

# BASKETBALL-Scouting-Manual

Quelle: FIBA BASKETBALL Statisticians' MANUAL 2008, gültig seit 1. Oktober 2008

## Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG .....	1
KORBWURF (Field Goals) .....	2
FREIWÜRFE (Free Throws) .....	4
REBOUNDS .....	6
BALLVERLUSTE (Turnovers) .....	9
BALLGEWINNE (Steals) .....	12
ASSISTS .....	14
GEBLOCKTE WÜRFE (Blocked Shots) .....	16
FOULS .....	18
MITGESPIELT/GESPIELTE MINUTEN .....	19
SPRUNGBALL (Jumpball Situations) .....	20
ZUSÄTZLICHE KRITERIEN (Additional Criteria) .....	21

# EINLEITUNG

Die Fédération Internationale de Basketball (FIBA) ist der Initiative einiger Mitglieder der internationalen Basketballfamilie gefolgt und hat das Scouting-Handbuch, das es seit Beginn statistischer Auswertungen gibt, auf den neuesten Stand gebracht. Nach der ersten Überarbeitung im Jahr 2005 liegt das Handbuch nun erneut vollständig revidiert vor.

Basketball unterliegt einer ständigen Weiterentwicklung, genauso wie seine Spielregeln und die Methoden, nach denen statistische Daten ermittelt und festgehalten werden. Ziel muss es sein, Standards zu definieren, nach denen Scouter in der ganzen Welt einheitlich vorgehen können. Wir glauben, dass die Arbeit der Scouter einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung des Spiels leistet. Sie liefern nicht nur den Trainern und Spielern Daten, sondern auch den Medien und den Fans. Wir hoffen, dass die Neufassung des Scouting-Handbuchs der FIBA die Arbeit der Scouter erleichtern und die Darstellung der Ergebnisse weltweit vereinheitlichen wird.

Für ihre Beiträge zu dieser neuen Version des Handbuchs gilt unser Dank Lubomir Kotleba (FIBA), Zoran Radovic (FIBA), Wolfram Klug (FIBA), Florian Wanninger (FIBA), Kosta Iliev (FIBA Europa), Nick Marzoli (FIBA Europa), Ed Scott (Euroleague), Xavi García (Euroleague), Pablo Campoy (Euroleague), Matthew Cowling (SportingPulse), Andy Fischer (ST Sportservice) und Arnaud Sevaux (Französischer Basketball-Verband).

Im vorliegenden Scouting-Handbuch sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter usw. in der männlichen Form angesprochen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verzichten wir auf geschlechtsspezifische Doppelnennungen. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Trainerinnen, Spielerinnen, Schiedsrichterinnen usw.

Stand der deutschen Übersetzung: April 2012

Ein Scouter hat die Aufgabe, das aufzuzeichnen, was sich auf dem Spielfeld ereignet.

**In diesem Handbuch sollen alle denkbaren Spielsituationen behandelt werden, dennoch kann es natürlich zu einer außergewöhnlichen Situation kommen, bei deren Aufzeichnung ein Scouter auf seine Sachkenntnis und sein Urteilsvermögen zurückgreifen muss.**

Mit Mannschaft A wird die angreifende, mit Mannschaft B die verteidigende Mannschaft bezeichnet, wobei die Nummern 1 bis 5, also zum Beispiel A1 bis A5, die Spieler der Startaufstellung (die „Ersten Fünf“), die Nummern 6 bis 12, also zum Beispiel B6 bis B12, die Auswechselspieler zu Beginn des Spiels bezeichnen. Gleiches gilt für die Spieler auf dem Spielfeld (A1 bis A5, B1 bis B5) sowie Auswechselspieler nach Spielbeginn (A6 bis A12, B6 bis B12).

## KORBWURF (Field Goals)

Ein Wurfversuch (FGA, „Field Goal Attempt“) wird einem Spieler jedes Mal dann angeschrieben, wenn er einen belebten Ball auf den gegnerischen Korb wirft oder tippt, um einen Korb zu erzielen, und er entweder den Korb verfehlt oder der erzielte Korb nicht zählt. Ein FGA kann von jedem Punkt des Spielfelds erfolgen und ist unabhängig vom Bewegungsablauf des Spielers.

Ein erzielter Korb (FGM, „Field Goal Made“) wird einem Spieler jedes Mal dann angeschrieben, wenn sein FGA erfolgreich ist oder wenn der Wurf wegen Goaltendings oder Stören des Balls durch einen Verteidiger als Treffer gewertet wird.

Wird während der Korbwurfbewegung des Werfers er selbst oder ein Mitspieler gefoult und der Wurf führt zu einem FGM, muss zusätzlich ein FGA notiert werden.

Ein FGA wird dem Werfer nicht angeschrieben, wenn der Wurf wegen Goaltendings oder Störens des Balls durch einen Angreifer ungültig ist.

Ein FGA wird dem Werfer nicht angeschrieben, wenn ein Mitspieler des Werfers eine Regelübertretung oder ein Foul begeht, bevor der Ball die Hände des Werfers verlässt. In diesem Fall entscheidet der Schiedsrichter auf Regelübertretung oder Foul und dass der Wurf oder die Aktion nach dem Pfiff ungültig ist. Dadurch wird deutlich, dass der Ball zum Zeitpunkt der Regelverletzung noch in den Händen des Werfers war. Somit ist kein FGA anzuschreiben.

Ein FGA wird ebenfalls dann nicht angeschrieben, wenn der Werfer während der Korbwurfbewegung gefoult wird und sein Wurf erfolglos ist.

Begeht der Werfer oder ein beliebiger Spieler ein Foul oder eine Regelübertretung, während der Ball bei einem Wurf bereits in der Luft ist, ist dem Werfer ein FGA anzuschreiben, da ein eventueller Korb zählen würde. Schwierig kann die Entscheidung sein, ob der Ball bei einem 2-Punkte-Wurf bereits in der Luft war, wenn der Werfer von einem Verteidiger gefoult wird und die verteidigende Mannschaft bereits die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat. Ist der Wurf nämlich erfolglos, erhält der Werfer in jedem Foul zwei Freiwürfe, entweder weil er als Werfer gefoult wurde oder wegen der Mannschaftsfouls. Der Scouter muss dabei sorgfältig auf den Schiedsrichter achten, falls dieser signalisiert, dass der Wurf nicht zählt oder eine Bemerkung wie „Foul vor der Wurfaktion“ macht. Bleibt diese Situation für den Scouter weiterhin unklar, muss er nach bestem Wissen selbst eine Entscheidung treffen. Als Faustregel gilt, dass das Foul im Zweifelsfall vor dem Wurf geschah, sodass dem Werfer kein FGA angeschrieben wird.

Erfolgt in obigem Fall der verfehlt Wurf aus dem 3-Punkte-Bereich und der werfende Spieler wird gefoult, bekommt aber nur zwei Freiwürfe zugesprochen, dann geschah das Foul offenbar nach dem Wurf.

