



Umsetzungskriterien

Um die Regelauslegung bei Spielen in den WBV-Ligen zu vereinheitlichen, hat der AK Regeln im WBV-Schiedsrichterausschuss die folgenden Umsetzungskriterien verfasst. Diese sind von allen Schiedsrichtern bei ihrer Tätigkeit zu beachten!

Vorteil / Nachteil

Die Vorteil / Nachteil-Regel ist der vielleicht schwierigste Part der Regeln, weil ihre Nichtanwendung den Spielfluss stört und ihre zu großzügige Auslegung zu unnötiger Härte führen kann.

Die wesentliche Frage dabei ist: **Beeinflusst der Kontakt das Spiel** oder nicht?

Um richtig entscheiden zu können, muss nicht nur die Aktion selbst, sondern die sich daraus entwickelnde Gesamtsituation beobachtet werden. **Beachte: Wenn ein Foul unsportlich ist, kann nie auf Vorteil / Nachteil entschieden werden!**

Es gilt ein **Grundprinzip**: Wenn es nach einer Kontaktsituation nicht klar ist, ob derselbe Spieler oder sein Team in Ballbesitz kommen / bleiben, muss auf Foul entschieden werden.

Folgende Spielsituationen lassen eine Anwendung der Vorteil- / Nachteil-Regel zu:

1. Ballführender Spieler

a) Pass

Wird durch den Kontakt des Verteidigers beim Passen des Balles die **Passrichtung verändert**, die **Geschwindigkeit des Balles signifikant reduziert** oder aber **berührt der Ball** durch den Kontakt **den Spielboden**, ist auf **Foul** zu entscheiden. Ansonsten **No-Call**.

b) Dribbling

Muss durch den Kontakt des Verteidigers beim Dribbling die **Laufrichtung verändert**, oder wird durch den Kontakt des Verteidigers die **Geschwindigkeit des Ballvortrages signifikant reduziert**, ist auf **Foul** zu entscheiden. Ansonsten **No-Call**.

2. Reboundsituation

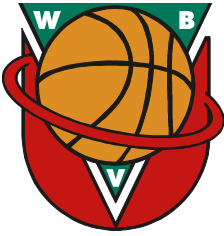
Entsteht ein durch den Angreifer verursachter Kontakt, **bevor** der Verteidiger den Ball kontrollieren kann, entscheide **sofort** auf **Foul**.

Kann er ihn unter Kontrolle bringen, **warte einen Moment** mit der Entscheidung: Bleibt er oder sein Team in Ballkontrolle: **No-Call!**

Lässt der Angreifer nicht ab und versucht den gesicherten Ball mehrfach durch Schlagen auf die Arme zu erlangen, **entscheide auf Foul**, um Schwingen mit den Ellenbogen und hartes Spiel zu vermeiden.

3. Korbwurfaktion

Achtung: Entscheidend ist die Position des Schiedsrichters um die **Lücke zwischen den Spielern** zu sehen (Stichwort: **Penetration**).



a) Wurf

- Kommt es zu einem geringfügigen Kontakt am Wurfarm, **nachdem** der Ball die Hand verlassen hat, oder hat dieser **keine Einwirkung** auf die Flugkurve des Balles, **pfeife kein Foul**.
- Achte stets auch auf den Angreifer und registriere: **Wer ist für den Kontakt verantwortlich?**
Beachtet der Verteidiger das Vertikalprinzip und geht der Angreifer in den Verteidiger **entscheide auf No-Call** oder Offensivfoul

b) Block

Wird ein Spieler sauber geblockt und dabei kommt es zu einem geringfügigen Kontakt an der Hüfte, **pfeife kein Foul**.

Die Schiedsrichter müssen beachten:

- Ein Foul in der 1. Minute eines Spiels muss von den Schiedsrichtern auch als Foul in der 40. Minute des Spiels geahndet werden (**einheitliche Auslegungskriterien**).
- Ein Interpretieren in den letzten Minuten knapper Spiele (**entscheide ich womöglich damit das Spiel?**) muss unterbleiben.
- **Klare Vorgabe:** Im Zweifel den **ersten Kontakt** sofort ahnden, wenn nicht erkennbar ist, wer in Ballbesitz kommt bzw. bleibt (**Spiel im Auge behalten**). **Geringfügige Kontakte** sollen weiterhin **nicht** geahndet werden, wenn sie **keinen Einfluss auf die Spielaktion** haben und in der Folge **nicht zu härteren Aktionen** führen können.
- **Vorteil- / Nachteil ist keine Ausrede für das Zulassen übertriebener körperlicher Härte!**

Defensivfoul / Offensivfoul

Die Beurteilung von Kontakten hinsichtlich der Abgrenzung Defensiv- oder Offensivfoul unterliegt zu großen Schwankungen im Bezug auf Einheitlichkeit und Korrektheit.

