

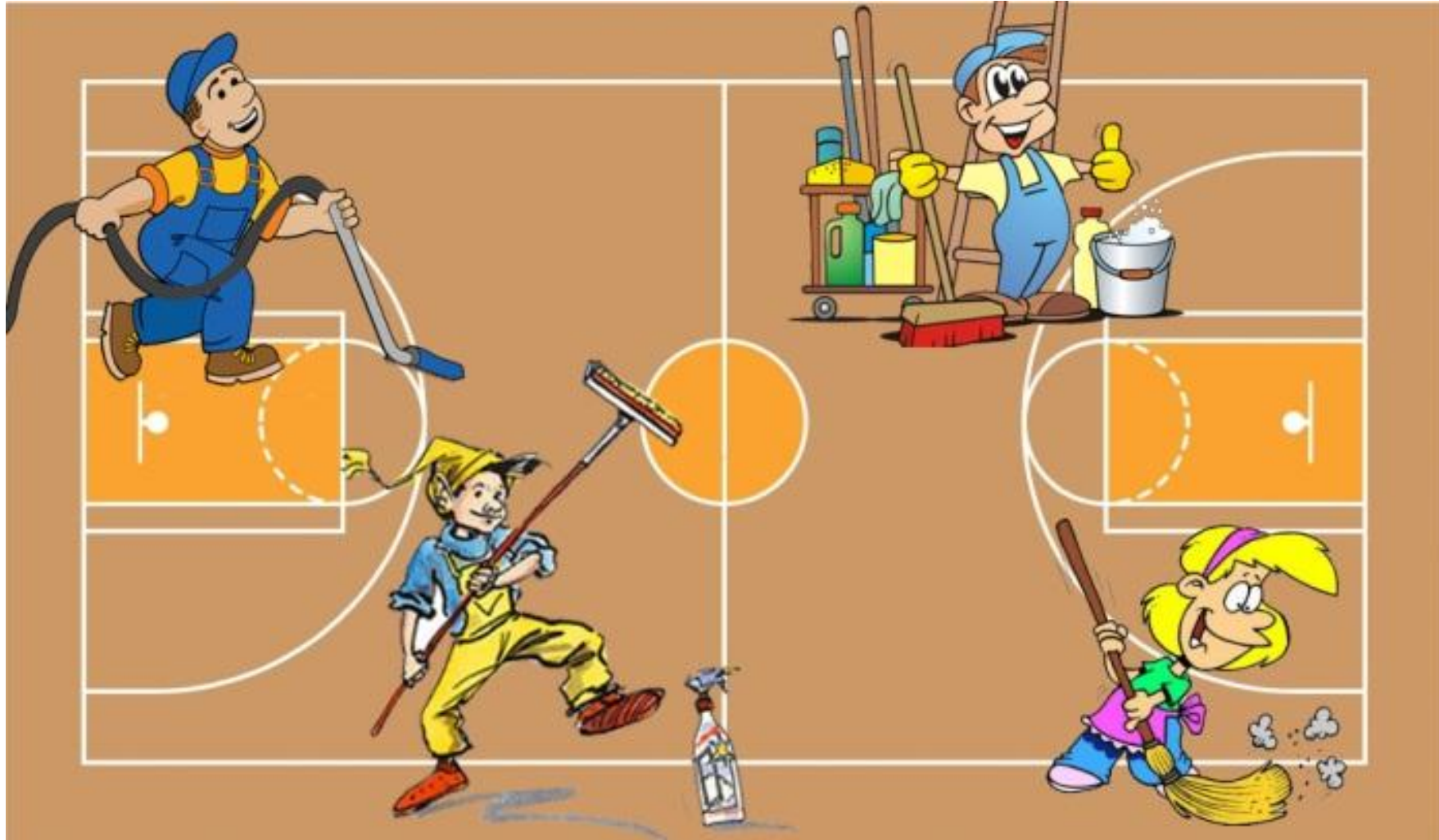


So muss gepfiffen werden...

- CLEAN THE GAME
- VERTICALITY
- HANDCHECKING
- POST PLAY
- OFF THE BALL
- SCREENINGS
- UNSPORTLICHES FOUL
- FLOPPING
- BEHAVIOUR



CLEAN THE GAME





CLEAN THE GAME

WAS bedeutet „Clean the Game“ bzw. weswegen ist es wichtig?