Wirft ein Verteidiger versehentlich einen „Eigenkorb“, werden die Punkte dem Kapitän auf dem Spielfeld der angreifenden Mannschaft gutgeschrieben, und zwar sowohl als FGA als auch als FGM. (Der Kapitän auf dem Feld muss nicht mit dem Kapitän der Mannschaft identisch sein.) In der Praxis hat es sich bewährt, mit dem Anschreiber zu klären, welchem Spieler die Punkte auf dem offiziellen Spielbogen aufgeschrieben werden.

Tippt ein Angreifer den Ball Richtung Korb, gilt dies als FGA (und zusätzlich als Offensiv-Rebound), falls das Tippen kontrolliert erfolgte und als beabsichtigter Versuch gewertet wird, einen Korb zu erzielen. Führt diese Aktion zu einem Korb (FGM), lag Ballkontrolle durch den tippenden Spieler vor.

Ein geblockter Wurf zählt als Wurfversuch, wenn der Angreifer in der Wurfbewegung war, bevor der Ball geblockt wurde. Bestehen Zweifel, ob der Angreifer in der Wurfbewegung war oder nicht, sollte die Entscheidung „keine Wurfbewegung“ getroffen werden. Für

unsere Zwecke wird die Wurfbewegung als eine Aufwärts- und/oder Vorwärtsbewegung in Richtung Korb mit der Absicht, auf den Korb zu werfen, definiert.

Die Frage, ob ein Spieler gerade einen Pass oder einen Wurf beabsichtigt, kann für den Scouter im Einzelfall schwierig zu entscheiden sein. Oft will ein Angreifer nämlich nur scheinbar werfen, um dann im letzten Moment den eigentlich beabsichtigten Pass zu einem Mitspieler zu spielen. Die wahrscheinlich kontroverseste Aktion ist der „Alley-oop“, insbesondere wenn der vom Passgeber für das Zuspiel vorgesehene Mitspieler keine Anstalten macht, den ihm zugedachten Ball zu fangen oder zu werfen. In diesem Fall ist kein FGA, sondern ein Ballverlust („Turnover/Bad Pass“) des Passgebers zu notieren.

## **Beispiele**

### **Situation 1 - A5 wirft, foult aber B5, a) bevor oder b) nachdem der Ball zum Wurf in der Luft ist.**

Im Fall a) ist der Ball vor dem Wurf „tot“ (Dead Ball), sodass für A5 kein FGA, sondern ein Ballverlust (aufgrund des Offensivfouls) und ein persönliches Foul sowie für B5 ein angenommenes Foul (Foul Drawn) notiert werden.

Im Fall b) erhält A5 ein FGA und ein persönliches Foul sowie B5 ein angenommenes Foul und Mannschaft B einen Defensiv-Teamrebound.

Im Zweifel, ob Fall a) oder b) vorliegt, führt die Anzeige des Schiedsrichters zur richtigen Entscheidung: Geschah das Foul vor dem Wurf, wird dies als „Foul der Mannschaft in Ballkontrolle“ angezeigt, nicht aber, wenn sich das Foul erst nach dem Wurf ereignete.

### **Situation 2 - A2 wirft erfolglos auf den Korb (FGA), und beim Kampf um den Rebound tippt B5 den Ball versehentlich in den eigenen Korb.**

Verfehlt der Wurf von A2 den Korb (FGA für A2) und B5 berührt den Ball, ohne dabei Ballkontrolle zu erlangen, werden dem Kapitän auf dem Feld der Mannschaft A ein Offensiv-Rebound, ein FGA und ein FGM angeschrieben.

Ist nicht klar, wer Kapitän auf dem Feld von Mannschaft A ist, kann der Scouter sich mit dem Anschreiber am Wettkampftisch abstimmen, wem die Punkte angeschrieben werden. Mit Kapitän auf dem Feld ist nicht der Kapitän der Mannschaft gemeint, der zu diesem Zeitpunkt unter Umständen nicht auf dem Spielfeld ist.

Beispiel: Nach einem Freiwurf von A3 versucht B4 den auf dem Ring rollenden Ball wegzutippen, aber der Ball geht nach seiner Berührung in den Korb.

### **Situation 3 - Bei einer Sekunde Restspielzeit im dritten Spielviertel fängt B4 in seiner eigenen Spielhälfte einen Defensiv-Rebound, dreht sich um und wirft auf den gegnerischen Korb.**

B4 wird ein FGA angeschrieben und, wenn der Wurf erfolgreich ist, auch ein FGM. Ist die Aktion von B4 als Wurfversuch vor Ablauf der Spielzeit anzusehen, ist für ihn ein FGA zu notieren, egal, wie weit er dabei vom gegnerischen Korb entfernt ist.

### **Situation 4 - A1 wirft auf den Korb (FGA) und der Ball klemmt zwischen Korb und Spielbrett ein.**

A1 wird ein FGA angeschrieben. Rebounds werden nicht notiert, da der Ball beim Einklemmen zum toten Ball wird.

## FREIWÜRFE (Free Throws)

Wirft ein Spieler einen Freiwurf, wird ihm ein Freiwurfversuch (FTA, „Free Throw Attempt“) angeschrieben, es sei denn, ein Verteidiger begeht während dieses Freiwurfs eine Regelübertretung und der Freiwurf ist erfolglos. Das bedeutet, dass einem Spieler kein FTA notiert wird, wenn der Freiwurf durch illegale Aktionen von Gegenspielern beeinflusst wird, es sei denn, der Freiwurf ist erfolgreich (FTM, „Free Throws Made“).

Ein FTM gibt es jedes Mal, wenn ein Freiwurfversuch eines Spielers zu einem regulären Korb und damit zu einem gegebenen Punkt führt.

Wird während eines Freiwurfs eine Regelverletzung gepfiffen, muss der Scouter sehr sorgfältig darauf achten, gegen welchen Spieler auf Foul oder Regelübertretung entschieden wird und was aus dieser Entscheidung folgt.

Dabei gelten folgende Grundsätze:

- Ist der Freiwurf erfolgreich, zählt der Korb, auch wenn ein Verteidiger während des Freiwurfs eine Regelverletzung begeht; dem Freierwerfer werden ein FTA und ein FTM angeschrieben.
- Ist der Freiwurf erfolglos und ein Verteidiger begeht während des Freiwurfs eine Regelverletzung, erhält der Freierwerfer einen Ersatzfreiwurf (Wiederholung) und somit kein FTA für den ursprünglichen Freiwurf, da dieser Freiwurf wegen der Regelverletzung durch einen Verteidiger annulliert wird. Erst für den Ersatzfreiwurf werden ein FTA und, falls der Wurf erfolgreich ist, ein FTM angeschrieben.
- Begeht der Freierwerfer eine Regelverletzung und trifft den Freiwurf, zählt dieser Freiwurf nicht. Dem Freierwerfer wird in jedem Fall, egal ob beim ersten, zweiten oder dritten Freiwurf einer Serie, ein FTA angeschrieben. Beispiele für eine Regelverletzung durch den Freierwerfer sind:
  - Der Freiwurf verfehlt den Ring.
  - Der Freierwerfer braucht zu lange für den Wurf.
  - Der Freierwerfer tritt über die Freiwurflinie, bevor der Ball den Ring berührt.
  - Der Freierwerfer täuscht den Freiwurf an.

