

# ***DRS***

*Deutscher Rollstuhl-Sportverband*

## **FACHBEREICH E-ROLLSTUHL-SPORT**

### ***Schnellklassifizierung für E-Hockey - Ausgabe für Gastmannschaften -***

#### **Inhaltsverzeichnis**

	<b>Seite</b>
<b>1. Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>2. Klassifizierungsklassen</b>	<b>3</b>
<b>3. Weitere Klassifizierungsregelungen</b>	<b>4</b>
<b>4. Wesentliche Unterschiede in den Klassifizierungsklassen</b>	<b>4</b>
<b>5. Klassifizierungsdurchführung und sonstiges</b>	<b>5</b>

# 1. Vorwort

## 1.1. Die Klassifizierung geht von folgenden Leitgedanken aus:

1. Welche sportlichen Fertigkeiten sind für E-Hockey leistungsbestimmend?
2. Welche körperlichen Fähigkeiten bestimmen überhaupt diese sportlichen Fertigkeiten mit?
3. Wie sind diese körperlichen Fähigkeiten zu beurteilen und zu staffeln?
  - Wie sind sie im Spiel erkennbar/überprüfbar?
  - Welche "klaren" Grenzen gibt es zwischen den Klassifizierungsklassen?

## 1.2. Leistungsbestimmende Fertigkeiten sind (in Klammern aufgelistet nach der Größe der Bedeutung):

1. Ball schlagen (Schlaghärte, Schlaggenauigkeit, Reichweite).
2. Ball führen (Vorhand-Rückhand-Wechsel, Ballkontrolle durch Führung an verschiedenen Seiten des Balles, Reichweite, Sichtfeld).
3. Ball abnehmen (Reichweite, Sichtfeld, Schlagarm-Kraft).
4. Rollstuhlsteuerung (Schnelligkeit, Genauigkeit der Steuerbewegung, Kontrolle am Joystick).

## 1.3. Leistungsbestimmende Fähigkeiten sind:

1. Schlagarm (Schnellkraft, Koordination, Beweglichkeit).
2. Aktive Rumpf- und Kopfbeweglichkeit (Drehen, Vorbeugen, Seitenneigung).
3. Steuerbewegung am Joystick (Genauigkeit, Schnelligkeit).

## 2. Klassifizierungsklassen

### 2.1. Klasse 1: 1-Punkte-Spieler

Im Alltag ist der Spieler auf einen motorisierten Rollstuhl angewiesen. Er spielt mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger oder ohne Schläger. Sein Sichtfeld liegt zwischen 270 und 360 Grad.

### 2.2. Klasse 2: 2-Punkte-Spieler

Im Alltag ist der Spieler auf einen motorisierten Rollstuhl angewiesen. Er spielt mit einem Schläger, der nicht am Rollstuhl befestigt ist. Seinen Rollstuhl kann er exakt steuern. Bei der Schlagbewegung ist er zwingend auf den Schwung seines Rollstuhls angewiesen, d. h. ein wirksamer Schlag auf das Tor ist nur vom Torkreis möglich (max. 2 m effizient). Er führt den Ball mit seinem Schläger auf nur einer Rollstuhlseite. Seinen Schläger kann er bestenfalls langsam und mühsam über den Ball heben. Er kann seinen Schläger nicht mehr als ca. 90° um den Ball herumführen. Seine Reichweite kann er nicht durch aktive Rumpfbewegungen vergrößern. Sein Sichtfeld liegt zwischen 270 und 360 Grad.

### 2.3. Klasse 3: 3-Punkte-Spieler

Im Alltag ist der Spieler auf einen motorisierten Rollstuhl angewiesen. Er spielt mit einem Schläger, der nicht am Rollstuhl befestigt ist. Seinen Rollstuhl kann er exakt steuern. Bei der Schlagbewegung hat er noch einen geringen Nutzen durch den Schwung seines Rollstuhls, d. h. ein wirksamer Schlag auf das Tor ist auch von der Strafraumlinie möglich. Er führt den Ball mit seinem Schläger auf nur einer Rollstuhlseite. Seinen Schläger kann er schnell über den Ball heben. Er kann seinen Schläger nicht mehr als ca. 180° um den Ball herumführen. Seine Reichweite kann er durch kleine aktive Rumpfbewegungen leicht vergrößern, allerdings ist er dabei in Kraft oder Beweglichkeit eingeschränkt, d. h. die Reichweitenvergrößerung ist nicht nach allen Richtungen gleich gut möglich. Sein Sichtfeld ist nicht eingeschränkt.

