

## Saisonvorgaben 2016/2017 für den Oberligaschiedsrichterkader des Niedersächsischen Basketball Verbandes e.V. in Kooperation mit dem Bremer Basketball Verband e.V.

Der Ressortleiter des NBV, der Schiedsrichteransetzer der Oberligen sowie die Oberligaspielleitung erwarten einheitliche Vorgehensweisen von allen Schiedsrichtern, damit deren Entscheidungen vor, während und nach dem Spiel für die Teams berechenbar, verlässlich und nachvollziehbar sind. Bei den in diesem Papier aufgeführten Kriterien für Entscheidungen handelt es sich um verbindliche Festlegungen. Alle Schiedsrichter sind nachdrücklich angehalten, diese Kriterien einzuhalten und auf individuelle Vorgehensweisen zu verzichten. Es wird ausdrücklich betont, dass die gültigen FIBA Regeln 2016, dazu ergangene Interpretationen (z. B. DBB Regelinterpretationen, DBB Rulesletters) und die administrativen Bestimmungen des NBV (z. B. Spielordnung und Ausschreibung) die Grundlage für alle Schiedsrichterentscheidungen sind. Diese Vorgaben ersetzen nicht die vorgenannten Bestimmungen, sondern führen sie zur Klarstellung in Detailbereichen aus.

### **1. Ballvortrag**

1. Bei der Beurteilung der Aktionen zwischen Angreifer und Verteidiger beim Ballvortrag sind die Kriterien der „Legalen Verteidigungsposition“ sowie das „Vorteil- / Nachteil-Prinzip“ anzuwenden.
2. Nicht dauerhafte Kontakte des Verteidigers gegen den Angreifer (und umgekehrt), die vom jeweils anderen Spieler offensichtlich akzeptiert werden, sind Bestandteil des Spiels und führen weder zu ermahnenden Zurufen noch zu Foulentscheidungen. Dauerhafte Kontakte (Touching, Handchecking) - typischerweise eher vom Verteidiger als vom Angreifer ausgeübt - sind überwiegend mit einem Nachteil verbunden. Hier ist auf Foul zu entscheiden. Ein ermahnender Zuruf (z. B. „Hände weg“) reicht in den Fällen aus, in denen (noch) kein Nachteil entstanden ist.
3. Nimmt ein Verteidiger eine legale Verteidigungsposition ein und hält er sie danach durch erlaubte Bewegungen (seitwärts, rückwärts, vertikal) aufrecht, gibt es keinen Grund für eine Foulentscheidung gegen ihn.
4. Hält der Verteidiger eine legale Verteidigungsposition ein und verdrängt ihn der Angreifer mit Arm- und / oder Körpereinsatz aus dieser Position, ist auf Foul durch den Angreifer zu entscheiden.
5. Liegt eine illegale Verteidigungsposition vor und entsteht daraus ein Nachteil für den Angreifer, ist auf Foul gegen den Verteidiger zu entscheiden. Ein Nachteil liegt nicht erst dann vor, wenn der Ballführer den Ball aufgrund des Kontakts verliert, sondern z. B. auch dann, wenn der zügige Ballvortrag durch die illegale Bedrängnis eingeschränkt wird oder wenn die möglichen Bewegungsrichtungen des Ballführenden behindert werden (Verletzung des Prinzips von Richtung und

Geschwindigkeit).

6. Kommt es

a) wechselseitig zu ständigen (kleinen) Kontakten zwischen Angreifer und Verteidiger, die über das in 2. genannte Maß hinausgehen, und die

b) kein einzelnes Foul nach sich ziehen, weil beide Spieler gleichermaßen dafür verantwortlich sind, hat der Schiedsrichter durch ermahnenen Zuruf darauf hinzuwirken, dass die Kontakte aufhören. Im Wiederholungsfall ist gegen den Verursacher auf Foul zu entscheiden.

7. Verletzt der Verteidiger eines der genannten Kriterien Speed, Balance, Quickness oder Balance durch illegale Verteidigung, oder verteidigt dieser mit zwei Händen am ballführenden Spieler, ist immer auf Foul gegen den Verteidiger zu entscheiden.