Falls es sich um den letzten Freiwurf einer Serie handelt, erhält die verteidigende Mannschaft den Ball zum Einwurf. Hierfür wird dieser Mannschaft ein Defensiv-Teamrebound angeschrieben.

- Begeht ein Mitspieler des Freierwerfers eine Regelverletzung und der Freiwurf ist erfolgreich, werden die Schiedsrichter den Freiwurf zählen lassen. Daher werden dem Freierwerfer ein FTA und ein FTM angeschrieben. Ist der Freiwurf nicht erfolgreich, erhält der Freierwerfer auch bei einer Regelverletzung eines Mitspielers ein FTA, da der Freiwurf – falls erfolgreich – gezählt hätte. War der Freiwurf der letzte einer Serie, erhält die verteidigende Mannschaft den Ball zum Einwurf. Hierfür wird dieser Mannschaft ein Defensiv-Teamrebound angeschrieben.

Zusammenfassung

- Wird wegen einer Regelverletzung durch einen Verteidiger ein Ersatzfreiwurf gegeben, ist der ursprüngliche (annulierte) Freiwurf vom Scouter zu ignorieren und der Ersatzfreiwurf zu scouten.
- Begeht ein Angreifer (einschließlich des Freierwerfers) eine Regelverletzung, ist ein FTA zu notieren.

In allen oben angeführten Situationen hat sich kein Ballverlust (Turnover) ereignet, da die angreifende Mannschaft als „beim Versuch, einen Freiwurf zu erzielen“ angesehen wird (siehe Definition „Ballverlust“).

Wirft ein falscher Spieler einen Freiwurf, werden der Freiwurfversuch (FTA) des falschen Freiwurfers und alle damit verbundenen Aktivitäten außer technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls annulliert, falls solche während der Vorgänge nach dem Fehler gepfiffen wurden. Das Spiel wird nach der Korrektur des Fehlers fortgesetzt. Alle dem falschen Freiwurfer notierten FTA und FTM sind zu streichen.

Führt ein technisches Foul zu Freiwürfen, die unmittelbar vor dem Beginn eines Spielviertels auszuführen sind, zählen FTA und FTM (bei Erfolg) zum neuen Spielviertel. Das Foul wird als während einer Spielpause geschehen betrachtet und so bestraft, als ob es sich während des folgenden Spielviertels ereignet hätte.

## **Beispiele**

**Situation 5 - A1 wirft einen Freiwurf und während dieses Wurfs begeht B3 eine Regelübertretung. Der Freiwurf von A1 ist a) erfolgreich oder b) nicht erfolgreich.**

Im Fall a) wird A1 ein FTA und ein FTM notiert. Im Fall b) wird kein FTA notiert, da der Freiwurf von A1 wiederholt wird.

# REBOUNDS

Ein Rebound ist entweder die erlangte Kontrolle über einen belebten Ball, nachdem ein Spieler bei einem Korb- oder Freiwurf nicht getroffen hat, oder der Ballerhalt zum Einwurf, wenn der Ball nach einem erfolglosen Korb- oder Freiwurf in Aus gegangen ist und kein Spieler vorher Ballkontrolle erlangt hat.

Ein Rebound ist entweder ein Offensiv- oder ein Defensiv-Rebound. Ein Teamrebound wird dann notiert, wenn

- der Ball nach einem erfolglosen Korb- oder Freiwurf ins Aus geht und kein Spieler vorher Ballkontrolle erlangt oder
- unmittelbar nach einem erfolglosen Korb- oder Freiwurf ein Foul gepfiffen wird, bevor ein Spieler Ballkontrolle erlangt.

Ein Rebound wird dem Spieler angeschrieben, der

- als Erster die Ballkontrolle erlangt, auch wenn der Ball vorher von anderen Spielern unkontrolliert berührt wird, über den Boden springt oder rollt,
- den Ball tippt, um einen Korb zu erzielen,
- den Ball kontrolliert zu einem Mitspieler tippt oder ablenkt,
- gemeinsam mit einem Gegenspieler den Rebound erlangt (Sprungball-Situation) und dessen Mannschaft der Ball zum anschließenden Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz zugesprochen wird. Dieser Rebound wird dem am Halteball beteiligten Spieler, nicht dem anschließenden Einwerfer gutgeschrieben.

Um einen Rebound zu erzielen, muss der geworfene Ball vorher nicht notwendigerweise den Korb oder das Spielbrett berühren. Als Rebound wird beispielsweise auch gewertet, wenn der Korbwurf geblockt wird und der Ball anschließend die Korbanlage nicht berührt.

Tippt ein Spieler den Ball, der anschließend schrittweise in die Kontrolle seiner Mannschaft gelangt, muss der Scouter entscheiden, ob das Tippen kontrolliert erfolgt und welchem Spieler der Rebound gutzuschreiben ist. Bei bewusstem und kontrolliertem Tippen wird diesem Spieler der Rebound angeschrieben. Sieht der Scouter die Aktion aber so, dass der tippende Spieler lediglich den Ball aus der „Gefahrenzone“ tippen will, ist derjenige seiner Mitspieler der Rebounder, der als Erster den Ball kontrolliert.

Einem Angreifer, der nach einem erfolglosen Korbwurf seiner Mannschaft den Ball Richtung Korb tippt, werden ein Offensiv-Rebound und ein FGA angeschrieben, sofern der Tipp kontrolliert erfolgt. Wird ein Wurf geblockt und ein Spieler erlangt danach als Erster die Kontrolle über den belebten Ball, wird diesem Spieler ein Rebound angeschrieben.

## Beispiele

**Situation 6 - Nach einem erfolglosen Wurf bemühen sich A5 und B4 um den Rebound und halten gemeinsam den Ball fest.**

Der Rebound wird dem Spieler gutgeschrieben, dessen Mannschaft gemäß wechselndem Ballbesitz anschließend den Einwurf erhält, also entweder A5 oder B4, nicht aber dem Spieler, der nach dem Einwurf als Erster den Ball auf dem Spielfeld

kontrolliert.

**Situation 7 - Nach einem erfolglosen Wurf springt A5 nach dem Ball, fängt ihn und stürzt anschließend zu Boden. Dabei verliert er den Ball wieder, den sich B4 sichert.**

Der Offensiv-Rebound wird A5 gutgeschrieben, sofern er vor dem Sturz eindeutig die Ballkontrolle erlangt. In diesem Fall wird für A5 zusätzlich ein Ballverlust, jedoch kein Ballgewinn für B4 notiert, da A5 den Ball nicht durch eine aktive Verteidigungsaktion von B4 verliert. Falls A5 nicht eindeutig in Ballkontrolle war, geht der Defensiv-Rebound an B4.

**Situation 8 - Nach einem erfolglosen Wurf fängt B4 den Ball und wird fast gleichzeitig von A5 gefoult.**

Der Scouter muss hier beurteilen, ob B4 die Ballkontrolle kurz vor oder nach dem Foul erlangt. Falls „vor dem Foul“, wird der Rebound B4 gutgeschrieben, falls „nach dem Foul“, ist für Mannschaft B ein Defensiv-Teamrebound zu notieren.

