

Kriterien der Mann-Mann-Verteidigung (MMV)

- (1) Jeder Verteidiger ist verpflichtet, einen genau bezeichneten Gegenspieler zu fixieren und zu decken. Fixieren und Decken beinhaltet gezielte Verteidigungspositionen und -aktionen im Siebenmeterbereich, die für den Beobachter deutliche Hinweise sind, dass der Verteidiger seinen Gegenspieler durch Blickkontakt, akustische Signale oder Handzeichen wahrnimmt.
- (2) Spielt eine Mannschaft eine Pressverteidigung über das ganze, dreiviertel- oder das halbe Feld sind diese Kriterien auch außerhalb des Siebenmeterbereichs einzuhalten. Hierzu gilt folgende Regelung: Es muss immer MMV gespielt werden. Sämtliche Ball-Raum- und kombinierte Verteidigungsvarianten sind auch außerhalb des Siebenmeterbereichs nicht zugelassen. Spielt eine Mannschaft eine Verteidigung als Ganz-, Dreiviertel- oder Halbfeldpresse sind folgende Regelungen zur Verteidigung verbindlich: Dem Beobachter muss eine klare Mann-Mann-Zuordnung und -Zuständigkeit deutlich werden. Das Doppeln des Ballbesitzers und Helfen nach Durchbruch des Ballbesitzers ist grundsätzlich erlaubt. Demnach sind alle folgenden Verteidigungs-Rotationsmaßnahmen der anderen Verteidiger auch erlaubt. Es muss jedoch ein deutliches und unmittelbares Wiederaufnehmen der zugeordneten Angreifer nach der Spielaktion erfolgen.
- (3) Folgende Regelungen zur Verteidigung im Siebenmeterbereich sind verbindlich:
 - I. Decken des Ballbesitzers
 - a) Der Verteidiger befindet sich unmittelbar zwischen Ballbesitzer und Korb. Er steht so nah, dass er einen Wurf stören kann, und so weit, dass er einen Durchbruch verhindern kann, d.h. der Maximalabstand beträgt ca. 1,50 Meter.
 - b) Erhält ein Angreifer aus einem Zuspiel den Ball, muss der Verteidiger unmittelbar seine Verteidigungsabsicht durch eine deutliche Positionsveränderung auf den Ballbesitzer hin deutlich machen.
 - II. Decken eines Gegenspielers ohne Ball
 - a) Der Verteidiger bewegt sich grundsätzlich so, dass er seinen Gegenspieler immer sehen oder fühlen kann. Verteidiger auf der Ballseite sollen so stehen, dass sie sowohl den Ballbesitzer als auch den direkten Gegenspieler wahrnehmen können.
 - b) Dem Beobachter muss eine klare Mann-Mann-Zuordnung und -Zuständigkeit deutlich werden.
 - c) Verändert der Ball durch Dribbling oder Pass seine Position, so muss jeder Verteidiger seine Position mit dem Ball verschieben.
 - d) Verändert ein Angreifer ohne Ball seine Position, muss sein Verteidiger seine Position mit dem Angreifer verschieben.
 - e) Ist kein konkretes Helfen oder Doppeln am Ball erkennbar, müssen die Verteidiger, die einen Spieler auf der ballfernen Seite decken, mindestens mit einem Fuß in der dem Ball abgewandten Seite (von der Korb-Korb-Linie) stehen.
 - f) Es ist grundsätzlich untersagt, einen Spieler ohne Ball zu doppeln.
 - III. Helfen, Korbsicherung und Verteidigerrotation
 - a) Den Verteidigern von Spielern ohne Ball sind das Aushelfen am Ballbesitzer und die dazugehörige Korbsicherung erlaubt.
 - b) Aushelfen erfolgt, wenn der Verteidiger des Ballbesitzers z.B. durch Dribbeldurchbruch oder nach Anspiel ausgespielt wurde und nicht mehr in der Lage ist, wirkungsvoll einzugreifen.
 - c) Aushelfen bewirkt, dass zusätzliche Verteidiger kurzfristig ihre Position so verändern, dass sie den Korb absichern können. (Verteidigerrotation)
 - d) Alle Helfer und alle anderen Verteidiger müssen nach der Hilfsaktion deutlich bemüht sein, so schnell wie möglich wieder einen Angreifer aufzunehmen.
 - IV. „Switchen“
 - a) Der Wechsel der Zuordnung von Verteidigern zu bestimmten Gegenspielern kann bei direkten oder indirekten Blocks, nach Doppeln, Helfen oder „Run & Jump“ erfolgen.
 - b) Bei allen „Switching“-Aktionen muss für den Beobachter ein deutliches Aufnehmen des neuen Gegenspielers in der unmittelbaren Spielaktion erkennbar sein.
 - V. Doppeln
 - a) Das Doppeln des Ballbesitzers ist grundsätzlich erlaubt. Demnach sind alle folgenden Verteidigungsrotationsmaßnahmen der anderen Verteidiger auch erlaubt.
 - b) Für den Beobachter muss jedoch ein deutliches und unmittelbares Wiederaufnehmen der zugeordneten Angreifer nach der Spielaktion erfolgen.
- (4) Folge bei Verstößen gegen die MMV-Pflicht:
 - I. Die vorgeschriebene MMV wird durch einen eingeteilten Kommissar überwacht. Stellt dieser einen Verstoß fest, so warnt er den Trainer beim nächsten toten Ball.
 - II. Bei jedem weiteren Verstoß benachrichtigt der Kommissar unverzüglich den ersten Schiedsrichter, der ein Technisches Foul gegen die Bank verhängt, welches in der Spalte des Assistententrainers vermerkt wird. Diese technischen Fouls zählen nicht zu den technischen Fouls des Trainers.
 - III. Der benannte Kommissar hat die Pflicht, die Schiedsrichter vor dem Spiel entsprechend zu informieren.
 - IV. Tatsachenentscheidungen des Kommissars können nicht im Protestverfahren korrigiert werden.