

## C<sub>3</sub> Vorteil - Nachteil / Verantwortung bei Kontakten

Stand: 10.12.2014

### Inhaltsverzeichnis

	Inhalt	Seite
	Inhaltsverzeichnis	1
	Einleitung	2
<b>1.</b>	<b>Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis</b>	3–17
A	Kontakte <b>beim</b> Wurf	3
B	Kontakte <b>nach</b> dem Wurf	4-6
B.1	Heftige Kontakte nach dem Wurf	4
B.2	Relativ leichte Kontakte nach dem Wurf	4–6
C	Kontakte <b>vor</b> dem Wurf	7-9
C.1	"Bremsen in den Verteidiger" / "Bremsen in den Angreifer"	7
C.2	Korblegeraktionen	7-8
C.3	Wurfschirm	8
D	Verteidigung eines Spielers <b>ohne Ball</b>	9-11
1-4	Beispiele zum Versuch, einen freien Platz auf dem Feld zu besetzen und zum Hereinschneiden in die Bahn des Gegenspielers	9-10
D.5	Kontakte bei schnellem Nebeneinanderherfahren	11
D.6	Kurzes Zurückziehen des Verteidigers beim 1 gegen 1	11
E.1 bis E.4	Verteidigung eines Spielers <b>mit Ball</b>	12-14
E.5	Kontakte am Ballbesitzer durch einen Verteidiger in der Nähe von Mittel-, Seiten- oder Grundlinie	14-15
F.1	Kontakte beim Block	15
F.2	Fouls durch den Verteidiger beim Lösen des Angreifers aus dem Block	16
G	Zunehmende Härte im Spiel	16-17
G3	Stop the clock	17
<b>2.</b>	<b>Das Vorteil – Nachteil – Prinzip</b> Referat von Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBF World	18–22
A.1	Vorteil - Nachteil	18
A.2	Vorteil – Nachteil bei Kontakten	18
A.3	Klassifizierung / Punktesystem	20
A.4	Kontaktverursachung mit Nachteil für den Verursacher	21
A.5	Vorteil – Nachteil bei Regelübertretungen	21
B.1	Foulbelastung der Spieler	22
B.2	Besondere Situationen	22
B.3	Unsportliches Verhalten	22
<b>3.</b>	<b>Vorteil - Nachteil / NO-CALL</b> Referat von Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBF World	23–24

## Einleitung:

Seitdem **1998** das "**Vorteil – Nachteil – Prinzip**" als **fundamentale Richtschnur** des **Schiedsrichters** in das Regelwerk (Art. **47.3**) aufgenommen wurde, kommt es auf dem Spielfeld bei der **Bewertung von Kontakten** und bei der **Auslegung von Vorteil-Nachteil** immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern und Trainern einerseits und den Schiedsrichtern andererseits.

Nicht wenige Spieler / Trainer möchten möglichst jeden vom Gegenspieler verursachten Kontakt als Foul gewertet und entsprechend geahndet haben, obwohl die Zeit des "körperlosen" Spiels längst der Vergangenheit angehört.

In den Jahren 2000 bis 2010 hat die SRK mehrfach zu den Themen

- ◆ **Verantwortung bei Kontakten**
- ◆ **Foul oder zu vernachlässigender Kontakt**
- ◆ **Vorteil - Nachteil / NO-CALL**

im Fachbereichsorgan "AKTUELL" und auf der Homepage des FA RBB Stellung genommen.

Der hier vorliegende Teil **C<sub>3</sub>** des **RBB - Handbuchs** mit dem Titel

## **"Vorteil-Nachteil / Verantwortung bei Kontakten"**

enthält die überarbeitete Fassung der

**"Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis"**

und

zwei **Referate von Norbert Kucera**, Präsident der TC der IWBF World,  
zu den Themen

## **Vorteil / Nachteil und NO Call,**

die er auf den BL-SR-Fortbildungen in den Jahren 1901 und 1907 gehalten hat.

**Sie haben bis zum heutigen Tag nichts von ihrer Aktualität verloren.**

Wachtberg, den 10.12.2014

Werner Otto, SR-Referent im FA RBB

1.

## Richtlinien zur Bewertung von Kontakten mit Beispielen aus der Praxis

Im Folgenden werden Spielsituationen und Aktionen dargestellt, in denen die **Verantwortlichkeit** für das Entstehen von Kontakten erläutert wird. Die Kontakte selbst werden von den Schiedsrichtern häufig unterschiedlich bewertet, und zwar abhängig von der Einschätzung der **Intensität** des Kontaktes **und** von der Berücksichtigung des **Vorteil / Nachteil – Prinzips** in jedem einzelnen Fall.

Ein wichtiger Faktor für Spieler und Schiedsrichter ist dabei auch das Bemühen darum, den Spielfluss nicht unnötig zu unterbrechen. Viele Spieler sind durchaus bereit, auch relativ heftige Kontakte hinzunehmen, ohne dass die SR ein Foul pfeifen, wenn ihnen / ihrer Mannschaft aus dem Kontakt kein **Nachteil** bzw. dem für den Kontakt Verantwortlichen und dessen Mannschaft kein Vorteil entsteht.

A

### Kontakte beim Wurf

**Definition des Werfers:** Während der gesamten Korbwurfaktion hat ein Spieler den Status eines **Werfers**. Die Korbwurfaktion **endet** erst, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat **und** die Wurfbewegung der Hand **abgeschlossen** ist.

