

Vorwort

Die vorliegende "Scouting-Anleitung" wurde im Jahr 2001 von Carsten Kerner und Burkhardt Prigge (Alba Berlin) im Auftrag der s.Oliver BBL und in Zusammenarbeit mit den Unternehmen KeyScout und imp erarbeitet.

Vor der Saison 2003/2004 wurde sie der AG 2. Basketball-Bundesliga zur Verfügung gestellt, um auch in der zweithöchsten Spielklasse einheitlichere Scoutings zu gewährleisten.

Vielen Dank dafür!

Bei Fragen, Anmerkungen und/oder Ergänzungen wenden Sie sich bitte an mich. Wir alle sollten dafür Sorge tragen, dieses Werk auszubauen und stets aktuell zu halten.

Wolfenbüttel im September 2003,
Nicolas Grundmann

-Geschäftsführer-
AG 2. Basketball-Bundesliga Herren e.V.

Kontakt: grundmann@diejungeliga.de

Inhaltsverzeichnis

1.	Wurf / Freiwurf	2
2.	Rebound / Team-Rebound	3
3.	Assist	4
4.	Blocked Shot.....	5
5.	Steal.....	6
6.	Turnover / Team-Turnover	7
7.	Foul.....	8
8.	Received Foul.....	8

SCOUTING-RICHTLINIEN

Jede Situation erfassen! ⇒ **80 %**

Spezialfälle richtig entscheiden! ⇒ **20 %**

1. Wurf / Freiwurf

Wichtig: Jeder Wurfversuch hat ein Foul (beim Wurf), einen Korb, einen Offensiv-, Defensiv- oder Team - Rebound zur Folge (Ausnahmen: nicht freier Freiwurf oder „buzzer-beater“).

1.#	Aktion	Scouting
1.1	Entscheidung über 2- oder 3-Punkte-Wurf?	Der folgende Schiedsrichter entscheidet darüber – und nur er
1.2	Angreifer wird im Wurf gefoult und a) der Ball geht in den Korb oder b) der Ball geht nicht in den Korb	a) Wurfversuch > Treffer b) Wurfversuch wird NICHT erfasst
1.3	Das 24-Sekunden-Signal ertönt <i>nach</i> dem Wurf a) Ball geht in den Korb oder b) Ball geht nicht in den Korb Das 24-Sekunden-Signal ertönt <i>vor</i> dem Wurf	a) Wurfversuch > Treffer b) Wurfversuch > Defensiv- oder Offensiv - Rebound Team-Turnover für das Team in Ballbesitz. Einzelfall-Entscheidung als Persönliches Turnover bei eindeutiger Ballkontrolle durch einen einzelnen Spieler.
1.4	Wurf in der letzten Sekunde eines Spielabschnittes („Buzzer-beater“)	2- oder 3-Punkte-Wurfversuch (ggf. mit Treffer)
1.5	Freiwurf wird wiederholt, da ein Verteidiger zu früh eingetreten ist	Wurfversuch wird NICHT erfasst; KEIN Turnover für den Verteidiger, der die Regelübertretung begangen hat
1.6	Freiwurfversuch (Fehlwurf) mit Regelübertretung durch die Angreifer	Freiwurfversuch > Team Defensiv - Rebound
1.7	Wurf wird geblockt (Blocked Shot)	Wurfversuch für den Werfer > Blocked Shot für den Verteidiger
1.8	Wurfversuch, der die Korbanlage nicht berührt („Air-ball“) mit anschl. erneutem Wurfversuch	Wurfversuch > Offensiv - Rebound > Wurfversuch
1.9	Ball klemmt nach Wurf an der Korbanlage > Sprungball: a) Offensiv-Team erlangt Ballkontrolle b) Defensiv-Team erlangt Ballkontrolle	Wurfversuch für den Werfer > a) Offensiv - Rebound b) Defensiv - Rebound; KEIN Turnover für den Werfer
1.10	Pass zum Korb, der in der Luft gefangen wird, mit sofortigem Korbwurf („Alley-oop“)	Wurfversuch > Treffer für den Werfer > Assist für den Passgeber
1.11	Offensive Goaltending	Wurfversuch wird NICHT erfasst > Turnover für den Spieler, der das Goaltending begangen hat
1.12	Sprungball: Ball wird in Richtung Korb getippt a) Ball geht direkt in den Korb oder b) Ball geht nicht in den Korb	a) Wurfversuch > Treffer b) Wurfversuch
1.13	a) Unbeabsichtiger Eigenkorb b) Wurfversuch von A1 mit anschließendem unbeabsichtigten Eigenkorb durch Tip-in von B4 c) Absichtlicher / unbehinderter Eigenkorb	a) Wurfversuch > Treffer (wird beides dem Kapitän des anderen Teams angerechnet) b) Wurfversuch von A1 > Team Offensiv – Rebound für Team A > Wurfversuch > Treffer (wird beides dem Kapitän aus Team A angerechnet) c) Turnover für den Werfer; ggf. Techn. Foul (wenn vom SR angezeigt)