1. Unterstützung des Spielflusses.
2. Verhinderung bewusster Spielzerstörung.
3. Differenzierung zwischen marginalen Kontakten und FOULS (Behinderungen, Einschränkungen für den Betroffenen).
4. Clean the Game und **NICHT**: Kill oder destroy the Game.



CLEAN THE GAME

Daraus ergeben sich mehrere zu beachtende Parameter:

- Generell die Beachtung des VORTEIL / NACHTEIL-Prinzips.
- Kenntnisse über No-Gos, die sofort und konsequent zu ahnden sind.
- Präzise Auslegung in den Bereichen HANDCHECKING & OFF THE BALL.



IMMER und in jedem Spiel zu beachten ist...

Art. 47.3 der FIBA-Regeln

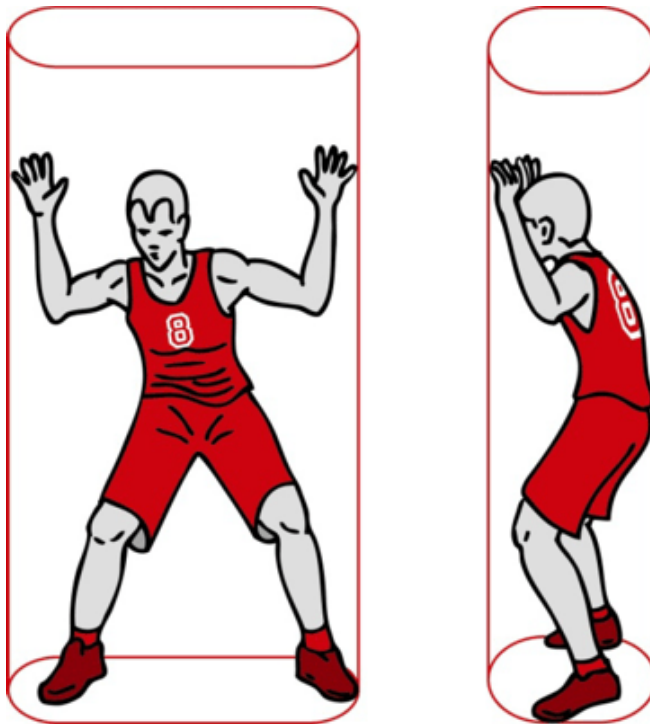
Bei der Beurteilung persönlicher Kontakte oder Regelübertretungen müssen die SR zu jedem Zeitpunkt die folgenden wesentlichen Grundsätze beachten und abwägen:

- Aufrechterhaltung von Inhalt und Absicht der Regeln sowie den Spielgedanken des Basketballspiels.
- Gleichmäßigkeit in der Anwendung des "Vorteil/Nachteil"-Prinzips. Die SR sollten dabei den Spielfluss nicht unnötig unterbrechen, indem sie einen zufälligen persönlichen Kontakt bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil bringt noch seinen Gegenspieler Benachteiligt.
- Gleichmäßigkeit in der Anwendung von **gesundem Menschenverstand** in jedem Spiel unter **Berücksichtigung der Fähigkeiten**, Einstellung und Verhalten der Spieler während des Spiels.
- Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss: "Gefühl" mitbringen für das, was die am Spiel Beteiligten gerade beabsichtigen, und **das pfeifen, was für das Spiel das Richtige ist**.



VERTICALITY

- Was bedeutet Zylinder?
- Was bedeutet legale Verteidigung?
- Wer ist für einen Kontakt verantwortlich?





VERTICALITY

Der Zylinder ist:

- der Raum, der von einem Spieler eingenommen wird sowie
- der *Raum darüber*.

Der Zylinder ist begrenzt:

- nach *vorne* durch die *Handflächen* (bei normal angewinkelten Armen),
- nach *hinten* durch die *Rückseite des Gesäßes*,
- nach den *Seiten* durch die *Außenseiten seiner Arme und Beine* (in normaler Grätschstellung).



VERTICALITY

Zylinder- / Vertikalprinzip

- Freie *Positionswahl* auf dem Spielfeld, wenn sich dort kein Gegenspieler befindet.
- Die *Verantwortung* für einen Kontakt liegt bei dem Spieler, der seinen eigenen *Zylinder verlässt*.