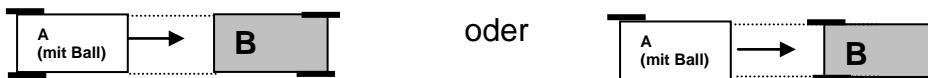
- A.1** Der Verteidiger **B** berührt beim Abwehrversuch die Wurfhand des Werfers **A**. Bei diesem Kontakt handelt es sich um ein **Foul** von **B**, da (auch eine leichte) Berührung der Wurfhand dem Werfer **A** einen Nachteil bringt.
- A.2** Bei der Verteidigung eines Werfers **A** kommt es häufig vor, dass der Verteidiger **B** seine **Hand an den Wurfarm** des Werfers **A** legt und sie permanent dort belässt. Da dieser Kontakt erhebliche Auswirkungen auf den Wurf von **A** hat, handelt es sich um ein **Foul** von **B**.
- A.3** Der Werfer **A** wird während des Wurfs vom Verteidiger **B** leicht **nach hinten geschoben** oder **zur Seite gedreht**.  
Dieser Kontakt führt zu deutlichen Nachteilen für den Werfer **A**, also ist der Kontakt als **Foul** von **B** zu ahnden.
- A.4** Der Verteidiger **B** fährt beim Korbleger hinter dem Werfer **A** her.  
Während der Wurfbewegung schiebt **B** den Werfer von hinten am Rollstuhl **leicht** an. Dieser Kontakt hat deutliche Auswirkungen auf den Wurf von **A** und ist als **Foul** von **B** zu ahnden.
- A.5** Der Angreifer **A** führt **im Zylinder** (Raum über dem gesamten Rollstuhl) seines Verteidigers **B** einen Unterhandwurf aus. Dabei kommt es zum Kontakt mit den nach oben gehaltenen Händen bzw. Armen des Verteidigers **B**.  
Für diesen Kontakt ist **A** verantwortlich. Es handelt es sich hierbei **nicht** um ein Foul des Verteidigers **B**.
- A.6** Fährt der Angreifer **A** beim Wurf **heftig** auf den Verteidiger **B** auf, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.
- A.7** Fährt der Angreifer **A** beim Korbwurf Wurf **leicht** auf den Verteidiger **B** auf, ist dieser Kontakt **nicht** als Foul zu ahnden. Begeht **A** jedoch beim Wurf ein Lifting, so ist auf **TF** gegen **A** zu entscheiden.

<b>B</b>	<b>Kontakte nach dem Wurf</b>
<b>B.1</b>	<b>Heftige Kontakte nach dem Wurf</b>

**B.1** Fährt der Angreifer **A** unmittelbar nach dem Wurf **heftig** auf den Verteidiger **B** auf, so ist auf **Foul** von **A** zu entscheiden, auch dann, wenn **A** noch versucht hat, zu bremsen.

<b>B.2</b>	<b>Relativ leichte Kontakte nach dem Wurf</b>
------------	---

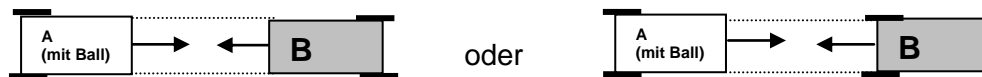
**B.2.1** Der Werfer **A** fährt unmittelbar nach dem Wurf relativ **leicht** auf den **stehenden** Verteidiger **B** auf.



Da der Verteidiger **B** steht, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

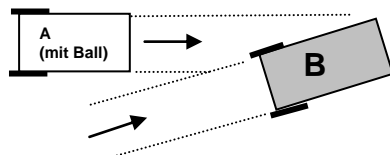
**B.2.2** Während der Wurfaktion von **A** bewegt sich der Verteidiger **B** auf den **fahrenden** Werfer **A** zu. Es entsteht ein relativ **leichter** Kontakt zwischen beiden Rollstühlen **nach** Abschluss der Wurfbewegung von **A**.



Da **B** auf den Werfer zufährt, trägt **B** die Verantwortung für den Kontakt.

Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

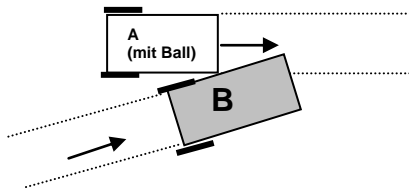
**B.2.3** **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit **B**.



**B** war zuerst an der Stelle, hatte die Bahn von **A** vollständig besetzt und hatte damit dem Angreifer **A** genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen gelassen. **A** ist für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.4** In der Vorwärtsbewegung wirft Angreifer **A** auf den Korb, **nach** Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.

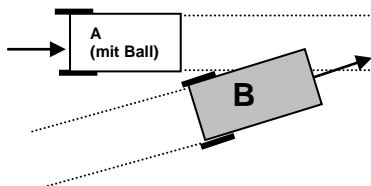


**B** war zuerst an der Stelle, hatte aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt.

Die Tatsache, dass der Kontakt in der Mitte des Rollstuhls (vor dem großen Rad) von **B** stattfindet, lässt darauf schließen, dass der Verteidiger **B** dem Angreifer **A** nicht genügend Zeit gegeben hat, um auszuweichen oder zu bremsen. Daher ist **B** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.5** Angreifer **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.

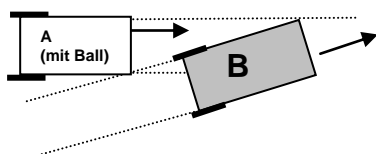


**B** war zuerst an der Stelle, hatte aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt.

Der Kontakt erfolgt **hinter** der Achse der großen Räder. Daher muss man davon ausgehen, dass der Angreifer **A** genügend Zeit hatte, um auszuweichen oder zu bremsen. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.  
Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.6** Angreifer **A** wirft auf den Korb, nach Abschluss des Wurfs erfolgt ein relativ **leichter** Kontakt mit Verteidiger **B**.



