



So muss gepfiffen werden...

-  ...Fortsetzung
-  ...Feedback
-  ...Nachjustierung



FEEDBACK

- Die Umsetzung "Clean the Game" ist aus Sicht des SRA nicht zufriedenstellend umgesetzt worden. Oft zu „kleinlich“ oder zu „ruppig“ (Qualität der Entscheidungen muss verbessert werden)
- Insgesamt wurde seitens des Kaders keine einheitliche Vorgehensweise festgestellt.
- "Jede Woche müssen wir uns neu auf die SR einstellen..." (ist häufiges Feedback der Mannschaften)

An den 2013 geschulten Kriterien hat sich nichts geändert!

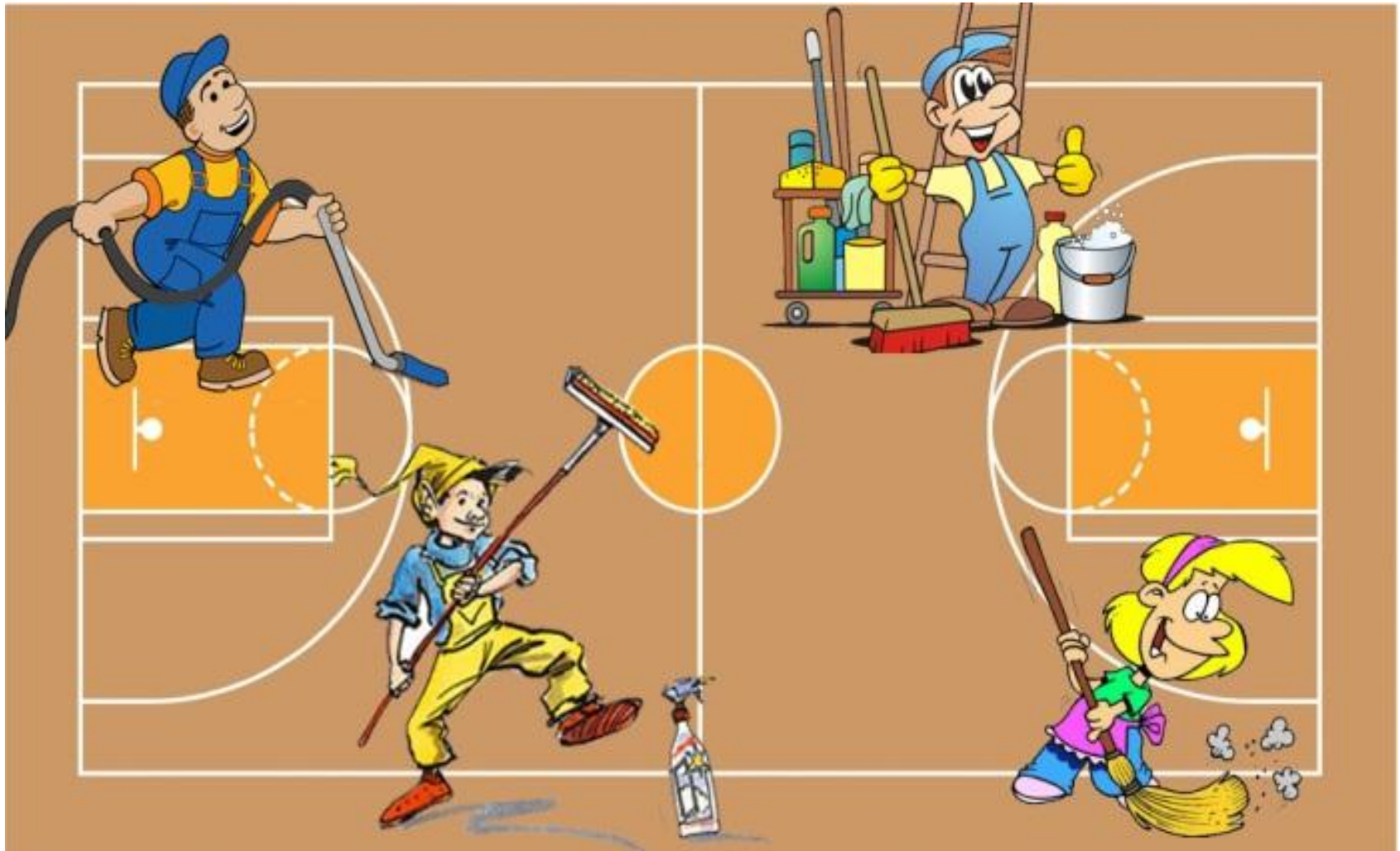


Daran muss zwingend gearbeitet werden:

- Clean the Game (zu jedem Zeitpunkt) – kein ruppiges Spiel zulassen (aber auch keine „Kinkerlitzchen“ abpfeifen)
- Handchecking (konsequent und konstant unterbinden)
- "billige" And1-Pfiffe
- Flopping/Faking
- Behaviour (Feeling für Außenwirksamkeit muss besser werden)
- Administrative Dinge korrekt händeln
- SR-Technik



CLEAN THE GAME





CLEAN THE GAME

Was bedeutet "Clean the Game" bzw. weswegen ist "Clean the Game" wichtig?

- Unterstützung des Spielflusses.
- Verhinderung bewusster Spielzerstörung.
- Differenzierung zwischen marginalen ***Kontakten*** und ***Fouls*** (Behinderungen und Einschränkungen für den Betroffenen).
- 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-Go's, die sofort und konsequent zu ahnden sind.
- Präzise Auslegung in den Bereichen ***Handchecking*** & ***Off the Ball***.



VERTICALITY & "And1s"

- Pfeifen wir eher zu viele oder zu wenige "And1s"?
- Für wen pfeifen wir im Regelfall mehr "And1s"?
- Haben wir eine Idee bzw. eine Philosophie für das Thema?
- Bei welchen Aktionen kommen And1s typischerweise vor?
 - Vollendung: Act of Shooting,
 - Abschluss: Penetration zum Korb,
 - nach Offensivrebound (Brettnähe),
 - beim Dunkingversuch.
- Achtung: Keine "Late-Calls"!
Ein Kriterium für ein Foul darf nicht der Korberfolg sein.



VERTICALITY & "And1s"

Merke:

- Gehe prinzipiell sparsamer mit "And1"-Entscheidungen um!
- Berücksichtige die Idee des Spiels bzw. die Aktion des angreifenden Spielers!
- Weiche Angriffsaktion: Stecken lassen!
- Poweraktion / aggressiv den Korb attackierend: "Belohne" durch ein "And1"!
- Hat der Kontakt den Wurf beeinflusst oder nicht?



HANDCHECKING

Handchecking bedeutet im Grunde nichts anderes, als dass...

-  **ein Angreifer mit Ball aufgrund des Gebrauchs der Hände nicht so laufen kann, wie er laufen würde, wenn kein Arm-Einsatz des Verteidigers vorhanden wäre!**
-  Wird eine solche Tatsache festgestellt, bitte **Foul!**