### 2.4. Klasse 4: 4-Punkte-Spieler

Im Alltag ist der Spieler auf einen motorisierten Rollstuhl angewiesen. Er spielt mit einem Schläger, der nicht am Rollstuhl befestigt ist. Seinen Rollstuhl kann er exakt steuern. Zur Ausführung einer Schlagbewegung ist er in keiner Weise auf den Schwung seines Rollstuhls angewiesen. Er kann den Ball mit seinem Schläger situationsabhängig auf zwei Rollstuhlseiten führen. Seinen Schläger kann er sehr schnell über den Ball heben. Er kann seinen Schläger ca. 270° oder mehr um den Ball herumführen. Seine Reichweite kann er durch aktive Rumpfbewegungen deutlich vergrößern, es bleiben aber geringe Einschränkungen in der Kraft bzw. der Beweglichkeit des Rumpfes oder der Benutzung beider Arme und Hände bei der Reichweitenvergrößerung. Sein Sichtfeld ist nicht eingeschränkt.

### 2.5. Klasse 5: 5-Punkte-Spieler (Mindestbehinderung)

Im Alltag ist der Spieler auf einen Aktiv-Rollstuhl angewiesen, der von seiner Muskelkraft angetrieben wird. Er hat keine bedeutsamen Einschränkungen des Rumpfes, der Arme und Hände, so dass er Ball-Aktionen auf allen Rollstuhlseiten ausführen kann. Seine Reichweite kann er dabei durch aktive Rumpfbewegungen nach allen Richtungen weit vergrößern.

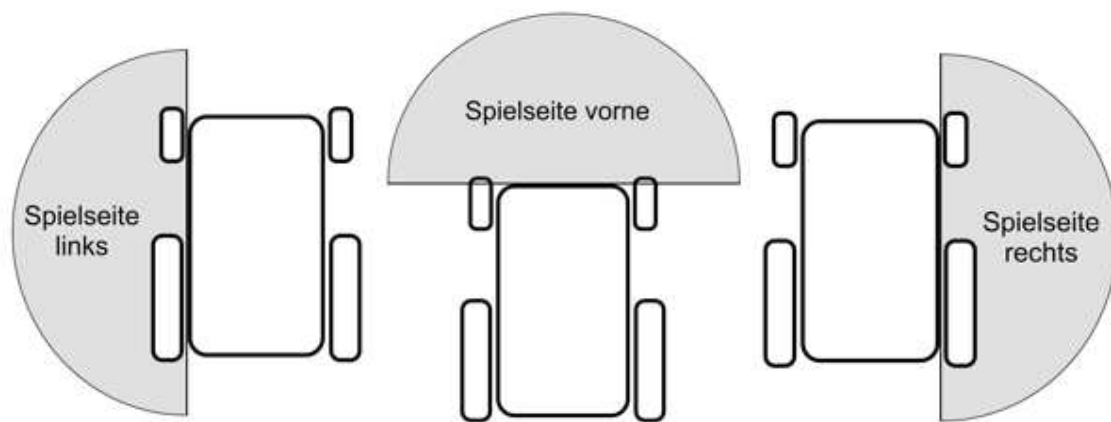
### 3. Weitere Klassifizierungsregelungen

#### 3.1. Zusätzliche Tests:

Mit zusätzlichen Tests kann ein Spieler außerhalb des Spielfeldes genauer überprüft werden:

1. Ball schlagen (Härte, Rollstuhl-Einsatz ...).
2. Geschwindigkeit, mit der der Schläger über den Ball gehoben werden kann (Vorhand-Rückhand-Wechsel).
3. Schlägerblatt um den Ball führen (Wie viel Grad möglich?).
4. Geschwindigkeit, mit der der Joystick bewegt werden kann (vorwärts/rückwärts, drehen).
5. Aktive Rumpfbewegungen (Vorbeugen, Seitenneigung, Drehen).
6. Sichtfeld (In welchem Bereich kann der Ball gesehen werden?).

#### 3.2. Skizze zu den Rollstuhlseiten:



### 4. Wesentliche Unterschiede in den Klassifizierungsklassen

#### 4.1. Klasse 1 zu Klasse 2:

Klasse 1 benutzt am Rollstuhl befestigten Schläger/kein Schläger, Klasse 2 benutzt nicht am Rollstuhl befestigten Schläger.

#### 4.2. Klasse 2 zu Klasse 3:

Klasse 2 schlägt nur am Torkreis auf das Tor, keine Rumpfbewegungen möglich.  
Klasse 3 schlägt auch von jenseits der Strafraumlinie auf das Tor und Rumpfbewegungen sind möglich.

#### 4.3. Klasse 3 zu Klasse 4:

Klasse 3 mit Ball-Aktionen auf einer Seite des Rollstuhls, Klasse 4 mit Ball-Aktionen auf 2 Seiten.