SCOUTING-RICHTLINIEN

2. Rebound / Team-Rebound

Definitionen: Ein (Team-) Rebound ist immer mit einer Wurfaktion (Wurfversuch) verbunden, wobei der Ball nicht unbedingt das Brett und/oder den Ring berühren muss (z. B. Blocked Shot, „Airball“). Ein Spieler oder Team erlangt nach einem Wurfversuch Ballkontrolle (auch wenn der Ball zuvor von mehreren Händen berührt worden ist und/oder den Boden berührt hat und/oder über den Boden gerollt ist), bevor der Ball „tot“ ist. Ist die Aktion keinem bestimmten Spieler zuzuordnen, wird sie als Team-Rebound unter „Mannschaftsaktionen“ erfasst.

2.#	Aktion	Scouting
2.1	Wurfversuch ➤ Ball geht vom Ring bzw. von der Korbanlage ins Aus	Wurfversuch ➤ Team - Defensiv - Rebound
2.2	Wurfversuch ➤ Ball berührt a) einen Angreifer oder b) einen Verteidiger und geht dann ins Aus	a) Wurfversuch ➤ Team - Defensiv - Rebound b) Wurfversuch ➤ Team - Offensiv - Rebound
2.3	Wurfversuch ➤ a) Angreifer oder b) Verteidiger holt den Rebound (Ballkontrolle!) und landet mit dem Ball in den Händen im Aus	Wurfversuch ➤ a) Offensiv - Rebound ➤ Turnover b) Defensiv - Rebound ➤ Turnover
2.4	Wurfversuch ➤ Foul im Wurf, Ball fliegt in Richtung Korb, wird von einem Spieler gefangen	Wurfversuch und Rebound werden NICHT erfasst
2.5	Wurfversuch ➤ Foul <i>nach</i> dem Wurf, Ball geht nicht in den Korb ➤ Rebound nach dem Foul („loose ball foul“)	Wurfversuch ➤ Team - Rebound Einzelfall-Entscheidung für Spieler - Rebound, wenn es zuvor einen Rebound-Zweikampf gab.
2.6	Spieler geht zum Rebound und wird im selben Moment gefoult, a) nachdem oder b) bevor er den Ball eindeutig kontrolliert hat	a) Rebound b) Team-Rebound
2.7	Nicht-freier Freiwurf: Ball geht nicht in den Korb	Rebound wird NICHT erfasst
2.8	Wurfversuch ➤ Signal zum Ende eines Spielabschnitts ertönt vor dem Rebound	Wurfversuch ➤ Rebound wird NICHT erfasst
2.9	Wurfversuch ➤ Erfolgreicher Tip-in durch einen Angreifer	Wurfversuch ➤ Offensiv - Rebound ➤ Wurfversuch ➤ Treffer
2.10	Wurfversuch ➤ Kontrollierter „Tip“ eines Verteidigers zum eigenen Mitspieler	Wurfversuch ➤ Defensiv - Rebound für denjenigen Spieler, der getippt hat
2.11	Angreifer wird im Wurf geblockt ➤ Ball wird abgelenkt, a) fliegt weiter und bleibt dabei im Spiel oder b) fliegt ins Aus	a) Rebound für denjenigen Spieler bzw. dasjenige Team, das zuerst den Ball kontrolliert b) Team - Offensiv - Rebound
2.12	Wurfversuch von A1 ➤ Blocked Shot durch B4; Ball hat die Hand des Werfers A1 nicht verlassen ➤ Werfer A1 landet mit dem Ball in den Händen auf dem Boden	Wurfversuch für A1 ➤ Blocked Shot für B4 ➤ Offensiv - Rebound für A1 ➤ Turnover für A1
2.13	Spieler, der nach dem Rebound eindeutige Ballkontrolle hatte, fällt hin und verliert den Ball	Rebound ➤ Turnover