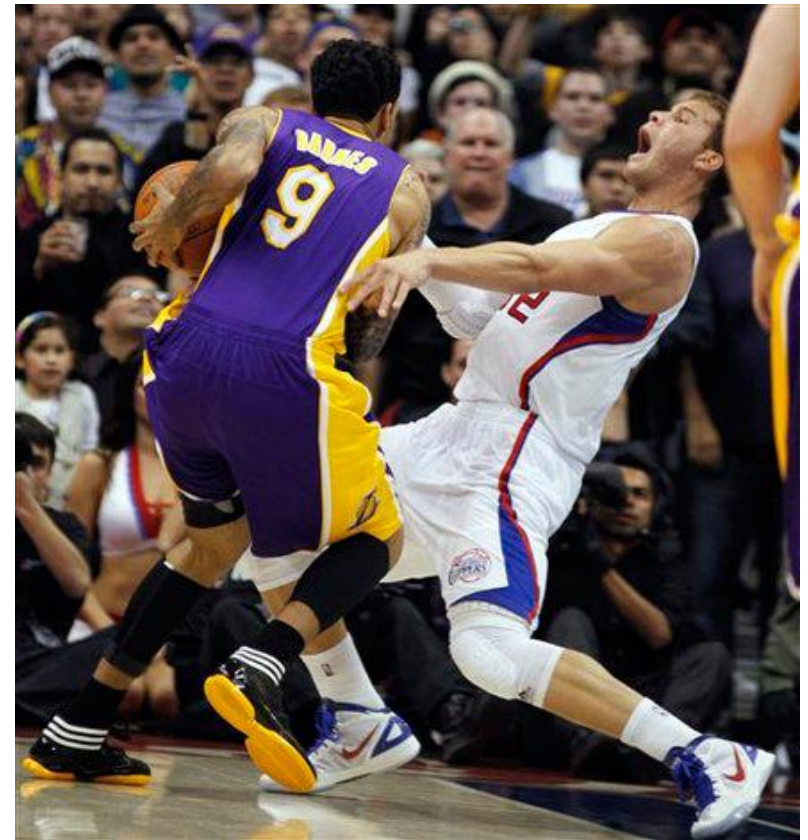
HANDCHECKING

- 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.





FLOPPING





FLOPPING (Basics)

- Wo geschieht Flopping gewöhnlich:
Bei Charges und Screening-Situationen.
- 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 TECHNISCHES FOUL



BEHAVIOUR

- Den Fokus vermehrt auf äußere Bedingungen legen:
Coachingbox einhalten,
nur eine Person darf stehen,
hinter den Bänken hat keiner zu Stehen!
➤ Signal für alle: "Das muss hier heute korrekt ablaufen."
- Nonverbale abwertende Kommunikation (Jesus, Abwinken, etc.) nicht ignorieren!
- Differenzierung zwischen Außenwirksam und "Ich fühle mich gerade persönlich angegriffen."
➤ niemals selbst emotional sein!