**Situation 9 - A4 springt zum Wurf hoch, wird aber von B5 geblockt, ohne dass der Ball die Hände von A4 verlassen hat. A4 landet mit dem Ball und begeht damit einen Schrittfehler.**

Da A4 einen Wurfversuch unternimmt, muss zeitlich zwischen dem Block und dem Schrittfehler ein Rebound „untergebracht“ werden. Zu notieren ist also: Wurfversuch (FGA) A4, Block B5, Offensiv-Rebound A4, Ballverlust (Schrittfehler) A4.

**Situation 10 - Nach einem erfolglosen Wurf gehen B2, B4 und A4 zum Rebound und es entsteht ein Halteball zwischen diesen drei Spielern.**

Fällt gemäß wechselndem Ballbesitz der Einwurf an Mannschaft A, wird für A4 ein Offensiv-Rebound notiert. Bei Einwurf für Mannschaft B wird dieser ein Defensiv-Teamrebound angeschrieben, da sie mit zwei Spielern am Halteball beteiligt ist.

**Situation 11 - Nach einem erfolglosen Wurf von A3 kämpfen mehrere Spieler um den Rebound, als**

- a) gegen A4 ein Foul („Over the Back“) an B2 gepfiffen wird,
- b) gegen B1 ein Foul an A1 wegen Haltens gepfiffen wird oder
- c) B4 den Ball ins Aus tippt.

Im Fall

- a) wird ein Defensiv-Teamrebound für Mannschaft B notiert sowie das persönliche Foul für A4 und ein angenommenes Foul für B2;
- b) gibt es ein Offensiv-Teamrebound für Mannschaft A sowie ein persönliches Foul für B1 und ein angenommenes Foul für A1;
- c) wird ein Offensiv-Teamrebound für Mannschaft A notiert.

**Situation 12 - A1 wirft vor Ertönen des 24-Sekunden-Signals erfolglos auf den Korb und der Ball verfehlt den Ring. Dabei fängt**

- a) B2 den Ball unmittelbar vor dem Signal,
- b) A2 den Ball unmittelbar vor dem Signal,
- c) A2 den Ball nach Ertönen des Signals.

In allen Fällen wird für A1 ein FGA notiert sowie

- a) für B2 ein Defensiv-Rebound,

- b) für A2 ein Offensiv-Rebound und für Mannschaft A ein Teamballverlust (24 Sekunden),
- c) für Mannschaft A ein Teamballverlust (24 Sekunden). Da der Ball beim Rebound von A2 bereits tot ist, wird kein Rebound notiert.

**Situation 13 - A2 verwirft den ersten von zwei Freiwürfen.**

Da der Ball sofort tot ist und A2 zum zweiten Freiwurf übergeben wird, ist kein Rebound zu notieren.

**Situation 14 - A2 wirft erfolglos auf den Korb, und zwar unmittelbar vor Ertönen des Schluss-Signals für diese Spielperiode, sodass kein Spieler zum Rebound geht.**

Für A1 wird ein FGA notiert. Da der Ball nach Verfehlen des Korbs zum toten Ball wird, kann kein Rebound notiert werden.

## **BALLVERLUSTE (Turnovers)**

Ein Ballverlust ist ein Fehler eines Angreifers, wodurch die verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle erlangt. Ein verfehlter Wurf oder Freiwurf oder das Ablaufen der Spieluhr bei Ballkontrolle gelten dabei nicht als Fehler im Sinne eines Ballverlustes.

Jede Regelverletzung eines Angreifers wird als Ballverlust angeschrieben, zum Beispiel 3-Sekunden-Regel, Offensivfoul, offensives Goaltending, Rückspiel, Schrittfehler oder Doppeldribbling. Ebenfalls als Ballverlust gilt ein Fehler eines Spielers wie zum Beispiel den Ball direkt ins Aus zu passen oder den Ball an einen Gegenspieler zu verlieren.

Für den Scouter ist es wichtig zu verstehen, wann eine Mannschaft Ballkontrolle hat, damit er richtig beurteilen kann, dass sie den Ball verliert und die gegnerische Mannschaft Ballkontrolle erlangt. Eine Mannschaft hat Ballkontrolle, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball hält oder dribbelt,
- der Ball einem Spieler dieser Mannschaft zum Einwurf zur Verfügung steht,
- der Ball einem Spieler dieser Mannschaft zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht oder
- der Ball zwischen Spielern dieser Mannschaft gepasst wird.

Wird die angreifende Mannschaft durch die Aktion eines Gegenspielers in eine Halteball-Situation gezwungen, entscheidet die Regel zum wechselnden Ballbesitz über die Scouting-Notierung:

- Erhält die angreifende Mannschaft den Einwurf, wird nichts notiert.
- Erhält die verteidigende Mannschaft den Einwurf, wird dem am Halteball beteiligten Angriffsspieler ein Ballverlust (hier: Ball Handling), seinem Gegenspieler ein Ballgewinn (Steal) notiert.

Ballverluste werden wie folgt unterteilt:

### **Ball Handling**

Ein Angreifer verliert die Ballkontrolle beim Halten oder Dribbeln des Balls oder er kann einen ihm zgedachten Pass nicht fangen, obwohl er ihn hätte fangen müssen.

### **Regelübertretung**

Ein Ballverlust des Angreifers durch eine Regelübertretung wie Schrittfehler, 3-, 5-, 8- oder 24-Sekunden-Regelübertretung oder in Ballkontrolle das Aus berühren.

### **Offensivfoul**

Ein Angreifer mit oder ohne Ball begeht ein Foul, während seine Mannschaft in Ballkontrolle ist und bevor auf den Korb geworfen wird. Sobald der Ball die Hände des Wurfers zum Korbwurf verlässt, hat die Mannschaft des Wurfers nicht mehr die Ballkontrolle – ein Foul eines Angriffsspielers wäre dann kein Offensivfoul mehr und auch kein Ballverlust.

## Fehlpass

Ein Ballverlust durch einen schlechten Pass sollte grundsätzlich dem Passgeber angeschrieben werden, es sei denn, der Scouter ist der Auffassung, der Passempfänger hätte den Ball fangen müssen, und schreibt den Ballverlust (Ball Handling) diesem Spieler zu.

Es gibt Situationen, in denen der Ballverlust die Folge einer Kette von Ursachen ist, wenn zum Beispiel ein schlechter Pass den Passempfänger ins Aus zwingt und er den Ball erst dort fangen kann. Der Scouter muss folglich die primäre Ursache des Ballverlustes erkennen, im Beispiel also den schlechten Pass, sodass er dem Passgeber den Ballverlust (Fehlpass) zuschreiben kann.

Alle 3- und 5-Sekunden-Regelübertretungen werden dem verursachenden Spieler **persönlich** angeschrieben, alle 8- und 24-Sekunden-Regelübertretungen als **Team-Ballverlust** notiert.

Es gibt Situationen, in denen sich fast zur selben Zeit zwei oder mehr Ballverluste ereignen. Hier muss der Scouter entscheiden, ob eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat, bevor sie diese umgehend wieder verliert. Am besten orientiert er sich an der 24-Sekunden-Uhr: Wird diese auf „24“ zurückgesetzt und erneut gestartet, liegt ein Wechsel der Ballkontrolle vor, und er kann einen Ballverlust beziehungsweise Ballgewinn notieren. Wird die 24-Sekunden-Uhr nicht zurückgesetzt, liegt kein Wechsel der Ballkontrolle vor und somit auch kein Ballverlust.