SCOUTING-RICHTLINIEN

3. Assist

Definitionen: Jeder Pass, der zu einem direkten Korberfolg führt. Die offenkundige Absicht des angepassten Spielers muss ein Korbwurfversuch sein. Als Assist wird der Pass auch dann noch gewertet, wenn der Werfer weitere ungehinderte und kontinuierliche Angriffsaktionen ausführen kann (z.B. wenige Dribblings ohne Gegnereinwirkung nach einem langen Pass) . Eine Wurf-täuschung hingegen gilt als Angreiferaktion mit Gegnereinwirkung; der einleitende Pass wird daher nicht als Assist erfasst.

Der Pass muss weder subjektiv „interessant“, „attraktiv“ oder „genial“ sein.

Faustregel: **45 – 65% aller Feldkörbe** sollten einen Assist zur Vorbereitung haben.

3.#	Aktion	Scouting
3.1	Pass ➤ angepasster Spieler macht ein Dribbling, um sein Gleichgewicht zu erlangen	Assist (vorausgesetzt: die Absicht des Werfers, einen Korb zu erzielen, war zu erkennen)
3.2	Langer Pass von A1 zum Mitspieler A3, der frei zum gegnerischen Korb läuft ➤ im letzten Moment Hand-off von A3 zum mitgelaufenen A4, ohne zwischenzeitliches Dribbling von A3 ➤ Korbwurfversuch und Treffer durch A4	Assist für A3, obwohl A1 den einleitenden Pass gespielt hat
3.3	Spieler wird in der Bewegung zum Korb angepasst, führt wenige Dribblings in Richtung Korb sowie eine Kopftäuschung aus, wirft auf den Korb und trifft	Assist, weil die Kontinuität der Korbwurfaktion nicht unterbrochen wurde
3.4	Angepasster Spieler wird beim Wurf gefoult und a) trifft oder b) trifft nicht	a) Assist b) KEIN Assist
3.5	Angreifer wird angepasst und überlegt offensichtlich, den schneidenden Mitspieler anzupassen, um schließlich doch selbst zu werfen	KEIN Assist
3.6	Langer Pass zum Mitspieler ➤ 1-gegen-0 Fastbreak-Situation ➤ Korblegerversuch nicht erfolgreich ➤ Werfer holt eigenen Rebound und hat genug Zeit, ohne Gegnereinwirkung im zweiten Versuch den Korb zu erzielen	KEIN Assist

SCOUTING-RICHTLINIEN

4. Blocked Shot

Definitionen: Beim Wurf wird der Ball legal vom Verteidiger berührt, und der Wurf verfehlt den Korb. Dabei muss der Ball die Hand des Werfers vor dem Block nicht verlassen haben. Entscheidungskriterium, ob es sich um einen Blocked Shot handelt: „Wenn die Aktion kein Blocked Shot wäre, sondern als Foul gepfiffen würde, für das der Schiedsrichter Freiwürfe verhängt, dann ist es ein Blocked Shot.“

4.#	Aktion	Scouting
4.1	Angreifer wirft auf den Korb ➤ Verteidiger berührt den Ball ➤ Ball wird leicht abgelenkt, geht aber in den Korb	KEIN Blocked Shot, aber auch kein Eigenkorb
4.2	Angreifer A1 steigt hoch zum Dunking ➤ Verteidiger B1 schlägt den Ball schon auf Bauchhöhe aus den Händen des Werfers ➤ Verteidiger B3 kontrolliert den Ball	Wurfversuch A1 ➤ Blocked Shot für B1 ➤ Defensiv - Rebound für B3
4.3	Angreifer mit Ball zieht in die Zone ➤ Verteidiger schlägt ihm den Ball aus der Hand... a) ... während sich der Angreifer bereits in der Korbwurfaktion befand oder b) ...bevor sich der Angreifer in der Korbwurfaktion befand	a) Korbwurfversuch für den Angreifer ➤ Blocked Shot für den Verteidiger b) Steal für den Verteidiger ➤ Turnover für den Angreifer
4.4	Ball „tanzt“ nach einem Wurfversuch auf dem Ring oder rollt im Ring und wird vom Verteidiger weggetippt	Blocked Shot
4.5	Wurfbewegung hat begonnen, der Werfer hat die Hände noch am Ball, und der Verteidiger berührt den Ball. a) Verteidiger schlägt den Ball aus der Hand ➤ Fehlwurf b) Verteidiger und Angreifer landen, ohne den Ball losgelassen zu haben („Halteball“) c) Verteidiger landet mit dem Ball in den Händen („Schrittfehler“)	a) Wurfversuch für Angreifer ➤ Blocked Shot für Verteidiger ➤ Rebound b) Sprungball ➤ ▪ wenn die <i>verteidigende</i> Mannschaft den Sprungball gewinnt: ➤ Turnover für den Werfer ➤ Steal für den Verteidiger ▪ wenn die <i>angreifende</i> Mannschaft den Sprungball gewinnt: ➤ Aktion wird nicht erfasst c) Blocked Shot für den Verteidiger ➤ Turnover für den Angreifer
4.6	Siehe auch Beispiele 1.7, 2.11 und 2.12	