VERTICALITY

Ein Spieler ist niemals für einen Kontakt verantwortlich, wenn er:

- in der Bahn seines Gegenspielers eine legale Verteidigungsposition inne hat,
- seine Arme innerhalb seines Zylinders hat,
- dabei senkrecht nach oben springt oder stehen bleibt.



HANDCHECKING

Alle vorübergehenden Berührungen sind okay, so lange sie nicht die Bewegungen des Gegners einschränken:



durch...





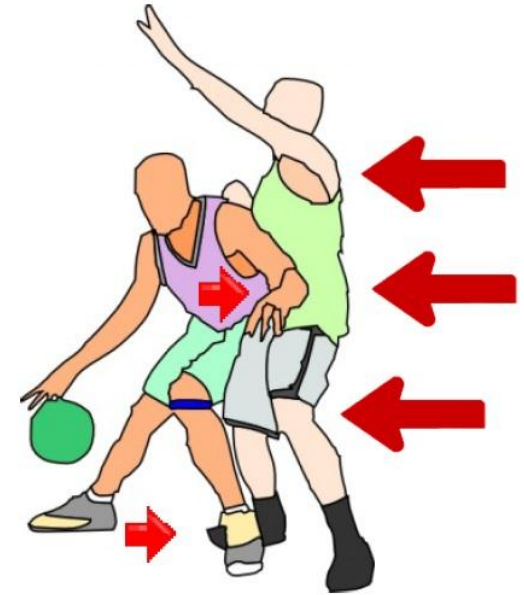
HANDCHECKING

- **Armeinsatz: Tempoverringerung oder Richtungsveränderung**
- **Off-Balance**
- **Arm dringt in Zylinder ein: gestreckt oder angelegt?**
- **Zwei Hände am Ballführer in der Bewegung ist IMMER Foul**
- **Aktion ahnden, nicht die Reaktion**





POST PLAY



- Betrachte und erwarte das POST PLAY als ein sehr physisches (tough but not rough!) match up zwischen zwei großen und schwereren Spielern!
- Gleiches Recht für alle, Angreifer wie Verteidiger! Sei immer auch auf illegalen Handeinsatz des Angreifers gefasst!
- Mach Dir klar, was Illegale und was legale Kontakte sind!



POST PLAY

LEGAL

- Verteidiger darf sich schützen, in dem er zum Beispiel den Unterarm anlegt INNERHALB SEINES EIGENEN ZYLINDERS oder in dem „body to body-Kontakt“ besteht (auch laterale Bewegungen!). NICHT aber mit zwei Händen!

ILLEGAL

- Einsatz der Hände, des Unterarms, der Knie oder Beine, um die Bewegung des Gegners einzuschränken!
- Zu keinem Zeitpunkt dürfen eine oder gar beide Hände am Gegner platziert werden, wenn er sich zum Korb bewegt. Zwei Hände NIE, auch nicht zum Schutz!
- Ausgestreckter Arm am Ballführer in der Bewegung ist IMMER Foul!
- Verteidiger dürfen durch einen nach hinten „bumpenden“ Angreifer nicht aus ihrer Position gedrängt werden.



POST PLAY – „HOOK“





POST PLAY – „CLAMP“ (HOLD)





