dabei, sich den medizinischen, pflegerischen und sozialen Aufgaben zu stellen und insbesondere auch jungen Eltern Mut zu machen, wenn in der Familie ein Kind mit einer solchen Behinderung geboren wird - und dies passiert in Deutschland mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.



ARQUE - Skyliners

Foto Storch

indoor suppe & sekt

26. Oktober 2017

„uffgerappelt...mitgedappelt“



## Feld 1

## Feld 2

## Feld 3

19:00	Diamonds	Royals	Rolli-Tigers	White-Collar Rollers	Black-Devils	SkyLiners
19:25	SkyLiners	Rolli-Tigers	Black-Devils	Royals	White-Collar Rollers	Diamonds
19:50	Black-Devils	Rolli-Tigers	SkyLiners	Diamonds	White-Collar Rollers	Royals
20:15	Black-Devils	White-Collar Rollers	SkyLiners	Royals	Rolli-Tigers	Diamonds
20:40	SkyLiners	White-Collar Rollers	Black-Devils	Diamonds	Rolli-Tigers	Royals
21:05	Ergebnisse & Siegerehrung					
21:15	"runners & sponsors" meet handicap					



indoor suppe & sekt

26. Oktober 2017



„uffgerappelt...mitgedappelt“

**Referees**

<b>Alexander Burg</b>	<b>Montabaur</b>	<b>Feld 1</b>
<b>Sascha Walter</b>	<b>Frankfurt am Main</b>	<b>Feld 2</b>
<b>Simon Wüst</b>	<b>Mainz</b>	<b>Feld 3</b>

**Regeln**

**Das heutige Rollstuhlbasketball und seine Regeln**

Die heutige Form des Rollstuhlbasketballs ist sehr ähnlich wie Basketball der Fussgänger. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen, der auf gleicher Höhe angebracht ist wie beim Fussgänger-Basketball. Die gegnerische Mannschaft versucht den Erfolg zu verhindern, indem sie den Weg versperrt und den Ball abwehrt oder erkämpft. Körperkontakt und Hineinfahren in den gegnerischen Rollstuhl sind im Rollstuhlbasketball nicht erlaubt, im Gegensatz zum Rugby, bei dem Crashes häufig vorkommen.

Durch Dribbling wird der Ball Richtung gegnerischen Korb gebracht. Das Prellen kann unterbrochen werden. Nach zweimaligem Angeben des Rollstuhls muss einmal geprellt oder ab gespielt werden.

Unter dem Korb gelten ähnliche Regeln wie bei den Fussgängern. Speziell beim Rollstuhlbasketball ist, dass der verteidigende Spieler nicht retour fahren darf. Der angreifende Spieler, der auf den Korb wirft, muss im Rollstuhl sitzen bleiben. Für Paraplegiker besteht keine Gefahr, gegen diese Regel zu verstossen, aber Amputierte oder Spieler mit anderen Behinderungen müssen sich an diese Regel halten.

Wie beim Basketball für Fussgänger muss der Angriff innerhalb von 30 Sekunden ausgeführt sein, d. h. das angreifende Team muss einen Wurfversuch auf den Korb machen.

In Absprache mit dem DBB und dem DRS ist für **arque - is&s** die 30-Sekunden-Regel nicht zu beachten.

**Spielzeit**

2 x 7,5 min laufende Uhr  
max. 1 Break pro Halbzeit. Mannschaft á 45 sec  
Halbzeit: 180 sec

**Teams**

Jedes Team umfasst die jeweils voll spielberechtigten Positionen: head coach, assistant coach, guard, forward und center  
6 Spieler jeweils im Einsatz - Fließender Austausch der Spieler in Verantwortung von head coach und assistant coach



Foto ICAP



# ICAP - Cup

## Regeln

indoor suppe & sekt

26. Oktober 2017

„uffgerappelt...mitgedappelt“

## ARQUE

## Förderer



RC KELKHEIM



Stadt  
Eschborn

Getränke Klischat