„Sprungball-Regel“: Erst abwarten, welches Team den Sprungball gewinnt - dann vergleichen, welches Team zuvor in Ballbesitz gewesen war - erst dann Scouting-Eingaben machen bzw. Aktion ignorieren!

SCOUTING-RICHTLINIEN

5. Steal

Definitionen: Jede Situation, in der ein Verteidiger durch „positiv-aggressives“ Verhalten aktiv und auf legalem Wege in Ballbesitz kommt und ggf. so den Angreifer zu einem Turnover zwingt. Das Tippen des Balles zu einem Mitspieler oder das Abfangen eines gegnerischen Passes mit anschließendem Ballbesitzwechsel muss dabei nicht kontrolliert erfolgen.
 Der Begriff „Ballbesitzwechsel“ bzw. „Ballgewinn“ ist dem Begriff „Steal“ nicht gleichzusetzen!
 Sondern: Ein Steal ist ein Ballgewinn, nach dem der Ball sofort gespielt werden kann (also kein Ballbesitzwechsel, der durch einen Einwurf o. ä. unterbrochen wird – Ausnahme von dieser Regel: Sprungball, vgl. Bsp. 4.5 b und 5.5 b).
 Ausnahme: Der Defensiv - Rebound gilt nicht als Steal, obwohl er dieser Definition bis hierhin entspricht.
 Ein Steal für den Verteidiger hat immer auch ein Turnover für den Angreifer zur Folge (umgekehrt gilt diese Regel nicht!).

5.#	Aktion	Scouting
5.1	Angreifer mit Ball hat Probleme bei der Ballkontrolle ➤ der Ball springt weg und in die Hände eines Verteidigers, der sich nicht bewegen muss, um in Ballbesitz zu kommen	KEIN Steal für den Verteidiger (Begründung: keine <i>aktive</i> Verteidigungsleistung), aber Turnover für den Angreifer
5.2	Verteidiger B1 verteidigt hart und druckvoll am Angreifer A1, der daraufhin eine Regelübertretung begeht (z.B. 5-Sekunden-Regelübertretung)	KEIN Steal für Verteidiger B1 (Begründung: es gibt Einwurf; der Ball kann nicht sofort gespielt werden), aber Turnover für A1
5.3	Angreifer A1 dribbelt den Ball ➤ Verteidiger B1 schlägt den Ball aus dem Dribbling weg zum Mitspieler B2	Steal für Verteidiger B1 ➤ Turnover für A1
5.4	Verteidiger B1 stört einen Pass von A3 zu A1 ➤ A1 berührt im Reflex den Ball, kann ihn aber nur noch ins Aus lenken ➤ Einwurf für Team B	KEIN Steal für Verteidiger B1 (Begründung: es gibt Einwurf; der Ball kann nicht sofort gespielt werden), aber Turnover (Fehlpass) für A3
5.5	Angreifer A1 passt zu A2 ➤ Verteidiger B2 geht dazwischen und lenkt den Ball ab ➤ A2 und B5 gehen gleichzeitig zum freien Ball ➤ Sprungball a) Team A gewinnt den Sprungball oder b) Team B gewinnt den Sprungball	a) Aktion wird nicht erfasst b) Steal für B2 ➤ Turnover für A2
5.6	Verteidiger nimmt ein Offensivfoul an	KEIN Steal

„Sprungball-Regel“: Erst abwarten, welches Team den Sprungball gewinnt - dann vergleichen, welches Team zuvor in Ballbesitz gewesen war - erst dann Scouting-Eingaben machen bzw. Aktion ignorieren!