## Beispiele

### **Situation 15 - Als A5 über das Spielfeld dribbelt, nimmt ihm B3 den Ball weg.**

A5 wird ein Ballverlust (Ball Handling), B3 eventuell ein Steal angeschrieben.

### **Situation 16 - A2 passt den Ball versehentlich direkt ins Aus.**

A2 wird ein Ballverlust („Fehlpass“) angeschrieben.

### **Situation 17 - A1 passt den Ball zu A4, der den Ball aber so fallen lässt, dass B4 ihn aufnehmen kann.**

A4 wird an Ballverlust (Ball Handling) angeschrieben. Für B4 wird kein Ballgewinn (Steal) notiert, da er lediglich von einem Fehler seines Gegenspielers profitiert hat.

### **Situation 18 - A2 begeht eine Regelübertretung (zum Beispiel Schrittfehler, Doppeldribbling), wodurch die gegnerische Mannschaft den Ball erhält.**

A2 wird ein Ballverlust angeschrieben.

### **Situation 19 - A5 begeht ein Foul (zum Beispiel bewegter Block), während seine Mannschaft in Ballkontrolle ist.**

A5 werden ein persönliches Foul, sowie ein Ballverlust (Offensivfoul) angeschrieben. Es ist zu beachten, dass Scouting-Software mit dem Offensivfoul unter Umständen auch automatisch einen Ballverlust erfasst, so dass dieser nicht zusätzlich eingegeben werden muss.

### **Situation 20 - Mannschaft A gelingt es nicht, rechtzeitig zu werfen und begeht eine 24-Sekunden-Regelübertretung.**

Mannschaft A wird ein Team-Ballverlust (24 Sekunden) angeschrieben.

### **Situation 21 - A2 nimmt zum Ende des Dribblings den Ball auf und wird dabei von B2 eng bewacht. Da A2 weder zum Wurf noch zu einem Pass kommt, begeht er eine**

### **5-Sekunden-Regelübertretung.**

A2 wird an Ballverlust (5 Sekunden) angeschrieben.

### **Situation 22 - Während A1 in Ballbesitz ist, begehen A4 und B4 gleichzeitig aneinander ein Doppelfoul.**

Da sich die Foulstrafen aufheben und Mannschaft A den Ball zum Einwurf erhält, ist (außer den beiden Fouls und den beiden angenommenen Fouls) für den Scouter nichts zu notieren.

### **Situation 23 - Während A3 den Ball hält, wird ihm dieser von B3 aus der Hand geschlagen. A3 und B3 hechten nach dem Ball und es entsteht eine Sprungballsituation zwischen beiden Spielern. Gemäß wechselndem Ballbesitz erhält**

**a) Mannschaft A**

**b) Mannschaft B**

**den Ball zum Einwurf.**

Im Fall

- a) ist für den Scouter nichts zu notieren,
- b) wird A3 ein Ballverlust (Ball Handling) angeschrieben und für B3 ein Ballgewinn (Steal) notiert.

## BALLGEWINNE (Steals)

Einem Verteidiger wird ein Ballgewinn gutgeschrieben, wenn er durch eine **gelungene aggressive Aktion** einen Gegenspieler zu einem Ballverlust „zwingt“. Ein Ballgewinn liegt nicht vor, **wenn der Ball zum toten Ball wird und die bisher verteidigende Mannschaft den Ball zum Einwurf erhält.**

Einen „Teamballgewinn“ gibt es nicht und kann daher auch nicht als solcher notiert werden.

Ein Verteidiger kann einen Ballgewinn auf verschiedene Arten erzielen, indem er

- den Ball einem dribbelnden oder den Ball haltenden Gegenspieler wegnimmt,
- einen gegnerischen Pass durch eine eigene, aktive Verteidigungsaktion abfängt,
- den Ball einem Gegenspieler in Ballkontrolle wegtippt oder dessen Pass so abfälscht, dass
  - sein eigener Mitspieler den Ball fängt,
  - der Ball zunächst frei ist und dann ein Mitspieler Ballkontrolle erlangt,
  - der Ball zunächst frei ist und dann ein Mit- und ein Gegenspieler gleichzeitig an den Ball kommen, ein Halteball entsteht und der verteidigenden Mannschaft der Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz zusteht (beim Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz zu Beginn eines Spielviertels liegt dies offensichtlich nicht vor). Das Wegtippen oder Abfälschen des Balls, das zum Ballgewinn führt, muss nicht notwendigerweise kontrolliert erfolgen.

Wird der Ball zum toten Ball, ist ein Ballgewinn nur in dem Fall möglich, dass es durch eine Aktion des Verteidigers zu einem Halteball mit anschließendem Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft kommt.

Um einen Ballgewinn zu erzielen, muss der Verteidiger **aktiv** am Ballverlust der angreifenden Mannschaft beteiligt sein; es genügt nicht, nur der Nutznießer des Ballverlustes zu sein. Passt zum Beispiel ein Angreifer direkt in die Arme eines Verteidigers, ohne dass dieser sich bewegen musste, wird kein Ballgewinn notiert.

Wird einem Verteidiger ein Ballgewinn gutgeschrieben, muss auf der Gegenseite zwangsläufig ein Ballverlust für einen Angreifer stehen. Umgekehrt gilt dieser Satz nicht – ein Ballverlust führt nicht automatisch zu einem Ballgewinn, zum Beispiel bei einer Regelübertretung, einem Fehlpass oder Offensivfoul.

Dem Scouter muss bewusst sein, dass ein Ballverlust der einen Mannschaft die notwendige Voraussetzung für einen Ballgewinn auf der Gegenseite ist.

In all diesen Situationen wird der Ballgewinn von dem Spieler verursacht und ihm gutgeschrieben, der als Erster den Ball ablenkt und damit den Ballverlust verursacht, und nicht seinem Mitspieler, der für seine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt.

Für einen Verteidiger, der ein Offensivfoul annimmt, wird **kein** Ballgewinn notiert.

### Beispiele

**Situation 24 - A5 verliert beim Dribbeln den Ball, der B4 in die Hände gelangt, ohne dass er sich hierfür bewegen muss.**

A5 wird ein Ballverlust (Ball Handling) angeschrieben, jedoch kein Ballgewinn für B4, da dieser den Ballverlust nicht verursachte.

**Situation 25 - Dem Dribbler A5 schlägt B5 den Ball so weg, dass B2 ihn fängt.**

A5 wird ein Ballverlust (Ball Handling) angeschrieben und B5 ein Ballgewinn.

**Situation 26 - B2 übt auf den Ballbesitzer A2 derartigen Druck aus, dass dieser eine Regelübertretung begeht, ohne dass B2 den Ball berührt.**

A2 wird ein Ballverlust angeschrieben, B2 jedoch kein Ballgewinn.

**Situation 27 - B5 lenkt einen Pass von A4, der für A5 gedacht war, ab und A5 versucht dennoch reflexartig, den Ball zu fangen, kann ihn aber nur ins Aus ablenken. Mannschaft B erhält den Ball zum Einwurf.**

A4 wird ein Ballverlust („Fehlpass“) angeschrieben, B5 jedoch kein Ballgewinn (da der Ball zum toten Ball wurde).