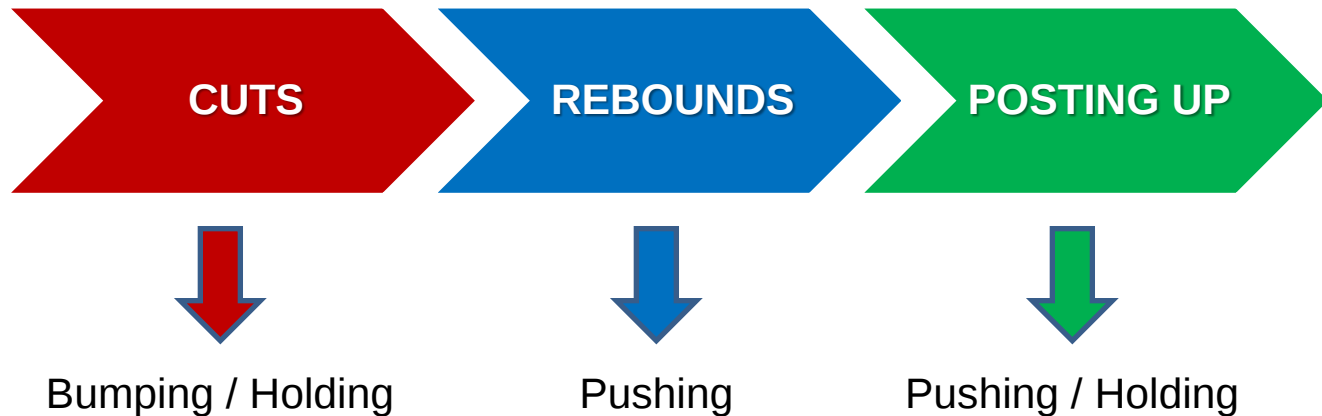
POST PLAY – „SWIM“





OFF THE BALL

- Sorge dafür, dass sich die Spieler ohne Ball frei bewegen können und dabei nicht (illegal) behindert bzw. eingeschränkt werden!
- LESE DAS SPIEL! Beobachte die Aktionen der Spieler lateral bzw. wenn sie penetrieren!





SCREENING (Regel)

LEGAL

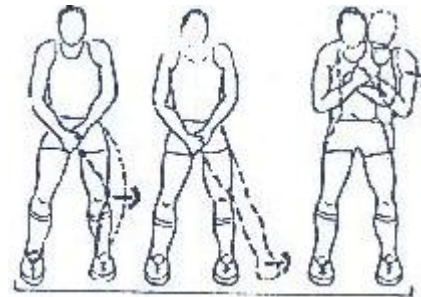
Spieler, der den Block setzt...

- steht (innerhalb seines Zylinders).
- hat beide Beine auf dem Boden, wenn sich der Kontakt ereignet.



ILLEGAL

- bewegt sich.
- hat keinen ausreichenden Abstand beim Block außerhalb des Gesichtsfelds des Gegenspielers.
- berücksichtigt die Elemente von „Zeit und Abstand“ gegenüber einem Gegenspieler in der Bewegung nicht.





SCREENING (Regel)

unbewegt

innerhalb Gesichtsfeld
(frontal oder lateral)

Der blockende Spieler darf den Block so nah am Gegner setzen, wie er will, ohne allerdings einen Kontakt zu verursachen.



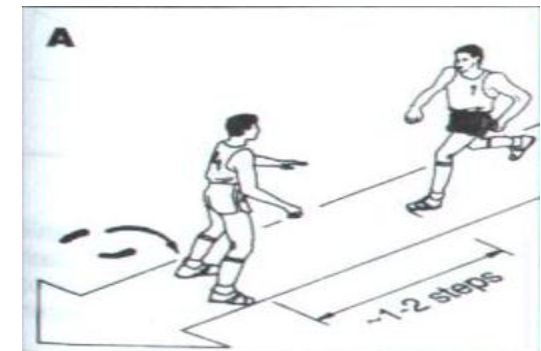
außerhalb Gesichtsfeld

Der blockende Spieler muss den Block ohne Kontaktverursachung so setzen, dass sein Gegner einen Schritt machen kann.



bewegt

Das Kriterium von ZEIT und ABSTAND ist zu berücksichtigen.





UNSPORTLICHES FOUL

HERKÖMMLICHE U-FOULS

1. EXCESSIVE CONTACT:
*grob, heftig, gefährlich, keine realistische Chance
Ball zu spielen; Fouls nach SR-Pfiff!*

2. ELLENBOGEN SCHWINGEN mit Kontakt:
*um sich Freiraum zu verschaffen zum Pivotieren,
einen Pass zu spielen oder zu dribbeln*

SPECIAL U-FOULS

LETZTE SPIELPERIODE, LETZTE 2 MINUTEN:
*Defensiver Kontakt, Ball noch in den Händen des SR
oder des Einwerfers („WENN“)*

BREAKAWAY U-FOULS

BREAKAWAY FOUL
*(als Orientierung Fouls zwischen den 3-Punkt-Linien):
Letzter Mann, Kontakt von hinten oder der Seite
zwingend VOR Act of Shooting*

TRANSITION U-FOULS

(Defenseaktion beachten / bewerten)