## 2. Wurfaktionen

8. Das Vorteil- / Nachteil-Prinzip ist bei Würfeln nur in sehr engen Grenzen anzuwenden. Würden die Spielregeln die Anwendung des Vorteil- / Nachteil-Prinzips bei Wurfaktionen vorsehen, wäre die Bonusfreiwurfregel nicht in den Regeln enthalten.

9. Bei Kontakten gegen den Werfer ist nur dann ausnahmsweise nicht auf Foul zu entscheiden, wenn der Kontakt offensichtlich unbedeutend ist und vom Werfer nicht als störend empfunden wird und der Angreifer den Korb „leicht“ erzielt.

10. Tolerierbare Kontakte gegen Werfer geschehen eher in korbnahen Situationen und zwischen Centern als im Distanzwurfbereich. Je weiter der Werfer vom Korb entfernt ist, umso weniger kann ein Kontakt toleriert werden.

11. Geht bei Wurfaktionen und / oder bei Bewegungen zum Korb der Kontakt vom Angreifer aus, darf der legal stehende bzw. sich legal bewegende Verteidiger nicht zu Unrecht bestraft werden.

12. Situation 1: Der Verteidiger steht gerade, seine Arme sind nach oben gerichtet. Der Angreifer sucht den Kontakt (z. B. durch leichtes Nach-Vorn-Springen).

□

No Call.

Situation 2: Wie Situation 1, allerdings kann der Verteidiger seine regelgerechte Position durch den vom Angreifer verursachten Kontakt nicht aufrecht erhalten (z. B. bewirkt ein Kontakt gegen den Körper des Verteidigers häufig eine Knickbewegung des Körpers, so dass die Verteidigerarme nicht mehr gerade nach oben zeigen).

□

No Call. Die Verantwortung für diesen Kontakt und seine Auswirkungen hat der Angreifer.

Anmerkung: Die No-Call-Entscheidungen in den vorstehenden Situationen gelten nur für solche Fälle, in denen die Intensität des vom Angreifer ausgehenden Kontakts nicht ein Offensivfoul erforderlich macht.

### **3. Reboundsituationen**

13. Kontakte, die offensichtlich wechselseitig von Angreifer und Verteidiger akzeptiert werden, können toleriert werden und sind nicht zu ahnden, es sei denn die Kontakte nehmen Härte zu.

14. Die Schiedsrichter haben auf Foul zu entscheiden, wenn sich in Reboundsituationen

a) ein Spieler durch einen Kontakt eine bessere Position verschafft oder wenn

b) ein Spieler durch einen Kontakt den besser postierten Spieler behindert.

Derartige Kontakte geschehen regelmäßig dann, wenn die Spieler hintereinander stehen, seltener dann, wenn sie nebeneinander stehen.

15. Während einer Ausboxsituation darf kein am Boden befindlicher Spieler einen in der Luft befindlichen Gegenspieler aus dessen Position verdrängen. Legales Ausboxen (Kraft / Gegenkraft) ist nur zwischen Spielern gegeben, die sich beide am Boden befinden.

16. Auch kleine Kontakte können der Auslöser für heftige Reaktionen sein. Die Schiedsrichter sind gehalten, frühzeitig einzugreifen, um überhartes Spiel nicht entstehen zu lassen.

### **4. Weakside-Beobachtung / Moving Screens**

17. Der für die Weakside zuständige Schiedsrichter hat die dort stattfindenden Aktionen aufmerksam zu beobachten. Das moderne Basketballspiel beinhaltet viele Aktionen auf der ballfernen Seite. Dort entstehende Kontaktsituationen müssen genauso beobachtet, beurteilt und ggf. geahndet werden wie Aktionen in Ballnähe.

18. Illegale Sperren (z. B. solche, bei denen sich der Sperrende bewegt) müssen erkannt und als Foul der Mannschaft in Ballkontrolle geahndet werden. Beachtet hierbei das Prinzip von Zeit und Raum. Sperren die mit der hinteren Seite des Körpers (Gesäß, Rücken) gestellt werden sind bei kleinsten Korrekturen, bei denen für den Verteidiger ein Nachteil entsteht, sofort als Foul zu ahnden.