**B** war zuerst an der Stelle, hatte die Bahn von **A** vollständig besetzt und damit eine legale Verteidigungsposition in der Bahn von **A** eingenommen.

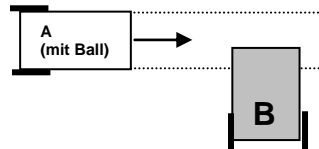
Es ist davon auszugehen, dass **A** hatte genügend Zeit hatte, um zu bremsen oder auszuweichen.

Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.7** Der Verteidiger **B** hat **rechtzeitig** eine  **feste Position** eingenommen, die sich teilweise in der Bahn des auf den Korb zufahrenden Werfers **A** befindet.



Unmittelbar nach dem Wurf verursacht der Werfer **A** einen relativ **leichten** Kontakt mit dem Rollstuhl von **B**, indem er seitlich gegen die Fußrasten des stehenden Verteidigers fährt.

**B** hat zwar die Bahn des Werfers **A** **nicht** vollständig besetzt, hatte aber **rechtzeitig** eine  **feste** Position eingenommen. Rechtzeitig bedeutet, dass **A** die Möglichkeit hatte, auszuweichen oder zu bremsen.

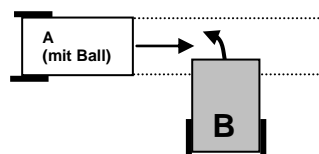
Daher ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

Entsteht ein Nachteil für **B**, so ist auf **Foul** gegen **A** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **B**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

**B.2.8** Der Verteidiger **B** hat **rechtzeitig** eine  **feste Position** eingenommen, die sich teilweise in der Bahn des auf den Korb zufahrenden **Werfers A** befindet. Kurz vor dem Wurf von **A** dreht sich der Verteidiger **B** mit einem kurzen Schub am rechten Greifreifen aus seiner festen Position auf den fahrenden **Werfer A** zu.

Unmittelbar nach Abschluss des Wurfs entsteht ein relativ **leichter** Kontakt mit dem Rollstuhl des Verteidigers **B**.



Für den entstehenden Kontakt ist **B** verantwortlich, da er dem Werfer nicht genügend Zeit gelassen hat, um zu bremsen oder auszuweichen.

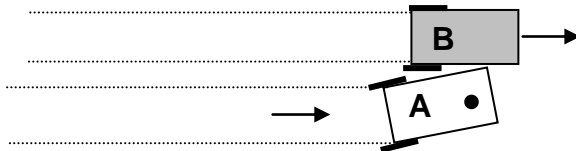
Entsteht ein Nachteil für **A**, so ist auf **Foul** gegen **B** zu entscheiden.

Entsteht kein Nachteil für **A**, so handelt es sich um einen **NO CALL**.

<b>C</b>	<b>Kontakte vor dem Wurf</b>
----------	------------------------------

**C.1 "Bremsen in den Verteidiger" / "Bremsen in den Angreifer"**

**C.1.1** Angreifer **A** (mit Ball) und Verteidiger **B** fahren parallel zum Korb. Um zum Stopp und dann zum Wurf zu kommen, bremst der Angreifer **A** seinen Rollstuhl mit einer Hand am Innenrad ab und dreht dadurch in den Rollstuhl des Verteidigers **B**.

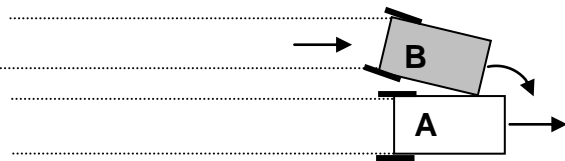


Der Angreifer **A** ist für den Kontakt verantwortlich.

- a) bei heftigem Kontakt
- b) bei relativ leichtem Kontakt mit **Vorteil** für **A**
- c) bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für **B**

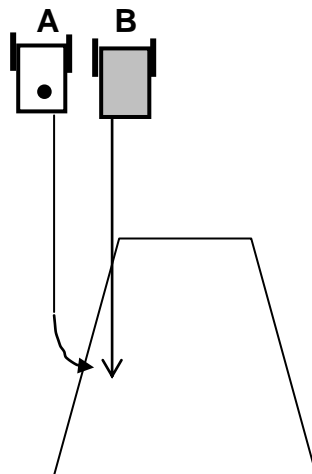
**Foul** von **A****Foul** von **A****NO CALL**

**C.1.2** Wenn in der gleichen Situation der Verteidiger **B** einen solchen Kontakt aufnimmt, ist er für diesen Kontakt verantwortlich. Die SR werden ein **Foul** gegen **B** verhängen, weil dem Angreifer **A** daraus einen Nachteil erwächst.

**C.2 Korblegeraktionen**

**C.2.1** Angreifer **A** (mit Ball) und Verteidiger **B** fahren am Zonenrand parallel nebeneinander zum Korb, der Verteidiger hat die Innenposition, der Angreifer fährt außen.

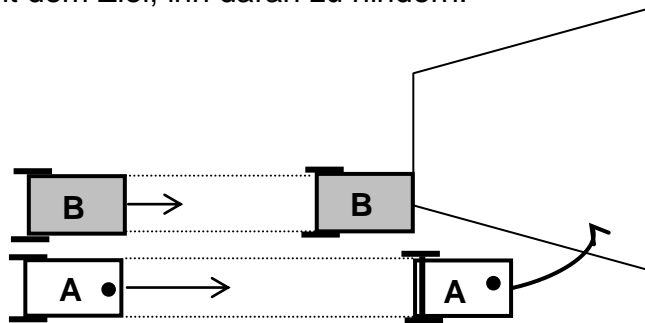
Der Verteidiger **B** befindet sich **vor** dem Angreifer **A** oder ist auf gleicher Höhe mit ihm.