Grundlegendes Problem von falschen Entscheidungen ist dabei die Position des / der Schiedsrichter(s) auf dem Spielfeld zur Situation (die Lücke zwischen den Spielern sehen).

Hinzu kommt das Vortäuschen von foulwürdigen Kontakten durch Flopping-Aktionen.

Grundprinzipien einer legalen Verteidigungsposition

- Bei einer legalen Verteidigungsposition muss der Verteidiger seine Position auf dem Spielfeld zeitlich **vor** dem Gegenspieler eingenommen haben, mit **beiden Füßen** auf dem Boden **stehen** und die **Körpervorderseite dem Gegenspieler zuwenden** (face to face).
- Nachdem der Verteidiger eine legale Verteidigungsstellung eingenommen hat, darf er sich **seitlich** oder **rückwärts** bewegen, um seine Position zu behaupten.

Die Kriterien von **Zeit und Raum** spielen bei der Beurteilung von Charging-Kontakten **mit Ball** keine Rolle.



Der Angreifer mit Ball muss jederzeit damit rechnen, dem sich in den Weg stellenden Verteidiger (vorausgesetzt, dieser nimmt eine legale Verteidigungsposition ein) ausweichen zu können oder er muss rechtzeitig abstoppen. Der Verteidiger hat das Recht, in den Laufweg des Spielers mit Ball einzudringen. Erreicht der Verteidiger seine Position **zuerst** und entsteht der Kontakt auf der **Körpervorderseite**, ist der Angreifer für den Kontakt verantwortlich!

Beim Charging **ohne Ball** sind die Kriterien von **Zeit und Raum** bei der Beurteilung von Kontakten zu beachten.

Der verteidigende Spieler muss in seinem Gesichtsfeld eine Distanz zwischen sich und seinem stationären Gegenspieler von einem normalen Schritt einhalten. Wenn sich der Gegenspieler in der Bewegung befindet, muss die Distanz des Verteidigers zwischen einem und max. zwei normalen Schritten sein, abhängig von der Geschwindigkeit des Angreifers.

Differenzierung Defensiv / Offensivfoul

1. Offensivfoul

Der Angreifer verursacht einen Kontakt an der **Körpervorderseite** (zwischen den Schultern) und der Verteidiger hatte zuvor eine **legale Verteidigungsposition** eingenommen.

2. Defensivfoul

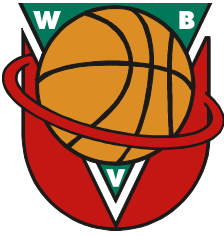
- Es kommt durch **Seitwärtsbewegung** des Verteidigers zum Kontakt an **Schulter, Hüfte** oder **Bein**: Verantwortung für den Kontakt liegt beim Verteidiger.
- Sobald der Angreifer aufgrund seiner Geschwindigkeit mit **Kopf und Schulter** am Oberkörper des Verteidigers vorbei ist, liegt ebenfalls die Verantwortung für den Kontakt beim Verteidiger.
- Das Recht eines Spielers, der sich in der Luft befindet, ist besonders geschützt. Wenn der Angreifer abgesprungen ist, **bevor** der Verteidiger seine legale Verteidigungsposition eingenommen hat, hat er ein **Recht** auf den beim Absprung **freien Landeplatz**.

Handchecking

- **Regelwidriger Gebrauch der Hände** liegt vor, wenn der Verteidigungsspieler einen Gegenspieler **mit oder ohne Ball** bewacht und dabei **Hand / Hände** oder **Arm(e)** an den Gegenspieler legt und dort lässt, **um diesen in seiner Bewegung einzuschränken**.
- Ein Spieler darf nicht seinen Gegenspieler **halten, stoßen, aus seiner Position drängen** oder **ihn an seiner Fortbewegung hindern**, indem er seine **Hand** oder seinen **Arm** in eine **regelwidrige Position** abwinkelt.
- Einen Gegenspieler **mit oder ohne Ball wiederholt zu berühren** oder zu sticheln **ist ein Foul**, da es zu rohem Spiel eskalieren kann (hier ist Fingerspitzengefühl gefragt, wenn möglich deeskalierend handeln, sonst konsequent als Foul beurteilen und pfeifen).