19. (Anfänglich) Unsauberes Spiel kann (letztlich) zu überhartem Spiel führen. Auch hier gilt: Relativ harmlos aussehende, kleinere Kontakte können einen großen Einfluss auf das Spiel ausüben und / oder Auslöser für heftige Reaktionen sein.

### **5. Unsportliche Fouls**

20. An den Kriterien für die Entscheidung auf unsportliches Foul hat sich in den letzten Jahren geändert. Problematisch dabei ist die unterschiedliche Auslegung der Regel durch die Schiedsrichter.

21. Eine basketballtypische Aktion (= Handlung in Übereinstimmung mit Geist und

Sinn der Regeln) ist grundsätzlich kein unsportliches Foul, wohingegen eine Basketball untypische Aktion grundsätzlich ein unsportliches Foul ist (zumeist eine überharte Aktion oder ein Foul am Gegenspieler ohne den Versuch einer legalen Verteidigung).

22. Da die Abgrenzung zwischen persönlichem und unsportlichem Foul auf allen Ebenen (FIBA, DBB, LV) insbesondere bei (oft taktischen) Fouls in Fast-Break-Situationen ein Problem darstellt, hat die FIBA zur Klarstellung das Beispiel eingefügt, dass Fouls bei Schnellangriffen zwingend als unsportliches Foul zu ahnden sind, wenn

- a) der Angreifer einen freien Weg zum Korb hat und
- b) der Verteidiger ein Foul von hinten oder von der Seite begeht.

23. Es ist auf unsportliches Foul zu entscheiden, wenn ein verteidigender Spieler versucht eine Fast-Break zu stoppen und dazu keinen Versuch unternimmt den Ball zu spielen („Bahnschranke“). Hierbei ist es unerheblich wie viele Spieler zwischen Angreifer und Verteidiger sind. Kann der Schiedsrichter erkennen, dass der Verteidiger versucht den Ball zu spielen und verursacht dadurch einen illegalen Kontakt, so ist auf persönliches Foul zu entscheiden.

24. Beispiele:

Situation 1:

Bei einer Wurfaktion kommt es durch Schlagen auf den Wurfarm zu einem persönlichen Foul. Der Verteidiger „verlängert“ sein Foul dadurch, dass er abschließend den Wurfarm umfasst und festhält.

Unsportliches Foul.

Situation 2:

Nach einem Ballverlust kommt es während der Transition-Phase zu einem (für sich betrachtet kleinen) Foul des neuen Verteidigers am Ballführer (ohne den ernsthaften Versuch, den Ball zu spielen), um einen Schnellangriff zu stoppen.

Unsportliches Foul.

Situation 3:

Nach einem Ballverlust an der Mittellinie kommt es zu einem Fast-Break. Zwischen Angreifer und Verteidiger befinden sich keine weiteren Spieler und es entsteht eine 1 gg. 1 Situation. Der Verteidiger verursacht vor der Korbwurfbewegung von hinten einen illegalen Kontakt.

Unsportliches Foul.

25. Durch Interpretation hat die FIBA darauf hingewiesen, dass taktische Fouls der Verteidiger, die in den letzten zwei Spielminuten der vierten Spielperiode und einer Verlängerung bei Einwüfen begangen werden, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt wird, als unsportliche Fouls zu ahnden sind. Derartige Aktionen widersprechen Geist und Absicht der Regeln.

Auch hier gilt:

Die Schiedsrichter müssen also mit sehr viel Basketballverstand beurteilen, ob der Verteidiger sich bemüht, regelgerecht zu verteidigen und dabei (versehentlich) ein Foul begeht (= persönliches Foul), oder ob sein Primärziel das Nicht-Ingang-Setzen der Spieluhr ist und er dies über ein Foul zu erreichen versucht (= unsportliches Foul).

## 6. Unerwünschtes Verhalten / Störendes Verhalten

26. Äußerungen und / oder Gesten, die eine direkte Beleidigung (z.B. „Du Arschloch“, „Wichser“, „Schlampe“, „gestreckter Mittelfinger“) eines anderen Spielbeteiligten (Schiedsrichter, Kampfrichter, Trainer, Spieler) darstellen, führen sofort zu einem disqualifizierenden Foul. ^

27. Äußerungen und / oder Gesten, die einen anderen Spielbeteiligten oder dessen Entscheidungen herabwürdigen (z. B. „Du hast keine Ahnung“, „Scheiß Pfiff“) oder die aufzeigen, dass getroffene Entscheidungen nicht akzeptiert werden (Abwinkeln als Zeichen von Nichtakzeptanz, Aufwiegeln des Publikums durch Gesten, lautes, provokatives Loslachen) führen sofort zu einem technischen Foul. Dabei soll noch einmal darauf hingewiesen werden, dass zu erkennen sein muss, dass die Aktion gegen den Schiedsrichter gerichtet sein muss.