Während **B** geradeaus weiterfährt, zieht der Angreifer **A**, um eine günstige Position zum Korbwurf zu erlangen, in den Verteidiger **B** hinein ("Bremsen in den Verteidiger").

- |   |                   |
|---|-------------------|
| a) bei heftigem Kontakt   | <b>Foul von A</b> |
| b) bei relativ leichtem Kontakt mit <b>Vorteil</b> für <b>A</b> | <b>Foul von A</b> |
| c) bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b>      | <b>NO CALL</b>    |

**C.2.2** Der Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren in parallelen Bahnen nebeneinander her, der Angreifer mit dem Ziel, zum Korb zu ziehen, der Verteidiger mit dem Ziel, ihn daran zu hindern.



Hier spielt das **Prinzip des regelgerechten Kreuzens** (s. Artikel 33.6) eine wesentliche Rolle. Erst wenn sich die Achse der großen Räder von **A** vor den Fußrasten / vor dem vordersten Punkt des Rammbügels von **B** befindet, darf **A allmählich** in die Bahn von **B** hereinschneiden.




Dabei muss **A** dem Gegenspieler **hinreichend** Raum und Zeit gewähren, um Kontakt zu vermeiden. Er darf also nicht plötzlich — beispielsweise in einem 45 - Grad - Winkel — in die Bahn des Verteidigers hineinziehen.

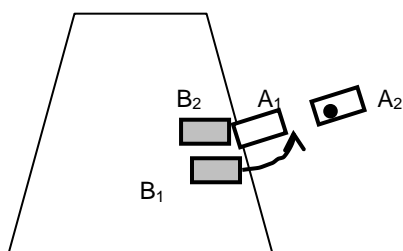
Wenn **A regelgerecht** in die Bahn von **B** hineinzieht, dann muss **B** seine Richtung ändern, wenn er ein Foul vermeiden will.

Fährt der Verteidiger **B** geradeaus weiter und es kommt dann zum Kontakt, handelt es sich um ein **Foul von B**.

### C.3

### Wurfschirm

-  Verteidiger B<sub>1</sub> und B<sub>2</sub>
-  Angreifer A<sub>1</sub>(Wurfschirm)
-  Werfer A<sub>2</sub>



Der Verteidiger **B<sub>1</sub>** versucht, um den (einen Wurfschirm stellenden) Angreifer **A<sub>1</sub>** herum in eine Verteidigungsposition gegenüber dem **Werfer A<sub>2</sub>** zu gelangen.

Kommt es dabei zum Kontakt zwischen **A<sub>1</sub>** und **B<sub>1</sub>**, so ist genau darauf zu achten, ob der Kontaktverursacher der Verteidiger **B<sub>1</sub>** oder der den Schirm stellende Angreifer **A<sub>1</sub>** ist. Behält **A<sub>1</sub>** lediglich seine Position bei, handelt es sich i.d.R. um einen **NO-CALL**.

Geht ein – oft nur kurzes Klemmen **aktiv** von **A<sub>1</sub>** aus, ist auf **Foul von A<sub>1</sub>** zu entscheiden.

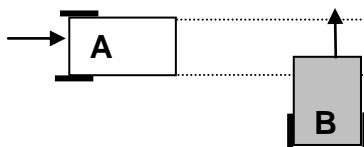


**D****Verteidigung eines Spielers ohne Ball**

**D.1** Fahren zwei Gegenspieler (beide ohne Ball) **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu, so ist der Spieler für einen Kontakt verantwortlich, der diesen Platz **zuletzt** erreicht.

Siehe Art. 33.5 (1. Absatz, 2. Raute) der RBB-Regeln: "Der Verteidiger muss **zuerst** an der Stelle sein. Er befindet sich in einer legalen Position, wenn er den Platz **früher** als sein Gegenspieler **erreicht**."

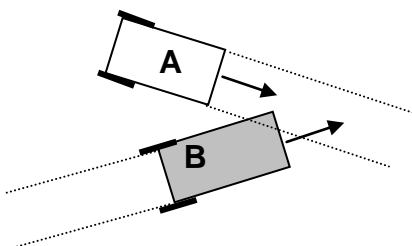
**D.1.1** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** fahren in zueinander senkrechten Bahnen **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu.



Da **B** die Stelle zuerst erreicht hat, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

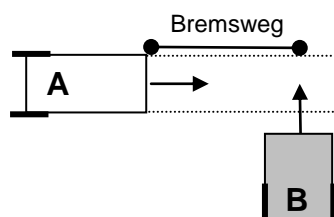
**D.1.2** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** fahren in diagonalen Bahnen **geradlinig** auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu.



Da **B** die Stelle zuerst erreicht hat, ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

**D.2** Verteidiger **B** hat auf dem Spielfeld außerhalb der Bahn des fahrenden Gegenspielers **A** (ohne Ball) eine feste Position eingenommen. Plötzlich bewegt sich **B** in die Bahn (Bremsweg) von **A**.



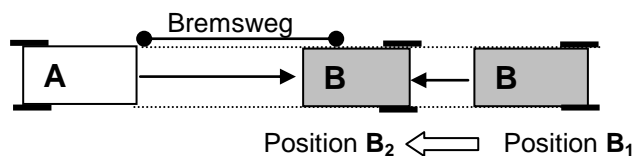
Der fahrende Spieler **A** (ohne Ball) muss **nicht** damit rechnen, dass der **stehende** Verteidiger **B** plötzlich in seine Bahn fährt.