**Situation 28 - B5 lenkt einen Pass von A4, der für A5 gedacht war, so ab, dass der freie Ball gleichzeitig von A5 und B2 gefangen und festgehalten wird. Der Einwurf gemäß wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft B zu.**

A4 wird ein Ballverlust („Fehlpass“) und B5 ein Ballgewinn angeschrieben, während für A5 und B2 keine Eintragungen erfolgen (toter Ball). Steht der anschließende Einwurf der Mannschaft A zu, gibt es überhaupt keine Eintragungen, da Mannschaft A in Ballbesitz bleibt

**Situation 29 - A2 passt den Ball direkt ins Aus.**

A2 wird ein Ballverlust („Fehlpass“) angeschrieben, ein Ballgewinn wird nicht angeschrieben.

**Situation 30 - A1 dribbelt und tippt dabei versehentlich den Ball auf seinen Fuß. Der über das Spielfeld rollende Ball wird von B2 aufgenommen**

A1 wird ein Ballverlust (Ball Handling) angeschrieben, B2 wird jedoch kein Ballgewinn angeschrieben, da B2 nicht verantwortlich für den Ballverlust von A1 ist.

**Situation 31 - Nach dem Eröffnungssprungball erlangt Mannschaft A die Ballkontrolle.**

Es wird kein Ballgewinn notiert, da vor dem Sprungball natürlich keine Mannschaft in Ballkontrolle war.

**Situation 32 - A4 wirft erfolglos auf den Korb, der Ball berührt den Ring, den Boden und wird dann von B2 gefangen.**

Es wird kein Ballgewinn notiert. Für A4 wird ein Wurfversuch, für B2 ein Defensiv-Rebound angeschrieben.

# ASSISTS

Ein Assist ist ein Pass, der zu einem direkten Korberfolg durch einen Mitspieler führt. Die offenkundige Absicht des angepassten Spielers muss ein Korbwurfversuch sein. Als Assist wird der Pass auch dann noch gewertet, wenn der Passempfänger weitere ungehinderte und kontinuierliche Angriffsaktionen ausführen kann.

Einem Korbwurf kann nur ein einziger Assist vorangehen. Auch wenn der vorletzte Pass der entscheidende gewesen sein sollte, gilt dieser nicht als Assist.

Ein Assist wird notiert, wenn der Pass zu einem Mitspieler zu einem erfolgreichen Korbwurf führt, vorausgesetzt, die sofortige Absicht dieses Mitspielers nach Ballerhalt ist es, zu werfen – und er behält diese Absicht bis zum Wurf bei. Auch wenn der Passempfänger vor dem Wurf etwas Zeit braucht, um die Körperbalance zu finden oder er eine sonstige kurze Aktion durchführt, kann es sich um einen Assist handeln – solange er während dieser Zeit permanent die Absicht hat, zu werfen.

Entsprechend der Definition gibt es einen Assist für den Passgeber, wenn der Passempfänger beim Wurfversuch gefoult und von den daraus resultierenden Freiwürfen mindestens einen Freiwurf getroffen wird. Unabhängig von der Anzahl getroffener Freiwürfe gibt es nur einen Assist für den Passgeber. Der Assist ist nach dem ersten getroffenen Freiwurf zu notieren.

Es ist kein Assist, wenn der Passempfänger zwar in guter Wurfposition ist, er aber vor seiner Entscheidung zu werfen offenbar noch andere Optionen erwägt. Der Korberfolg ist das alleinige Ergebnis der Aktion des Werfers, nicht des Passgebers; ein Assist wird gutgeschrieben, wenn der Pass die abschließende Aktion zum Korberfolg ermöglicht. Es ist kein Assist, wenn der Werfer sich selbst seine Chance zum Korberfolg erarbeitet.

Bei der Frage, ob ein Pass als Assist zählen soll, spielen Korbabstand oder Art und Schwierigkeit des Wurfs keine Rolle, ebenso wenig wie die Anzahl der Dribblings, die der Werfer vor dem Wurf eventuell noch macht.

Ein Pass zu einem Mitspieler im Halbfeld, der anschließend direkt zum Korb dribbelt und trifft, ist ein Assist. Es ist kein Assist, wenn der angepasste Mitspieler erst noch an einem Gegenspieler vorbeidribbeln muss. Für den Scouter gilt der Grundsatz, je mehr sich der Werfer seinen Korb selbst erarbeiten muss, je weniger wahrscheinlich handelt es sich beim vorangegangenen Pass um einen Assist.

Einen Assist kann es für einen Pass zu einem Spieler in der Low-Post-Position geben, falls dieser unmittelbar reagiert und seine Wurfbewegung beginnt. Als Konsequenz aus der Definition gibt es keinen Assist, wenn es sich einfach nur um den letzten Pass zum Korbwerfer oder wenn es sich „nur“ um einen guten Pass handelt.

Das entscheidende Kriterium für einen Assist ist, wie leicht der Passgeber es dem Werfer macht, auf den Korb zu werfen, und dass dieser sofort seine Absicht zum Wurf erkennen lässt.

## Beispiele

**Situation 33 - A5 holt sich den Defensiv-Rebound und gibt einen weiten Pass zu A4, der zwar den Korbleger danebenlegt, aber genug Zeit zum leichten Rebound und erfolgreichen zweiten Versuch hat.**

Es handelt sich nicht um einen Assist, da zwischen dem Pass und dem Korb ein FGA und ein Offensiv-Rebound liegen.

**Situation 34 - A5 passt zu A4, der zunächst zögert, dann zu A3 passen möchte, der in die Zone schneidet, dann aber selbst wirft und trifft.**

Es wird kein Assist für A5 notiert, da A4 nach Ballerhalt nicht sofort und ohne Zögern mit der Wurfbewegung beginnt.

**Situation 35 - A5 passt zu A4, der einmal dribbelt, um die Balance zu finden, und dann wirft und trifft.**

Ein Assist für A5 wird angeschrieben, wenn A4 die sofortige Absicht zu werfen erkennen lässt.

**Situation 36 - A4 gibt einen Pass über das ganze Feld zu A5, der ihn für einen unbedrängten erfolgreichen Korbleger nur an A3 weiterzugeben braucht.**

Obwohl der Pass von A4 die Grundlage zum einfachen Korbleger von A3 schafft, ist es nicht der letzte Pass vor dem Wurf. Daher wird nicht A4, sondern A5 ein Assist gutgeschrieben.

**Situation 37 - A3 passt zu A5, der einen Wurf antäuscht, sich dreht, einmal dribbelt und dann per Dunk einen Korb erzielt.**

Kein Assist, da sich A5 die Wurfmöglichkeit selbst erarbeitet.

**Situation 38 - Direkt nach dem Pass von A2 wird A3 beim Wurfversuch gefoult. A3 verwirft den ersten Freiwurf, trifft aber den zweiten Freiwurf.**

A2 bekommt einen Assist und A3 zwei Freiwurfversuche sowie ein Freiwurftreffer. Generell gilt, dass der Assist nach dem ersten getroffenen Freiwurf notiert wird.