28. Ebenfalls mit technischem Foul wird sofort bestraft, wer den Ball weg kickt oder wer gegen Wechselkästen, Papierkörbe etc. tritt.

29. Die zwischen Trainern, Spielern und Schiedsrichtern notwendige Kommunikation (z.B. ehrliches Fragen bei Unklarheiten - nicht jedoch rhetorische Fragen und Fragen, die ein in Frageform formuliertes Statement darstellen) muss in angemessener, ruhiger Form stattfinden. Das Anschreien von Schiedsrichtern und Kampfrichtern ist nicht zu tolerieren und führt sofort zu einem technischen Foul.

30. Es ist zu verwarnen und im Wiederholungsfall mit einem technischen Foul zu bestrafen, wenn Spieler und / oder Trainer durch ihr Verhalten das Spiel stören bzw. durch ihr Verhalten den Schiedsrichter vom Spiel ablenken. Zu dieser Fallgruppe gehören Situationen wie ständiges Nörgeln, Kritisieren / Bewerten von Entscheidungen, Einfordern von Entscheidungen und alle weiteren Aktionen, die zu einer erheblichen Störung des Spiels führen würden, wenn man sie nicht unterbindet.

31. Die Schiedsrichter sollen auf auftretende Störungen so reagieren, dass die Wiederholung der Störung mit großer Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen ist. Sie sollen gestaffelt mit jeweils dem Mittel reagieren, das geeignet ist, das Ziel zu erreichen (sofern vorstehende Punkte oder die Spielregeln nicht zwingend eine festgelegte Strafe erfordern).[]

Verwarnung ---> technisches Foul ---> Disqualifikation.

32. Reagieren die Schiedsrichter auf eine Störung mit einer Verwarnung, muss eine weitere Störung derselben Art und durch dasselbe Team mit einem technischen Foul bestraft werden. Schiedsrichter machen sich unglaubwürdig, wenn sie nach einer Verwarnung im Wiederholungsfall nicht auf technisches Foul entscheiden.

33. Zur Erinnerung:

Verwarnungen für einzelne Spieler sind von den Schiedsrichtern stets auch dem Trainer mitzuteilen. Die ausgesprochene Verwarnung gilt dann für alle Mitglieder des betroffenen Teams, nicht nur für den verursachenden Spieler. Darüber hinaus ist die Verwarnung auch dem Schiedsrichterkollegen und ggf. Kommissar mitzuteilen.

34. Beachte:

Wenn das Spiel in die Crunchtime geht, sind Emotionen vorprogrammiert. Bitte differenziert hier genau ob diese dann gegen euch gerichtet sind oder aus der eigenen Enttäuschung oder Anspannung herrühren.

## **7. Verlassen des Mannschaftsbankbereichs (MBB)**

35. Die Schiedsrichter haben zu beurteilen, ob mit dem Verlassen des MBB eine Störung des Spiels verbunden ist. Das Verlassen des MBB während des laufenden Spiels stellt eher eine Störung dar als das Verlassen des MBB, während das Spiel gestoppt ist.

36. Auf eine nicht störende Aktion muss nicht reagiert werden.

37. Auf eine störende Aktion muss mindestens mit einer Ermahnung reagiert werden.

38. Steht ein Trainer auf dem Spielfeld ist in folgenden Situationen zu verwarnen oder auf technisches Foul zu entscheiden:

a. Steht der Trainer mit einem oder beiden Füßen auf dem Spielfeld, während der Ball sich auf der Seite der Mannschaftsbank in der eigenen Spielfeldhälfte befindet, so ist sofort auf technisches Foul zu entscheiden.