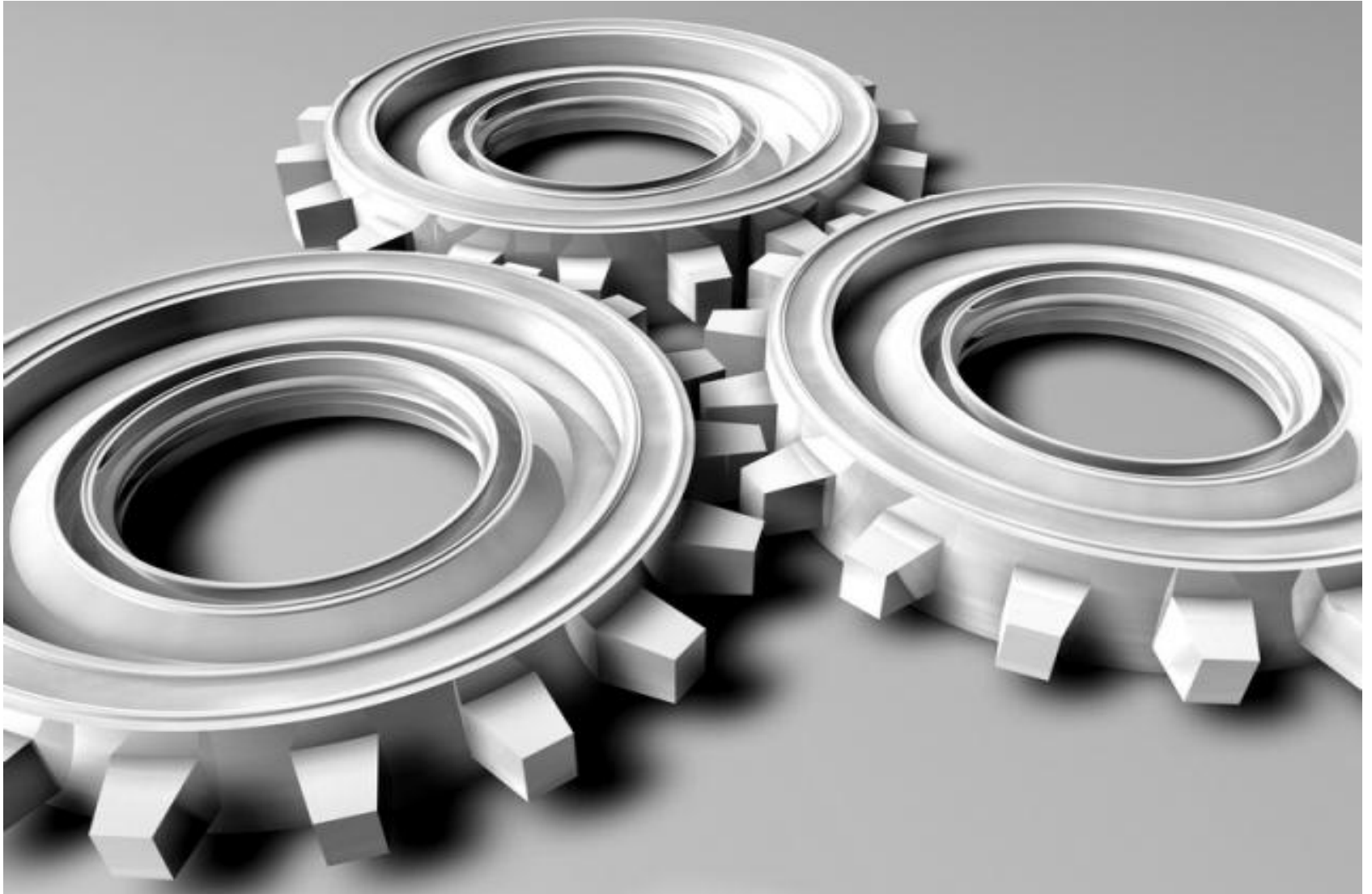


Administrative Dinge korrekt händeln

- Coachingbox korrekt eingerichtet?
- Abstand der Mannschaftsbänke zum Tisch und zur Seitenlinie korrekt?
- Sind Wechselstühle vorhanden?
- Kampfgericht frühzeitig einfordern
- Auf rechtzeitiges Eintragen drängen
- Wechsel und Auszeiten nur über den Tisch laufen lassen (mit Signal)



SCHIEDSRICHTER-TECHNIK





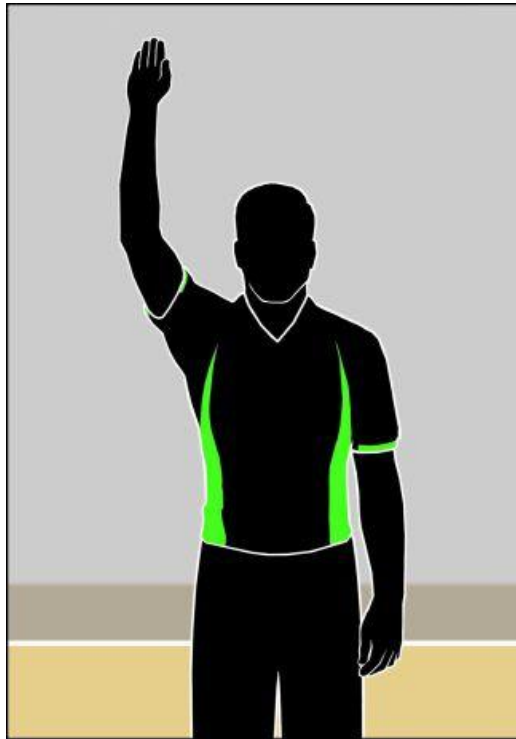
SCHIEDSRICHTER-TECHNIK

- Spiel lesen, antizipieren, immer die Lücke suchen.
- Absprachen treffen (Pregame)
- Für schnelle Spielfortsetzung sorgen:
Zur Anzeige **laufen**, nach der Anzeige schnell zur neuen Position **laufen**.
- Korrekte Signale/Handzeichen (offiziell)
- Stopp-the-Clock **immer**
- Positionen unter dem Korb sollen möglichst vermieden werden.
- Bei Würfeln von außen am Zonenrand stehen bleiben, beim drive mit dem Pärchen bewegen