#### 4.4. Klasse 4 zu Klasse 5:

Klasse 4 ist E-Rollstuhlfahrer im Alltag, Klasse 5 ist Aktiv-Rollstuhlfahrer im Alltag und hat keine bedeutsamen Einschränkungen im Rumpf sowie den Armen und Händen.

## 5. Klassifizierungsverfahren und sonstiges

- 5.1. Die Schnellklassifizierung gilt für E-Hockey-Veranstaltungen, die von Mitgliedern des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS ausgerichtet werden, bei denen es sich nicht um offizielle Wettbewerbe bzw. offizielle Wettbewerbsspiele des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS im Sinne von Punkt 5.1.6. Klassifizierungsordnung handelt, z. B. internationalen Turnieren, Freundschaftsturnieren usw. Für Newcomer-Cups gilt sie nicht.
- 5.2. Bei allen in Deutschland nach der Klassifizierungsordnung des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS klassifizierte Spielern, die in der offiziellen Klassifizierungsliste des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS stehen und mit ganzer Punktzahl (1,0; 2,0; 3,0; 4,0; 5,0) klassifiziert sind werden diese Punktzahlen für die Schnellklassifizierung bzw. die Schnellklassifizierungsliste übernommen; bei denjenigen, die mit Komma 5 (0,5; 1,5; 2,5; 3,5; 4,5) klassifiziert sind, wird die Punktzahl auf ganze Punkte aufgerundet.
- 5.3. Für alle anderen Spieler klassifiziert jede Mannschaft bzw. jeder Verein ihre bzw. seine noch nicht klassifizierten Spieler zunächst gemäß 2. und 3. selbst (Selbstklassifizierung). Maßgebend dabei sind die Mehrzahl der Kriterien der Klassifizierungsklassen und die Gesamtschau. Die Unterlagen dafür - erhalten vom Ausrichter, der sie zuvor beim Ausschuss „Klassifizierung im E-Hockey“ des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS angefordert hat - füllt jede Mannschaft bzw. jeder Verein nach bestem Wissen und Gewissen unter Beachtung der sportlichen Fairness vollständig aus und schickt sie an den Ausrichter zurück.
- 5.4. Der Ausrichter hat die Wahl entweder die Punkte der Selbstklassifizierung bei seiner Veranstaltung anzuwenden oder aber alle selbst-klassifizierten Spieler vor dem 1. Spiel seiner Veranstaltung zu überprüfen und die dabei festgestellten Punkte anzuwenden. Die 2. Alternative ist grundsätzlich vorzuziehen.
- 5.5. [entfällt, da nur für den Ausrichter wichtig]
- 5.6. Bei dem Klassifizierungsgespräch sowie bei zusätzlich durchgeführten Tests kann der betroffene Spieler nur noch eine weitere Person mitbringen.
- 5.7. Auf Hilfsmittel, die ein Spieler während des Spiels verwendet, hat der Spieler die Klassifizierer im Klassifizierungsgespräch unaufgefordert hinzuweisen (z. B. Haltegurte).
- 5.8. Verhaltenskodex: Die Klassifizierung soll in gegenseitigem Respekt und fairem Umgang miteinander stattfinden. Alle medizinischen Daten der Klassifizierung unterliegen der Schweigepflicht. Die Sportlerinnen und Sportler müssen bei der Klassifizierung mitarbeiten. Ein Täuschungsversuch kann eine Nicht-Klassifizierung zur Folge haben. Die Klassifizierer sind eigenständig und unabhängig.
- 5.9. Eine einmal festgestellte Schnellklassifizierungs-Punktzahl gilt auch für andere Turniere in Deutschland im Sinne von Punkt 5.1., es sei denn, sie wurde vom Ausschuss „Klassifizierung im E-Hockey“ des Fachbereichs E-Stuhl-Sport des DRS wieder aufgehoben; dann ist sie erneut vorzunehmen.
- 5.10. [entfällt, da nur für den Ausrichter wichtig]
- 5.11. [entfällt, da nur für den Ausrichter wichtig]

5.12. Entgegen der Gesamtpunktzahl von Regel 2.6 des E-Hockey-Regelwerks von 11 Punkten, kann der Ausrichter einer Veranstaltung, die unter Punkt 5.1 fällt, die Gesamtpunktzahl zwischen 7 und 13 Punkten frei festlegen. Die Empfehlung für internationale Turniere lautet 12 Punkte, da diese Punktzahl der vollständigen deutschen Klassifizierung am ehesten entspricht. Zudem gilt bei Anwendung der Schnellklassifizierung Regel 25.3 des E-Hockey-Regelwerks.