b. Steht der Trainer mit einem oder beiden Füßen auf dem Spielfeld, während der Ball sich auf der gegenüberliegenden Seite der Mannschaftsbank in der eigenen Spielhälfte befindet, wird der Trainer auf technisches Foul verwarnet.

c. Tritt der Trainer auf das Spielfeld oder verlässt die Coaching-Box während sich der Ball in der gegnerischen Spielhälfte befindet, so ist eine Verwarnung auf technisches Foul auszusprechen

## **8. Trikots in der Hose**

39. Das Trikot ist in der Hose zu tragen. Hierauf haben die Schiedsrichter insbesondere bei jedem Viertelbeginn, nach Auszeiten und bei einzuwechselnden Spielern zu achten. Der Wechsel wird nur ausgeführt, wenn das Trikot des Spielers in der Hose ist.

40. Zuletzt wurde vermehrt beobachtet, dass Spieler zwar zunächst der Schiedsrichteraufforderung nachkommen, dann allerdings das Trikot sofort wieder aus der Hose ziehen, nachdem die Spieluhr wieder gestartet wurde.

Der Spieler ist bei der nächsten Unterbrechung zu verwarnen. Er erhält im Wiederholungsfall ein technisches Foul.

## **9. Anwesenheit von Kampfrichtern**

41. Der Anschreiber hat so rechtzeitig seine Arbeit aufzunehmen, dass der komplett

ausgefüllte Spielberichtsbogen (SSB) spätestens 20 Minuten, vor Spielbeginn vorliegt.

Erfahrungsgemäß kann ein Anschreiber seinen Aufgaben nicht nachkommen, wenn er nicht mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn mit seiner Tätigkeit beginnt.

- Ist der SSB nicht 20 Minuten vor Spielbeginn ausgefüllt, ist dies von den Schiedsrichtern konsequent auf der Rückseite des SBB zu vermerken.
- Es ist anzugeben, ob der Heim- oder der Gastverein (Nichtvorlage Teamliste etc.) für die Verzögerung verantwortlich ist. Sollten die Schiedsrichter dieser Vorgabe nicht nachkommen, so kann es zu Strafen seitens der Kaderführung kommen.

42. Der Heimverein hat zu gewährleisten, dass alle weiteren Kampfrichter spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn anwesend sind. Nachdem sich Schieds- und Kampfrichter bekannt gemacht haben, ist eine durchgängige Anwesenheit der Kampfrichter bis zum Spielbeginn am Tisch nach Rücksprache mit den Schiedsrichtern nicht erforderlich. Sie müssen aber zur Überprüfung der technischen Ausrüstung (Spieluhr, 14/24-Sekunden-Anlage, Signale) und bei evtl. Nachträgen und Korrekturen auf dem Spielberichtsbogen, Einholung der Ersten Fünf und Abzeichnung durch die Trainer zur Verfügung stehen.

- Ist ein Kampfrichter 10 Minuten vor Spielbeginn nicht anwesend, ist das zu vermerken.

## **10. Spielerwechsel / Auszeit**

43. Spielerwechsel / Auszeiten sind beim Anschreiber anzumelden. Spielerwechsel / Auszeiten werden nur nach Ertönen des Anschreibersignals durchgeführt (Ausnahme: Kampfrichterfehler). Das Anschreibersignal darf nur ertönen, wenn sich der einzuwechselnde Spieler nahe dem Anschreibetisch (auf oder vor dem Wechselkasten / -stuhl) aufhält.

44. Einzuwechselnde Spieler treten nur am Anschreibertisch, nur nach Meldung beim Anschreiber und nur nach Aufforderung durch einen Schiedsrichter in das Spiel ein (Abweichung: bei Viertelbeginn sowie Auszeiten ohne Schiedsrichteraufforderung). Ein direktes Einwechseln vom Bankbereich auf das Spielfeld ist (auch in Auszeiten) nicht zulässig. Die Meldung beim Anschreiber verhindert, dass nicht eingetragene sowie ausgefoulte Spieler mitwirken können.

45. Ausgewechselte Spieler können das Spielfeld an jeder Stelle verlassen. Bevor die Schiedsrichter in solch einem Fall das Spiel fortsetzen, ist allerdings sicher zu stellen, dass der ausgewechselte Spieler sich zu einer Position begibt (dies ist im Normalfall sein Teambereich), wo er nicht irrtümlich für einen Feldspieler gehalten werden kann.