Beachte:

- **Beide Hände** dürfen niemals **gleichzeitig** an den Gegenspieler gelegt werden!
- Wird die Laufrichtung des Angreifers verändert oder die Geschwindigkeit des Ballvortrages signifikant reduziert, ist auf **Foul** zu entscheiden.



- Vorteil / Nachteil kann nur angewandt werden, sofern die Spielkontrolle nicht dabei verloren geht.

Postspiel

Postspiel ist ein **physisch harter** (nicht überharter oder unfairer) Zweikampf zwischen zwei meist großen Gegenspielern in Korbnahe.

- Angreifer und Verteidiger haben das gleiche Recht, **jede Position auf dem Spielfeld legal einzunehmen**.
- Um ihre **Position zu behaupten**, dürfen die Spieler einen **Unterarm oder eine Hand** einsetzen, solange der **Arm im Ellenbogen abgewinkelt** ist und nicht dazu verwendet wird, einen Gegenspieler **zu stoßen** oder **aus seiner Position zu bringen**.
- **Auch hier gilt: Beide Hände** dürfen niemals **gleichzeitig** an den Gegenspieler gelegt werden!
- Der Verteidiger **darf ein Bein zwischen die Beine des Angreifers stellen**, solange er es nicht dazu benutzt, diesen aus seiner Position zu schieben. **Hebt er jedoch den Fuß an**, um dies zu erreichen, ist auf **Foul** zu entscheiden.

Bei der Kontaktbeurteilung müssen die Schiedsrichter immer die **Aktion** und nicht die Reaktion beachten.

Vertikalprinzip

Jeder Spieler hat das **Recht auf die Fläche**, die er **legal auf dem Spielfeld** eingenommen hat, sowie den **Raum (Zylinder) darüber**.

Steht ein Verteidiger mit **annähernd senkrecht erhobenen Armen** in einer legalen Position oder **springt er** aus einer solchen Position **senkrecht hoch**, und ein Angreifer verursacht einen Kontakt am Körper oder an den Armen, so ist der **Angreifer für den Kontakt verantwortlich**.

Dies gilt auch, wenn der Verteidiger durch den Kontakt (Primärkontakt) in der Hüfte „einklappt“ und dadurch mit den nach vorne klappenden Armen seinerseits einen Kontakt verursacht (Sekundärkontakt). Ist der Primärkontakt nicht zu heftig, ist auf **No-Call** zu entscheiden, **auf keinen Fall** aber auf **Verteidigerfoul**.

Beachte:

Das Eindringen in den Zylinder eines Gegenspielers kann nur dann zu einem Foul führen, wenn es gleichzeitig zu einem Kontakt kommt.

Kontakt, verursacht vom Werfer

Verursacht ein **Werfer** unmittelbar vor oder nach dem Wurf einen Kontakt an einem **legal verteidigenden Spieler**, so ist folgende Regelung bei der **Bewertung** dieser Situationen beachten:



- Hat der **Ball die Hand / Hände noch nicht** zum Wurf **verlassen**, ist dies ein **Offensivfoul**.
Achtung: Ein erzielter Korb zählt nicht!
- Streckt der **Werfer** bei der Wurfaktion sein **Bein nach vorne**, um einen **Foulpfiff zu provozieren**, indem er sich anschließend fallen lässt, so ist wie folgt zu verfahren:
 - a) Kommt es durch die Aktion zu **einem Kontakt** mit dem Verteidiger, so wird gegen den Werfer ein **persönliches Foul** verhängt und er wird wegen **Floppings** verwarnet.
 - b) Kommt es zu **keinem Kontakt**, so ist die Aktion nur als **Flopping** zu werten.
- Verursacht der Angreifer einen Kontakt am legal spielenden Verteidiger, **nachdem der Ball die Hand / Hände zum Wurf verlassen hat, und ist der Wurf erfolgreich**, so ist dies ein **No-Call**.
- Hat der **Ball die Hand / Hände zum Wurf verlassen hat, und der Wurf ist nicht erfolgreich**, so ist dies ein Foul (**Late-Call**) gegen den Werfer.
Achtung: Es handelt sich hier nicht mehr um ein Offensivfoul, d.h. das Handzeichen „Offensivfoul“ wäre falsch, und das Foul wird nach Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze mit 2 FW bestraft!

Beachte:

Ein **heftiger** Kontakt, insbesondere wenn er zu Aggressionen führen kann, z.B. angezogenes Knie des Werfers, ist immer **sofort** zu pfeifen ist, egal ob der Wurf erfolgreich ist oder nicht.