SCHIEDSRICHTER-TECHNIK

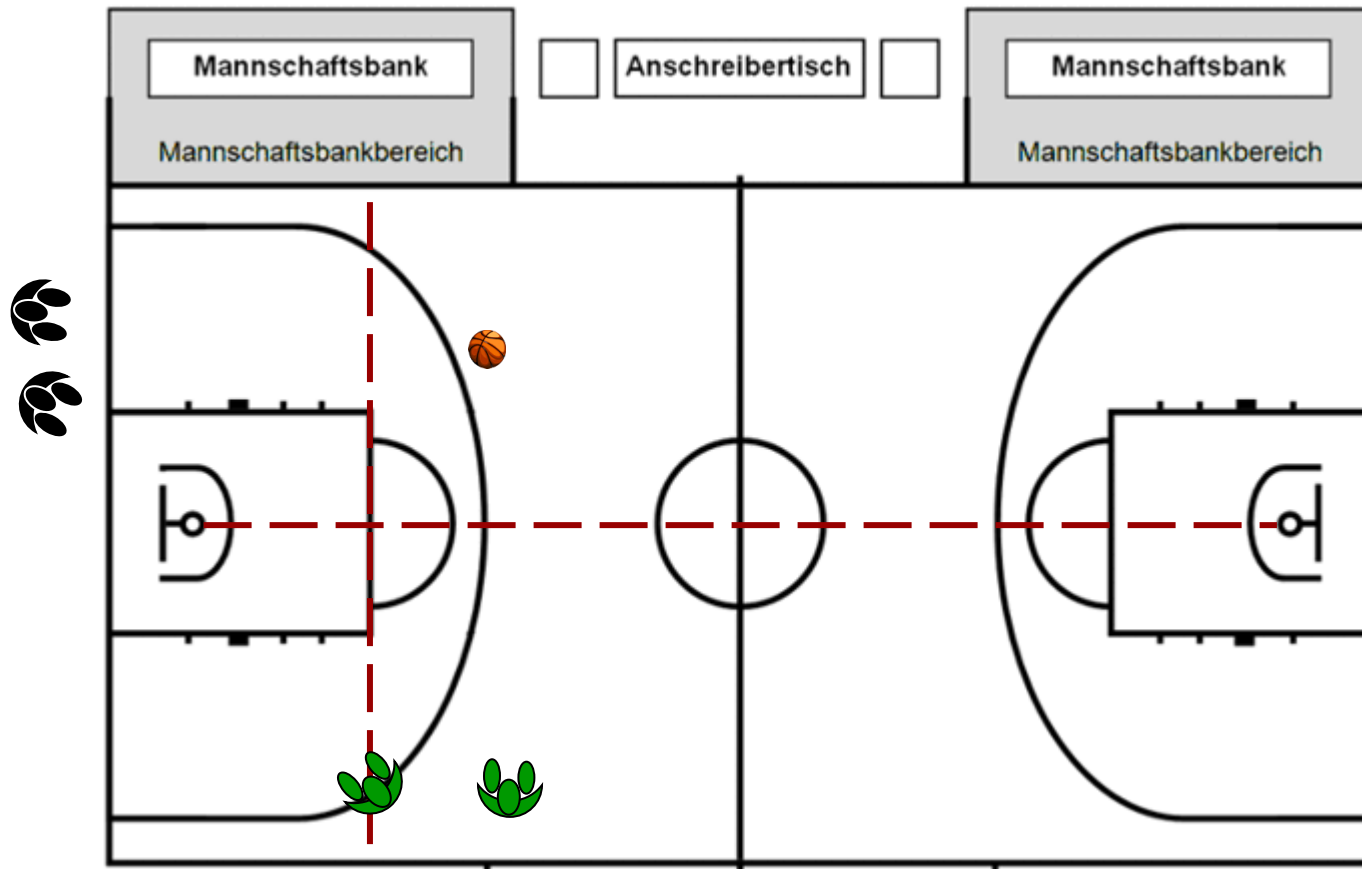
Stop-the-Clock-Signal bitte **immer** verwenden:
Bei **jedem** Ausball und bei **jeder** Regelübertretung!!!