FRÜHEITIGES UNTERBINDEN DES FASTBREAKS
(meist unmittelbar nach Ballgewinn):
*a) Wenn offensichtlich keine realistische Chance
für den Verteidiger besteht, den Ball zu erreichen
bzw. b) offensichtlich keine Absicht des Vertei-
digers besteht, den Ball zu erreichen.*

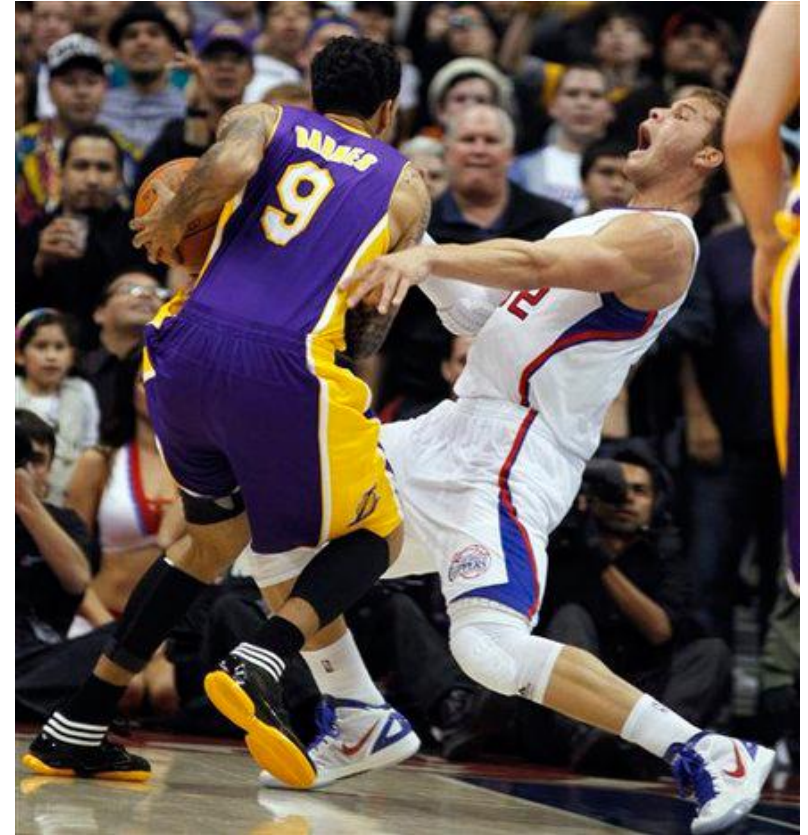


UNSPORTLICHES FOUL - Leitfaden

- GLEICHMÄSSIG auslegen über die gesamte Spielzeit, nur die AKTION ahnden. **NICHT** interpretieren!
- **KEINE** Anwendung des Vorteil-/Nachteil-Prinzips!
- Clean the Game zu jeder Zeit! Niemals überharte Kontakte zulassen!
- Identifiziere die Spieler, die nicht Basketball spielen wollen!
- Habe keine Angst: Bewerte die Aktion und denke nicht über die Sanktion für das Foul nach!
- Wenn Du im Zweifel bist: Pfeife ein normales Foul!
- Beim Doppelpfiff: Wenn einer Deiner Kollegen ein UF gepfiffen hat, zeige ebenfalls ein UF an!



FLOPPING





FLOPPING (Basics)

- Wo geschieht Flopping gewöhnlich: Bei Charges und Screeningsituationen.
- Grundlage zur Beurteilung des Floppings sind das Verständnis des Spiels und die üblichen Bewegungen der Spieler. Wenn das beherzigt wird, fallen wir auch NICHT auf Floppings herein.
- Flopping hat nichts zu tun mit sportlichem Verhalten und Fair Play!
- Einige Spieler wollen den Schiedsrichter täuschen, in dem sie einen Kontakt vortäuschen oder einen kleinen Kontakt aufbauschen.
- Spieler ohne eine legale Verteidigungsposition versuchen gerne auf der Vorderseite des Körpers Kontakte zu generieren und „umzufallen“ um Charges zu schinden.



FLOPPING

FLOPPING



Arme hochreißen, hinfallen, aber die Hände zum Abstützen bereit haben: Spieler möchte fallen!



KEIN FLOPPING



Natürliche Fallbewegung, unkoordiniertes Fallen: Spieler erwartet nicht zu fallen!