**Situation 39 - Verteidiger B1 erzielt einen Ballgewinn und passt zu B2, der völlig frei bereits an der Mittellinie steht, zum gegnerischen Korb dribbelt und**

- a) unbedrängt per Korbleger trifft,
  - b) im Dribbling unsportlich gefoult wird,
  - c) beim Korblegerversuch gefoult wird und nicht trifft; der Trainer von Mannschaft A erhält ein technisches Foul. B2 wirft alle kommenden Freiwürfe.
- a) B1 wird ein Assist gutgeschrieben.
  - b) Kein Assist für B1, da B2 nicht beim Wurfversuch gefoult wird.
  - c) Da B2 mehr als zwei Freiwürfe wirft, muss der Scouter wissen, dass Freiwürfe immer geworfen werden, wie sie von den Schiedsrichtern gepfiffen werden. Die ersten beiden Freiwürfe ahnden also das Foul beim Korblegerversuch von B2. Trifft B2 den ersten und/oder zweiten Freiwurf, bekommt B1 einen Assist.

**Situation 40 - Einwerfer A1 wirft den Ball in Korbnähe von der Endlinie des gegnerischen Korbs zu A3 ein, der sofort einen Korb erzielt.**

A1 wird ein Assist gutgeschrieben.

## GEBLOCKTE WÜRFE (Blocked Shots)

Ein geblockter Wurf wird einem Spieler dann gutgeschrieben, wenn er bei einem Wurfversuch der angreifenden Mannschaft die Flugkurve des Balls zum Vorteil seiner Mannschaft so ändert, dass der Wurf nicht erfolgreich ist.

Einen geblockten Wurf zu notieren, belohnt den Verteidiger für ein eindeutiges Abwehren oder Ablenken des Balls, unabhängig davon, ob dieser dabei die Hand des Werfers bereits verlassen hat oder nicht. Ein Wurf kann als geblockt betrachtet werden, auch wenn der Ball noch nicht in der Luft war – er muss noch nicht einmal oberhalb der Schulterhöhe des Werfers gewesen sein, um als geblockt gelten zu können.

Wie bereits oben festgestellt, besteht für den Scouter die Definition eines Wurfs in einer Aufwärts- und/oder Vorwärtsbewegung in Richtung Korb in der Absicht, einen Korb zu erzielen. In manchen Fällen gilt es für den Scouter zu unterscheiden, ob es vielleicht ein Ballgewinn (Steal) ist, wenn dem Angreifer der Ball aus der Hand geschlagen wird und er dadurch in die Kontrolle der verteidigenden Mannschaft gelangt.

Folgende Leitlinien sollen in unklaren Situationen helfen: Wird der Ball oberhalb der Schulterhöhe weggeschlagen, sind ein Wurfversuch, ein geblockter Wurf und ein Rebound zu notieren, unterhalb der Schulterhöhe werden ein Ballverlust (Ball Handling) und ein Ballgewinn angeschrieben, sofern die Ballkontrolle wechselt. Wechselt sie nicht, ist auch nichts zu notieren. Einem geblockten Wurf muss zwangsläufig eine Rebound-Notierung folgen. Entsteht ein toter Ball, wird der nachfolgend einwerfenden Mannschaft ein Team-rebound gutgeschrieben.

Als geblockter Wurf gilt eine Aktion nur, wenn der Ball so abgelenkt wird, dass er den Korb verfehlt; es scheint zwar klar, muss aber dennoch erwähnt werden, dass bei einem erfolgreichen Korbwurf kein Wurfblock notiert werden kann, auch wenn der geworfene Ball von einem Verteidiger berührt wurde.

### Beispiele

**Situation 41 - A5 wirft und der Ball wird von B5 mit der Absicht, ihn zu blocken, berührt. Dennoch geht der Ball in den Korb.**

Da der Ball in den Korb geht, ist der Blockversuch von B5 nicht erfolgreich, denn der Ball wird nicht ausreichend abgelenkt. Für A5 werden ein Wurfversuch und ein Korberfolg notiert, nicht aber ein Block für B5.

**Situation 42 - A5 springt zu einem Dunk-Versuch hoch, aber der Ball wird noch in Hüfthöhe und bevor er die Hand von A5 verlässt durch B5 weggeschlagen und von B4 gefangen.**

A5 wird ein Ballverlust (Ball Handling) und B5 ein Ballgewinn (Steal) angeschrieben. Obwohl A5 mit einer Wurfbewegung begonnen haben könnte, werden Ballverlust und Ballgewinn notiert, da der Ball noch in Hüfthöhe weggeschlagen wird.

**Situation 43 - A5 zieht durch die Zone und verliert den Ball durch eine Ballberührung durch B5. Anschließend erlangt B4 die Ballkontrolle.**

A5 wird ein Ballverlust (Ball Handling) und B5 ein Ballgewinn (Steal) angeschrieben. Für einen Wurfversuch, einen Wurfblock und einen Rebound hätte A5 einen Wurfversuch machen müssen.

**Situation 44 - A2 wirft auf den Korb und der Ball wird**

- a) im Aufwärtsflug von B4 geblockt und geht ins Aus,
- b) im Abwärtsflug von B4 geblockt, was die Schiedsrichter als Goaltending

**abpfeifen.**

Im Fall

- a) wird A2 ein Wurfversuch, B4 ein Wurfblock und Mannschaft A ein Offensiv-Teamrebound angeschrieben.
- b) werden für A2 ein Wurfversuch und ein Treffer notiert.

**Situation 45 - A3 wirft aus dem 3-Punkte-Bereich auf den Korb, der Wurf wird von B4 geblockt. A3 kann anschließend den Ball sofort wieder fangen und aus dem 3-Punkte-Bereich werfen, dieses Mal mit Erfolg.**

Notiert werden ein Wurfversuch für A3, ein Block für B4, ein Offensiv-Rebound für A3, ein weiterer Wurfversuch für A3 und zuletzt ein Korb und Treffer für A3.

# FOULS

Ein Foul wird einem Spieler durch die Entscheidung der Schiedsrichter zugewiesen. Gegen einen Spieler können persönliche, technische, unsportliche und disqualifizierende Fouls gepfiffen werden. Gegen Trainer können persönliche technische Fouls („C“-Foul) und technische Fouls gegen die Bank („B“-Foul) sowie disqualifizierende Fouls gepfiffen werden.

Zwischen diesen Foularten zu unterscheiden ist wichtig, sofern das Scouting-Programm dies zulässt.

Technische Fouls gegen den Trainer oder die Bank werden dem Trainer angeschrieben und zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

## **Fouls gezogen (Fouls drawn)**

Jedes Mal, wenn ein Spieler gefoult wird, wird ihm ein „Foul gezogen“ gutgeschrieben. Auch ein disqualifizierendes Foul, das physisch an einem Spieler begangen wird, wird diesem als „Foul gezogen“ gutgeschrieben.

## **Beispiele**

### **Situation 46 - Dribbler A3 begeht ein Offensivfoul an B2.**

A3 werden ein Ballverlust (Offensivfoul) und ein persönliches Foul angeschrieben. Für B2 wird ein „Foul gezogen“ notiert, allerdings kein Ballgewinn.