SCHIEDSRICHTER-TECHNIK

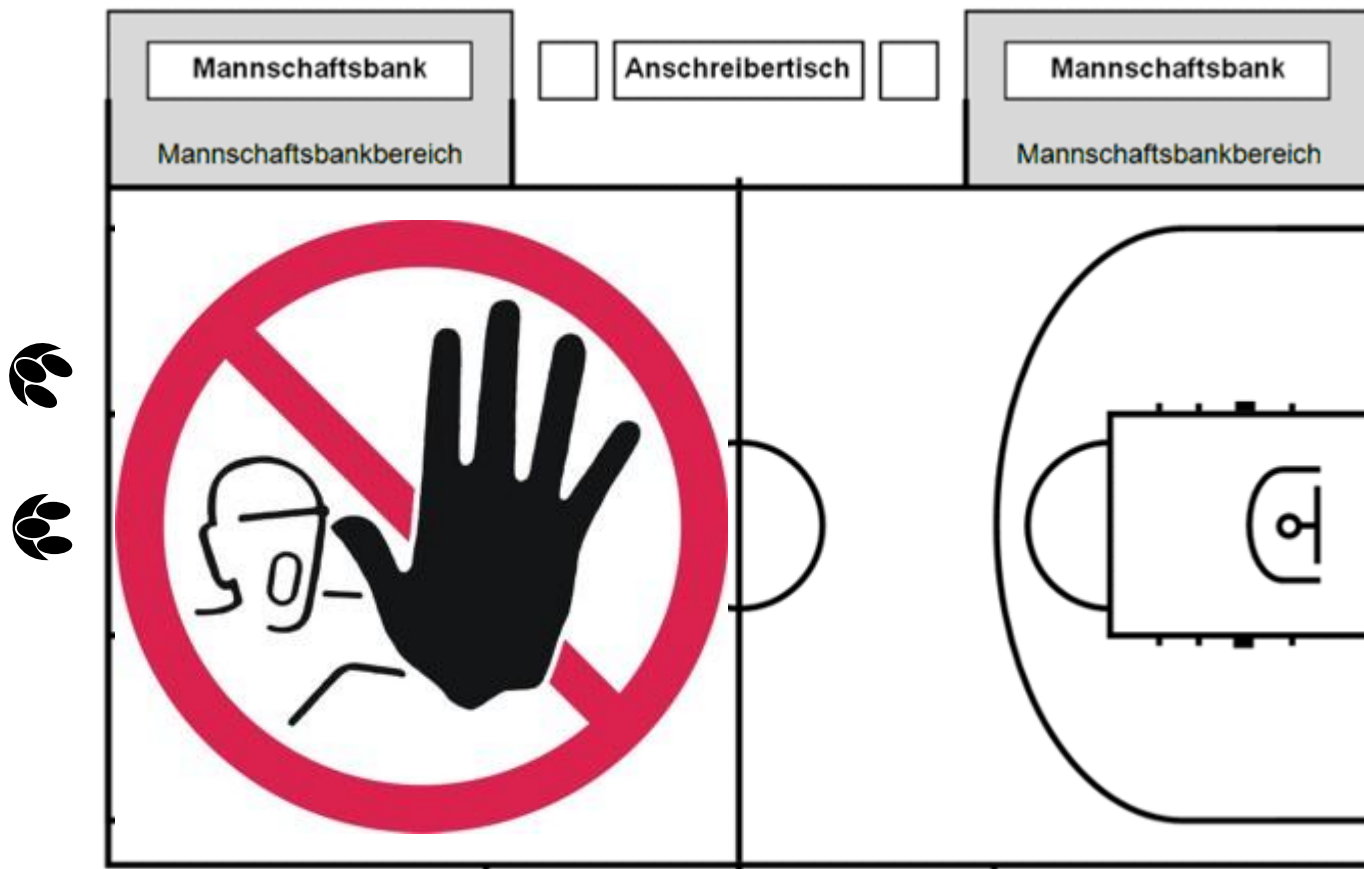
- Penetration bei Wurf von außen -





SCHIEDSRICHTER-TECHNIK

- Penetration bei Wurf von außen -





SCHIEDSRICHTER-TECHNIK

- Penetration beim Drive oder Korbwurf -

-  Der vordere Schiedsrichter sollte bei Würfen von außen oder Korbwurfaktionen, die von vorne kommen, Positionen unter dem Brett ***vermeiden!***
-  Beim Drive zum Korb von links oder rechts soll er sich mit dem Pärchen bewegen.
Ziel: Looking for Spaces
-  Der folgende Schiedsrichter penetriert bei Wurfversuchen oder Reboundsituationen ***niemals in Richtung Mittellinie!***
Ziel: Distanz zum Geschehen verkürzen