## **11. Musikeinspielungen**

46. Es gilt die Richtlinie des NBV zu Musikeinspielungen (siehe <http://www.nbv-basketball.de/ordnungen/musikeinspielungen.html>).

47. Musikeinspielungen dürfen nicht dazu genutzt werden, die Gastmannschaft oder die Schiedsrichter lächerlich zu machen oder Schiedsrichterentscheidungen in Frage zu stellen.

48. Während des laufenden Spiels darf nur mit einem einzigen Mikrofon gearbeitet werden. Dieses befindet sich stationär am Anschreibetisch.

Situation: Ein Mikrofon befindet sich am Tisch beim Hallensprecher, mit einem weiteren Mikrofon ist eine zweite Person im Zuschauerbereich unterwegs. Die zweite Person animiert die Zuschauer zur Unterstützung des Teams.

Das Verhalten der zweiten Person kann nicht toleriert werden.

## 12. Rahmenprogramm

49. Kommt es zu einem Rahmenprogramm auf dem Feld (vor dem Spiel, in Auszeiten, in Pausen), darf dies nur so erfolgen, dass keine Verzögerungen entstehen.

50. Zeitpunkt und Dauer von Vorführungen (Dancegroups, Cheergirls, Ehrungen etc.) vor dem Spiel und in der Halbzeitpause sind den Schiedsrichtern so früh wie möglich bekannt zu geben. Das Gastteam ist über Zeitpunkt und Dauer der Vorführungen zu informieren. Längere Unterbrechungen der Warm-Up-Phase (vor dem Spiel und vor dem 3. Viertel) dürfen nur mit Zustimmung des Gastteams erfolgen.

51. Vorführungen in Auszeiten sowie in der Pause nach dem 1. und 3. Viertel dürfen die Wiederaufnahme des Spiels nicht verzögern. Die Spieler dürfen erst nach Beendigung der Vorführung wieder auf das Spielfeld zurückkehren.

## 13. Allgemeine Vorgaben

52. Um Bestandteil des Oberligakaders zu werden, müssen die Schiedsrichter im Vorfeld der Saison den FIBA Lauftest (mind. 60 Bahnen) und den Regeltest (max. 7 Fehler) bestehen. Darüber hinaus muss eine Verfügbarkeit von mindestens 50% bestehen.

53. Die Schiedsrichter haben ihre Blockliste im Team SL immer auf dem laufenden zu halten. Der Ansetzer wird jeden Monat, vor dem Erstellen der Ansetzungen, eine Erinnerung versenden. Wird daraufhin die Blockliste nicht gepflegt und es kommt zu kurzfristigen Spielrückgaben, so kann es Strafen durch die Kaderführung geben.

54. Die Ansetzungen sind nach Erhalt zu bestätigen.

55. Eine gemeinsame Anreise ist zwingend notwendig, sofern diese möglich ist. Sollte es aus Gründen nicht möglich sein, ist umgehend Kontakt mit dem Ansetzer aufzunehmen.

56. Die Kontaktaufnahme mit dem Kollegen erfolgt spätestens 4 Tage vor Spieldatum. Der erste Schiedsrichter ist hier in der Pflicht den 2. Schiedsrichter und den Schiedsrichtercoach anzumailen.

57. Die Schiedsrichter treffen spätestens 60 Minuten vor Spielbeginn an der



Spielhalle ein. Dies gilt auch für gemeinsame Anreisen.

58. Die Abrechnung der Spielleitungsgebühr erfolgt vor Spielbeginn in der Kabine.

59. Sollte es zu Disqualifikationen kommen oder zu größeren Komplikationen (Spielabbruch, Ärger mit Vereinsverantwortlichen), ist die Kaderführung umgehend zu informieren.

60. Die Schiedsrichter haben eine Vorbesprechung und eine Nachbesprechung bei jedem Spiel zu machen.

61. Bei wiederholten Verstößen gegen die Vorgaben behält sich die Kaderführung das Recht vor, die betroffenen Schiedsrichter von Spielen ab zu ziehen oder über einen bestimmten Zeitraum nicht an zu setzen.