FLOPPING - Leitfaden

Spielerverhalten:

Konsequenz:

Unbeabsichtigter Kontakt mit einem Gegenspieler aus einer regulären Aktion heraus, keine Abänderung des Rhythmus´:

NO CALL

Flopps, die einen illegalen Kontakt verursachen / vortäuschen:

FOUL für den FLOPPER

Fake/Flopp ohne einen illegalen Kontakt zu erzeugen:

VERWARNUNG mit Androhung T-FOUL, kommunizieren zum Coach, gilt für gesamtes Team!

Täuschung ohne Berührung/Körperkontakt mit Gegenspieler:

SOFORT T-FOUL



BEHAVIOUR (Verständnis)

- Es gibt keine sehr gut geleiteten Spiele für Schiedsrichter ohne eine gute Kooperation mit Trainern und Spielern!
Schiedsrichter, Coaches und Spieler sitzen hierbei in einem Boot!
- Wichtig ist, dass der Schiedsrichter ein Verständnis dafür entwickelt, dass Coaches und Spieler mit „Leib und Seele“ dabei sind und Emotionen zeigen.
- Erwerbe Dir das Vertrauen aller Spielbeteiligten, in dem Du eine geordnete Spielleitung an den Tag legst!
- Trotzdem gibt es immer wieder mal Situationen, in denen nicht tolerables Verhalten an den Tag gelegt wird. Rechne damit und handele entschlossen!



BEHAVIOUR (Basics)

Despektierliches oder respektloses Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern oder den Gegnern ist grundsätzlich nicht erlaubt und ist NIEMALS zu ignorieren!!!



BEHAVIOUR : akzeptabel

HANDLUNG	FOLGE
Feedback, Anmerkungen, Fragen (inhaltlicher Art) in angemessener und höflicher Form.	Akzeptable Kommunikation
Abgeben natürlicher, wenn auch subjektiver Einschätzungen, die weder respektlos noch despektierlich sind, auch wenn damit ein Nichteinverstanden-Sein mit einer Entscheidung verbunden ist.	Akzeptable Kommunikation
Emotionale Reaktion kurz vor Schluß unter Nervosität und Anspannung in Folge eines Fehlers des Schiedsrichters, der aber nicht die Schiedsrichterautorität in Frage stellt.	Akzeptable Kommunikation



BEHAVIOUR : nicht ignorieren

HANDLUNG	FOLGE
Gebrauch der SR-Handzeichen (3 Finger, Schrittfehlerzeichen), Imitieren von Fouls z.B. Schlagen auf eigenen Arm	Verwarnung
Rumtanzen auf der Stelle bei Call oder No-Call	Verwarnung
Fordern von Entscheidungen, Versuch den Schiedsrichter zu beeinflussen	Verwarnung
Schlagen beider Hände vors Gesicht, Flehen um himmlischen Beistand (Hände zum Himmel), "Jesus Haltung"	Verwarnung Nach klaren Entscheidungen sofort Technisches Foul



BEHAVIOUR : nicht tolerierbar

HANDLUNG	FOLGE
Face-to-Face mit dem Schiedsrichter in kurzer Distanz:	Technisches Foul
Aggressive vom Körper weggehende Gesten in Richtung SR:	Technisches Foul
Aggressive Kommentare (respektlos):	Technisches Foul
Theatralische Zeichen, die Zuschauer ins Spiel bringend:	Technisches Foul
Despektierliche Gesten:	Technisches Foul
Spieler läuft hinter SR her zwecks Reklamierens:	Technisches Foul
Applaudieren nach Entscheidungen:	Technisches Foul
Abwinken mit der Hand Richtung SR während oder nach einer Erklärung:	Technisches Foul
Frage stellen und wegrehen, wenn der SR antwortet:	Technisches Foul



Verwarnungen

- Wenn eine Verwarnung (wegen Delay of Game, Sportdisziplin, Flopping,...) ausgesprochen wird, gilt diese Verwarnung für die gesamte Mannschaft bei diesem Spiel.
- Im Wiederholungsfall eines Vergehens (der bereits verwarnten Mannschaft) ist auf Technisches Foul zu entscheiden.
- Die Verwarnung ist dem betreffenden Spieler und dem Trainer beim nächsten toten Ball mitzuteilen.