SCOUTING-RICHTLINIEN

6. Turnover / Team-Turnover

Definitionen: Jede Situation, in der der Angreifer bzw. das Team im Angriff den Ballbesitz verliert (Ausnahmen: Wurf bzw. Freiwurf sowie das Ende eines Spielabschnitts).
 Jeder Verlust des Ballbesitzes, der nicht einem Spieler direkt zugeordnet werden kann, wird als Team - Turnover gewertet.
 Ein Turnover für den Angreifer hat nicht unbedingt einen Steal durch den Verteidiger zur Ursache!
 ⇒ Es kann durchaus ein Missverhältnis zwischen Turnover- und Steal-Statistik geben.

6.#	Aktion	Scouting
6.1	3-Sekunden-Regelübertretung	Turnover für den Angreifer
6.2	5-Sekunden-Regelübertretung (bei starker Verteidigung am Ballbesitzer)	Turnover für den Angreifer
6.3	8-Sekunden-Regelübertretung	Team-Turnover (wenn der ballführende Spieler keine Anspielstation findet). Einzelfall-Entscheidung für persönliches Turnover, wenn der ballführende Spieler offensichtlich „schläft“.
6.4	24-Sekunden-Regelübertretung	Team-Turnover. Einzelfall-Entscheidung für persönliches Turnover, wenn der ballführende Spieler Zeit und Raum für einen Wurf hätte, aber die ablaufende Shotclock offensichtlich „verschläft“.
6.5	Regelübertretung beim Einwurf: a) 5-Sekunden oder b) Berühren bzw. Übertreten der Linie	a) Team-Turnover, wenn der Einwurf freigegeben ist und 5 Sekunden lang kein Spieler da ist, um ihn auszuführen. Einzelfall-Entscheidung für persönliches Turnover, wenn der Einwerfer allein dafür verantwortlich ist, dass der Einwurf nicht ausgeführt wird. Persönliches Turnover auch dann, wenn die Verteidigung „zu stark“ ist, so dass 5 Sekunden lang kein freier Einwurf möglich erscheint. b) Turnover für den Angreifer
6.6	Schrittfehler	Turnover für den Angreifer
6.7	Doppeldribbling	Turnover für den Angreifer
6.8	Rückspiel	Turnover für den Angreifer / Passgeber
6.9	Fehlpass mit resultierendem Ballbesitzwechsel	Turnover für den Passgeber / -empfänger > ggf. Steal für den Verteidiger (vgl. Definitionen zu „5: Steal“)
6.10	Verlorener Sprungball (vgl. Bsp. 5.5), auch z. B. durch Übertreten der Linie > das Team, das zuletzt in der Verteidigung war, erlangt den Ballbesitz	Turnover für denjenigen Angreifer, der die Sprungball-Situation verursacht hat (unabhängig davon, ob er selber am Sprungball beteiligt ist oder nicht)
6.11	Offensivfoul	Turnover für den Angreifer (plus Foul)
6.12	Offensiv - Goaltending	Turnover für den Angreifer
6.13	Absichtlich erzielter Eigenkorb (vgl. Bsp. 1.13 c)	Turnover für den Angreifer

„Sprungball-Regel“: Erst abwarten, welches Team den Sprungball gewinnt - dann vergleichen, welches Team zuvor in Ballbesitz gewesen war - erst dann Scouting-Eingaben machen bzw. Aktion ignorieren!

SCOUTING-RICHTLINIEN

7. Foul

Identisch mit den Angaben auf dem Spielberichtsbogen, also nur nach Schiedsrichter-Entscheidung. Fouls gegen die Bank und Fouls gegen den Trainer fließen nicht in die Foul-Gesamt-Statistik ein.

8. Received Foul

Spieler, die gefoult wurden, erhalten ein Received Foul („gezogenes Foul“).

8.#	Aktion	Scouting
8.1	Persönliches Foul durch den foulenden Spieler	Received Foul für den gefoulten Spieler
8.2	Mehrfachfoul	Für jedes einzelne Foul erhält der gefoulte Spieler ein Received foul
8.3	Doppelfoul	Beide beteiligten Spieler erhalten ein Foul plus ein Received Foul
8.4	Technisches Foul	KEIN Received Foul