### **Situation 47 - A2 hält den Ball und wird von B2 gefoult.**

Für A2 wird ein „Foul gezogen“ und für B2 ein persönliches Foul notiert.

## MITGESPIELT/GESPIELTE MINUTEN

Zu statistischen Zwecken wird einem Spieler jedes Mal ein „Mitgespielt“ gutgeschrieben, wenn er bei laufender Spieluhr zu den fünf Feldspielern gehört oder ein Scouting-Ereignis notiert wird.

Die von jedem Spieler gespielten Minuten müssen entweder sekundengenau (bei Einsatz einer Scouting-Software) oder minutengenau und dabei gerundet (bei manuellem Scouting) aufgezeichnet werden. Damit in der Scouting-Tabelle nur volle Minuten erscheinen, sind gespielte Zeitintervalle mit einem Sekundenanteil kleiner 30 Sekunden ab- und größer 30 Sekunden auf die nächste volle Minute aufzurunden.

Ausnahme: Ist ein Spieler zwar bei laufender Spieluhr auf dem Spielfeld, wird aber im ganzen Spiel weniger als 1 Minute eingesetzt, wird nur aufgerundet und es ist ihm eine volle Minute gesamte Einsatzzeit gutzuschreiben.

Für einen auf dem Anschreibebogen zwar eingetragenen Spieler, der aber im Spiel nicht zum Einsatz kam, muss in der Spalte „Gespielte Minuten“ ein DNP („Did Not Play“) eingetragen werden.

### Beispiele

#### **Situation 48 - A1 war insgesamt 50 Sekunden im Einsatz.**

Wird die Einsatzzeit sekundengenau erfasst, hat A1 50 Sekunden Spielzeit. Wird die Spielzeit mit vollen Minuten notiert, so hat A1 eine (1) Minute Spielzeit.

#### **Situation 49 - A2 war insgesamt 25 Minuten und 10 Sekunden im Einsatz.**

Ist ein Computerprogramm eingesetzt, erhält A2 diese 25 Minuten und 10 Sekunden Spielzeit. Bei manuellem Scouting erhält A2 fünfundzwanzig (25) Minuten Spielzeit.

#### **Situation 50 - A12 stand zwar auf dem Anschreibebogen, kam aber nicht zum Einsatz.**

Für A12 wird kein „Mitgespielt“ notiert, in seiner Spielzeit-Spalte ist DNP einzutragen.

#### **Situation 51 - B6 betritt erstmals das Spielfeld. Der Schiedsrichter übergibt A3 an der Seitenlinie den Ball zum Einwurf, aber noch vor dem Einwurf begeht B6 ein disqualifizierendes Foul an A2.**

Für B6 wird ein „Mitgespielt“ notiert, seine Gesamtspielzeit wird als null (0) eingetragen. Zusätzlich wird für B6 ein disqualifizierendes persönliches Foul eingetragen, sowie für A2 ein „Foul gezogen“.

## **SPRUNGBALL (Jumpball Situations)**

Der Sprungball am Spielbeginn wird mit einem persönlichen gewonnenen Sprungball für den am Sprungball beteiligten Spieler erfasst, dessen Mannschaft als erste Ballbesitz hat.

Alle weiteren Sprungball-Situationen werden gemäß wechselndem Ballbesitz aufgelöst und für die Mannschaft, die den Sprungball gewinnt, wird eine „Sprungball-Situation“ notiert.

### **Beispiele**

**Situation 52 - A1 und B3 eröffnen das Spiel beim Sprungball, direkt im Anschluss kommt es zu einem Halteball zwischen A2 und B2.**

Je nachdem, wer den zweiten anschließenden Sprungball gewinnt, bekommt den Sprungball gutgeschrieben.

**Situation 53 - A2 wirft auf den Korb und beim Rebound gibt es einen Halteball zwischen A3 und B1.**

Wird der Ball Team A zugesprochen, ist eine Sprungball-Situation für Team A und ein Offensiv-Rebound für A3 zu notieren. Bekommt Team B den Ballbesitz, sind eine Sprungball-Situation für Team B und ein Defensiv-Rebound für B1 zu notieren.

**Situation 54 - A1 nimmt den Ball nach dem Dribbling auf, um zu passen, B3 hält den Ball fest und die Schiedsrichter entscheiden auf Halteball.**

Bleibt Team A in Ballbesitz, ist nur eine Sprungball-Situation für Team A zu notieren. Bekommt Team B den Ball, ist eine Sprungball-Situation für Team B zu notieren sowie ein Ballverlust für A1 und ein Ballgewinn für B3.

**Situation 55 - Beim Rebound kämpfen A2, A3 und B4 um den Ball, während die Schiedsrichter auf Halteball entscheiden.**

Bleibt Team A in Ballbesitz, ist eine Sprungball-Situation gefolgt von einem Offensiv-Teamrebound zu notieren. Bekommt Team B den Ball, sind eine Sprungball-Situation für Team B und ein Defensiv-Rebound für B4 zu notieren.

## ZUSÄTZLICHE KRITERIEN (Additional Criteria)

### **Punkte in der Zone**

Summe der Punkte einer Mannschaft, die innerhalb der Zone erzielt wurden, zum Beispiel aus Sprungwürfen, Hook-Shots, Korbleger oder Dunk.

### **Punkte aus Ballverlusten**

Summe der Punkte einer Mannschaft, erzielt aus Feldkörben oder Freiwürfen während des Ballbesitzes nach einem Ballverlust der gegnerischen Mannschaft. Die Art des Ballverlustes, dies kann auch ein Ausball sein, spielt dabei keine Rolle.

### **Punkte aus zweiter Chance**

Summe der Punkte einer Mannschaft, erzielt aus Feldkörben oder Freiwürfen, die nach einem Offensiv-Rebound erzielt wurden, ohne dass die gegnerische Mannschaft nach dem ursprünglichen Fehlwurf zwischenzeitlich die Ballkontrolle erlangt. Dies kann auch nach einem Ausball geschehen.

### **Punkte aus Schnellangriffen**

Summe der Punkte einer Mannschaft, erzielt aus Feldkörben oder Freiwürfen, bevor die Verteidigung der gegnerischen Mannschaft überhaupt aufgestellt ist. Als Zeitlimit gelten hier normalerweise maximal 8 Sekunden.

### **Punkte der Einwechselspieler**

Summe der Punkte einer Mannschaft ohne die Punkte, die während des Spiels von den Spielern der Startaufstellung („Ersten Fünf“) erzielt werden.

### **Unentschiedener Punktstand**

Häufigkeit (= Anzahl), wie oft es im Spiel unentschieden steht. Der Anfangsstand (0:0) wird nicht mitgezählt.

### **Wechsel der Führung**

Häufigkeit (= Anzahl), wie oft im Spiel die Führung nach Punkten von einer Mannschaft zur anderen wechselt.

### **Größte Führung**

Größte Führung nach Punkten, getrennt für beide Mannschaften, und wann dies jeweils der Fall ist (Spielperiode und Minute).

### **Größter Lauf**

Größte Zahl aufeinanderfolgender erzielter Punkte, ohne dass Punkte des Gegners dazwischenliegen, getrennt für beide Mannschaften.