Da **B** dem Gegenspieler **nicht** genügend Zeit gelassen hat, um zu bremsen oder auszuweichen (s. Art. 33.5 der RBB-Regeln), ist **B** für den entstehenden Kontakt verantwortlich, obwohl **B** zuerst auf dem freien Platz war.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von B.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b> :  | <b>Foul von B.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

**D.3** Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** befinden sich in der gleichen Bahn mit Blick zueinander. **A** fährt auf **B** zu, der in der gemeinsamen Bahn eine  **feste Position** (Position **B**<sub>1</sub>) eingenommen hat.

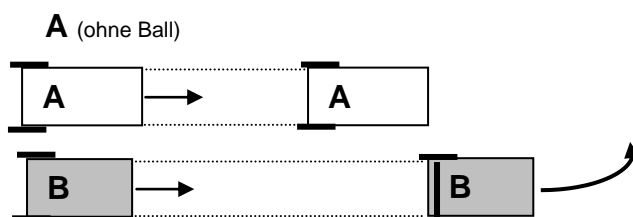
Plötzlich fährt **B** nach vorn und es kommt in Position **B**<sub>2</sub> zum Kontakt mit **A**.



Da **A** nicht damit rechnen muss, dass **B** plötzlich nach vorn fährt, kann **A** nicht mehr rechtzeitig bremsen oder ausweichen. Folglich fällt **B** die Verantwortung für diesen Kontakt zu.

- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von B.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b> :  | <b>Foul von B.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

**D.4** Fahren Angreifer **A** (ohne Ball) und Verteidiger **B** in parallelen Bahnen nebeneinander her, und zwar in der Absicht, eine bestimmte **freie Position** auf dem Spielfeld zuerst zu erreichen, so gilt das Prinzip des korrekten **Kreuzens** (s. auch Ziffer C.2.2 (oben) und Artikel 33.6 der RBB-Regeln).



Da die Achse der großen Räder von **B** vor den Fußrasten von **A** ist, darf **B** **allmählich** in die Bahn von **A** hereinschneiden.

Entsteht dann ein Kontakt, so ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

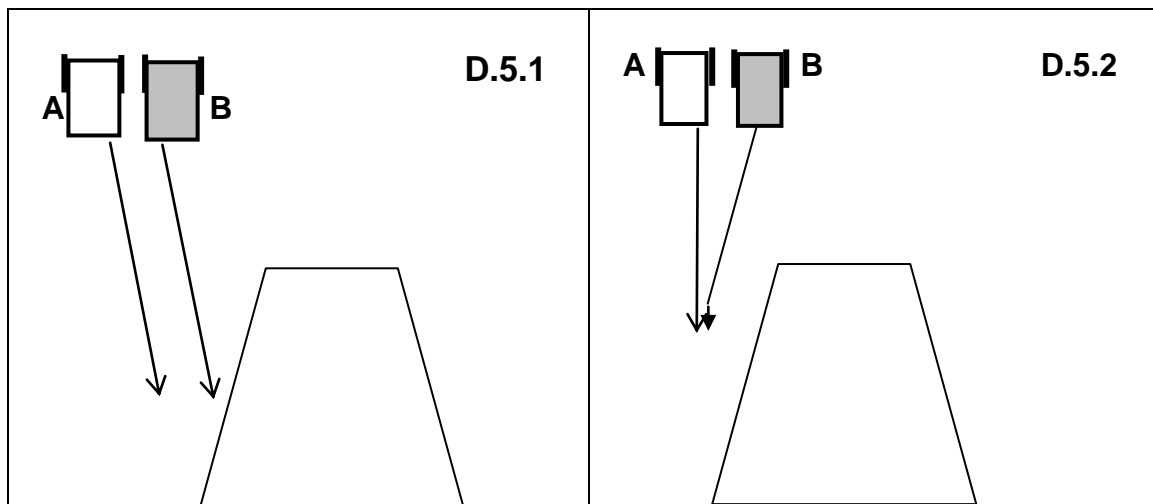
- |    |   |                    |
|----|---|--------------------|
| a) | Bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A.</b> |
| b) | Bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A.</b> |
| c) | Bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL.</b>    |

## D.5 Kontaktaufnahme bei schnellem Nebeneinanderherfahren

**D.5.1** Wenn Angreifer **A** und Verteidiger **B** mit hoher Geschwindigkeit **parallel** nebeneinander herfahren, kommt es häufig zur Kontaktaufnahme **sowohl** durch den Angreifer **als auch** durch den Verteidiger (mit zum Teil heftigem Kontakt) (s. Bild unten links).

**NO-CALL**, wenn dabei **keinem** der beiden Spieler ein Nachteil entsteht.

**Foul des Verursachers**, falls dem Gegenspieler ein Nachteil entsteht.



**D.5.2** Anders stellt sich diese Situation dar, wenn Spieler **B** schräg zur Bahn des Angreifers **A** fährt, parallel beidreht und sofort seitlich mit seinem Gegenspieler einen **heftigen** Kontakt herbeiführt, um ihn zu stoppen (s. Bild rechts).

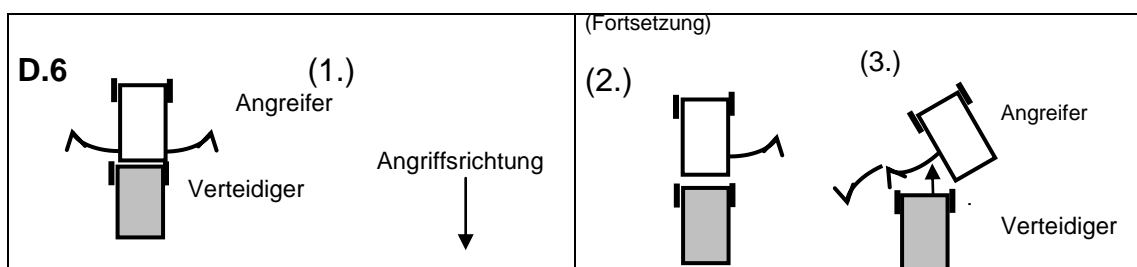
In diesem Fall ist auf **Foul** gegen den **Verteidiger B** zu entscheiden.

## D.6 Kurzes Zurückziehen des Verteidigers beim 1 gegen 1

Diese Situation ergibt sich häufig bei Pressdeckung, beim Zurückhalten eines Spielers, bei Blocksituationen oder beim 1 gegen 1, wenn der Angreifer in die Zone will.

Nach mehreren Richtungswechseln (1.) beim 1 gegen 1 will der Angreifer hinter dem Verteidiger abdrehen (2.), um am Verteidiger vorbeizuziehen.

Genau in diesem Augenblick (3.) zieht der Verteidiger seinen Rollstuhl kurz zurück in den Rollstuhl des Gegenspielers, so dass der Angreifer hängen bleibt.

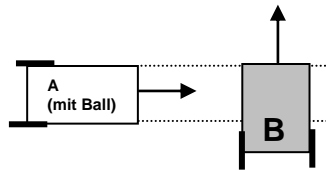


Es entsteht ein klarer Nachteil für den Angreifer. Der Kontakt ist als **Verteidigerfoul** zu ahnden.

**E****Verteidigung eines Spielers mit Ball**

**E.1** Entscheidend bei der Verteidigung eines Spielers **mit Ball** ist das **Prinzip von Raum und Zeit**. Der Verteidiger muss dem Angreifer genügend Raum und Zeit lassen, damit er ausweichen oder bremsen kann, um Kontakt zu vermeiden (s. Art. 33.7 und 33.4 der RBB-Regeln).

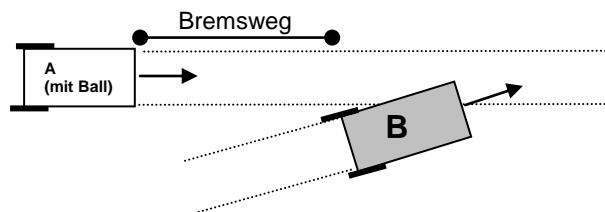
**E.1.1** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Als es zu einem Kontakt zwischen **A** und **B** kommt, hat der Verteidiger **B** die Bahn von **A** vollständig besetzt.



Daher muss man davon ausgehen, dass **B** dem Angreifer **A** genügend Raum und Zeit gegeben hat, damit er ausweichen oder bremsen konnte, um Kontakt zu vermeiden. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt                                      | <b>Foul von A</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b>    | <b>Foul von A</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL</b>    |

**E.1.2** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen A und B.

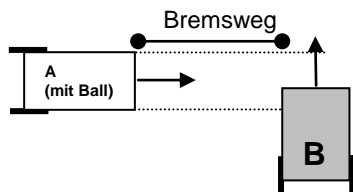


Als sich der Kontakt ereignet, hat der Verteidiger **B** die Bahn seines Gegenspielers **A nicht** vollständig besetzt, jedoch hat **B** dem Angreifer **A** genügend Zeit und Raum gelassen (s. Bremsweg), um abzustoppen oder die Richtung zu ändern (s. Art. 33.4 der RBB-Regeln).

Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt                                      | <b>Foul von A</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b>    | <b>Foul von A</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL</b>    |

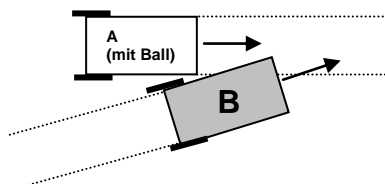
**E.2.1** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen **A** und **B**.



**B** hat die freie Stelle zuerst erreicht, aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt bzw. ihm nicht genügend Zeit zum Ausweichen oder Bremsen gegeben. Also ist **B** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                   | <b>Foul von B</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b>  | <b>Foul von B</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> | <b>NO CALL</b>    |

**E.2.2** Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** fahren geradlinig auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu. Es kommt zu einem Kontakt zwischen **A** und **B**.



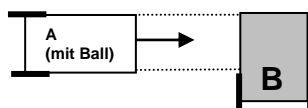
**B** hat die freie Stelle zuerst erreicht, aber die Bahn von **A** nicht vollständig besetzt. Offensichtlich hat **B** dem Angreifer **A** nicht genügend Zeit zum Ausweichen oder Bremsen gegeben, da der Kontakt in der Mitte des Rollstuhls von **B** stattfindet. Also ist **B** für den Kontakt verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                   | <b>Foul von B</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>A</b>  | <b>Foul von B</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>A</b> | <b>NO CALL</b>    |

**E.3** In den beiden folgenden Fällen hat der Verteidiger **B** die Bahn des Angreifers **A** vollständig besetzt, als es zu einem Kontakt zwischen **A** und **B** kommt.

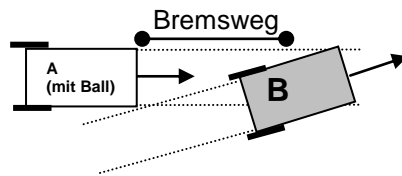
**E.3.1** **B** war zuerst an der Stelle und hat die Bahn von **A** legal besetzt. Daher muss man davon ausgehen, dass **A** genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen hatte.

Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.



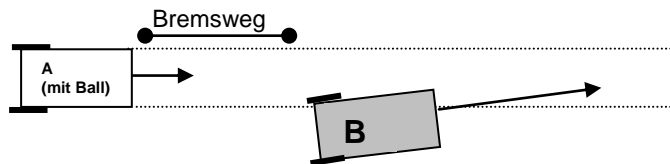
- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL</b>    |

**E.3.2** **B** war zuerst an der Stelle, hat die Bahn von **A** vollständig besetzt und hat damit **A** genügend Zeit zum Bremsen oder Ausweichen gelassen. Also ist **A** für den Kontakt verantwortlich.



- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | bei heftigem Kontakt:                                     | <b>Foul von A</b> |
| b) | bei relativ leichtem Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> :  | <b>Foul von A</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> : | <b>NO CALL</b>    |

**E.4** Fahren der Angreifer **A** (mit Ball) und der Verteidiger **B** in **geradlinigen** Bahnen, die sich in einem **sehr spitzen Winkel** zueinander befinden, auf einen freien Platz zu, so darf der Verteidiger **B** seine Bahn beibehalten, falls er dem Ballbesitzer genügend Zeit gelassen hat, um auszuweichen oder zu stoppen.

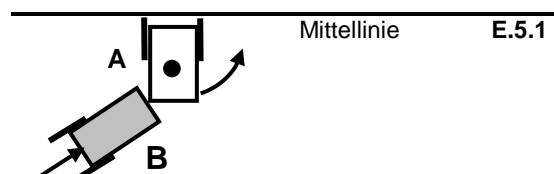


**A** hat genügend Zeit (s. Bremsweg von A), um auszuweichen bzw. zu stoppen. Wenn **A** nicht stoppt oder ausweicht, ist **A** für einen möglichen Kontakt mit **B** verantwortlich.

- |    |   |                   |
|----|---|-------------------|
| a) | Bei <b>heftigem</b> Kontakt:                                    | <b>Foul von A</b> |
| b) | Bei relativ <b>leichtem</b> Kontakt mit Nachteil für <b>B</b> : | <b>Foul von A</b> |
| c) | bei relativ leichtem Kontakt ohne Nachteil für <b>B</b> :       | <b>NO CALL</b>    |

## **E.5 Kontakte am Ballbesitzer durch einen Verteidiger im Bereich von Mittellinie, Seitenlinie oder Grundlinie.**

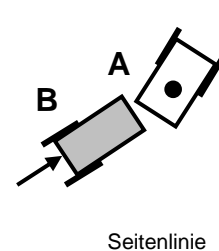
**E.5.1** Der Angreifer **A** nimmt in seinem Vorfeld in der Nähe der Mittellinie den Ball an. Während **A** die rechte Hand am Greifreifen hat und mit der anderen Hand den Ball sichert, wird er von **B** an der Fußraste angeschoben, so dass sich der Rollstuhl von **A** mit dem anderen großen Rad ins Rückfeld dreht.



Es entsteht ein klarer Nachteil für den Ballbesitzer, also handelt es sich um ein **Foul von B** und **nicht** um ein Rückspiel von **A**.

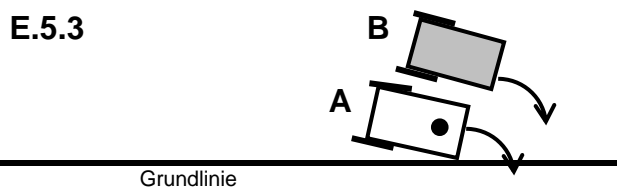
**E.5.2** Eine ähnliche Situation (wie H1) ergibt sich häufig an der **Seitenlinie**. Der Aufbauspieler **A** (mit Ball) wird eng gedeckt und vom Verteidiger **B** über die Seitenlinie ins Aus geschoben.

E.5.2



Nachteil für den ballführenden Aufbauspieler **A**, daher **kein** Ausball, sondern **Foul** des Verteidigers **B**.

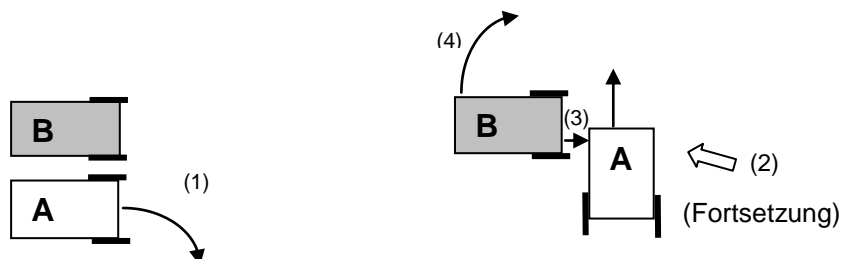
**E.5.3** Der Angreifer **A** dribbelt entlang der **Grundlinie**. Der Verteidiger **B** fährt parallel mit, nimmt seitlich Kontakt auf und drängt den Angreifer über die Grundlinie ins Aus.



Nachteil für **A**, daher **kein** Ausball, sondern **Foul** des Verteidigers **B**.

<b>F</b>	<b>Kontakte beim Block</b>
----------	----------------------------

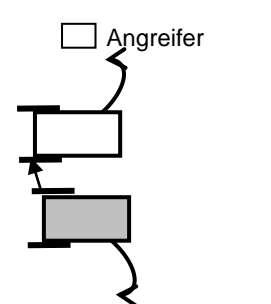
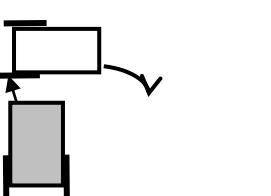
**F.1** Der Angreifer **A** löst sich durch Zurückfahren (1) aus dem Block und startet (2) hinter **B** zum Korb. Der Verteidiger **B** zieht zurück (3) (kurzer Kontakt mit **A**), dreht dann (4) nach rechts ab und gelangt so vor den Angreifer **A**.



Durch den vom Verteidiger **B** verursachten Kontakt entsteht ein erheblicher Nachteil für **A**. Daher handelt es sich um ein Foul von **B**.

## F.2

### Fouls durch den Verteidiger beim Lösen des Angreifers aus dem Block

- 2.1  2.1 der Angreifer dreht nach links ab, der Verteidiger dreht seinen Rollstuhl zur anderen Seite ab und zieht dabei kurz zurück ins Hinterrad des Angreifers.
- 2.2  2.2 der Verteidiger fährt mit den Fußrasten kurz in das Hinterrad oder (wenn kein Rammschutz vorhanden) zwischen das große und kleine Rad des Rollstuhls des abdrehenden Angreifers ("Abstechen").

In beiden Situationen entsteht durch diesen Kontakt ein erheblicher Nachteil für den Angreifer, da sein Lösen aus dem Block entscheidend verzögert wird. In beiden Fällen ist ein **Verteidigerfoul** zu pfeifen.

## G

## Problematik der zunehmenden Härte im Spiel

Rollstuhlbasketball hat im Laufe der Jahre immer mehr an Dynamik und Schnelligkeit gewonnen. Damit verbunden hat auch die Härte im Spiel erheblich zugenommen.

Um – vor allem in den höheren Ligen und auch international – den gesteigerten Anforderungen an die Spiele gerecht werden zu können, ist der **dritte Schiedsrichter** auf dem Feld inzwischen zur Selbstverständlichkeit geworden.

Die möglichst gleichmäßige Auslegung des **Prinzips** von **Vorteil / Nachteil** durch Spieler, Trainer und Schiedsrichter spielt eine entscheidende Rolle bei dem Bemühen, zu verhindern, dass die Härte im Spiel die durch den Geist der Regeln bestimmten Grenzen überschreitet.

Dazu drei **Beispiele**:

### G.1 Verteidigung gegen den Schlüsselspieler einer Mannschaft

Schlüsselspieler werden (als Angreifer **oder** Verteidiger) meist über das ganze Feld häufig mit illegalen Mitteln (z.B. durch mehrfaches kurzes Klemmen) "bekämpft" und "bearbeitet".

Manche Schiedsrichter neigen dazu, diese Härte zuzulassen, da sich die Schlüsselspieler meist auf Grund ihrer körperlichen Möglichkeiten durchsetzen können und daher häufig keinen **direkt erkennbaren** Nachteil erleiden.



Dabei wird unterschätzt, dass durch diese Attacken **Emotionen** aufgebaut werden, die im weiteren Spielverlauf entsprechende **Reaktionen** der Schlüsselspieler auslösen können.

Es ist wichtig, dass die SR **frühzeitig** diese Härte aus dem Spiel nehmen, indem z.B. Klemmen im Rückfeld oder Vorfeld als **Foul** geahndet wird.

## G.2 Ständige Kontakte an einem niedrigpunktigen Ballbesitzer

Ein niedrigpunktiger Spieler wird beim Ballvortrag vom Gegner mit illegalen Mitteln mehrfach leicht attackiert (kurz geklemmt, ein wenig gedreht, leicht zurückgeschoben).

Auch wenn der Spieler weiter im Ballbesitz bleibt, handelt es sich bei diesen Aktionen um **Fouls**, da der Ballbesitzer immer wieder damit beschäftigt ist, sich zu stabilisieren.

Dabei verstreichen u.a. wichtige Sekunden auf der Wurfuhr zum Nachteil der angreifenden Mannschaft. Daher sind solche Kontakte **frühzeitig** als Fouls zu ahnden.

## G.3 "Stop the clock" in der Schlussphase eines Spiels

In den meisten Spielen nimmt in den letzten Minuten (bei engem Spielstand) die Härte zu, wenn die verteidigende Mannschaft versucht, durch ein schnelles Foul die Spieluhr zu stoppen. Kontakte sind in der Schlussphase des Spiels genau so zu bewerten wie während des gesamten bisherigen Spielverlaufs. Folgende Fälle sind dabei zu unterscheiden:

- 1.) **Relativ leichte** Kontakte durch die Verteidiger (z.B. leichtes Schlagen auf den Rücken oder einfaches Auflegen der Hand auf den Arm des Ballbesitzers), bei denen **kein Nachteil** für die ballbesitzende Mannschaft entsteht (weil es beispielsweise dem Ballbesitzer gelingt, den Ball zu einem freistehenden Mitspieler zu passen), werden vom Schiedsrichter nicht geahndet (**NO CALL**).
- 2.) "**Normale**" Fouls (**mit Nachteil** für den Ballbesitzer), die entstehen, wenn der Verteidiger versucht, den Ball zu spielen, sind auch in der Schlussphase des Spiels als "**normale**" **Verteidigerfouls** und keinesfalls - wegen der **Intention** des Stoppens der Spieluhr - als unsportliche Fouls zu pfeifen.
- 3.) **Harte** Fouls und Fouls, bei denen **keine** Chance besteht, den Ball zu spielen, sind **während des gesamten Spiels** als **unsportliche Fouls** zu pfeifen.

Wachtberg, den 10.12.2014

Werner Otto, SR-Referent des FA RBB

<b>2.</b>	<b>Das Vorteil – Nachteil – Prinzip / Referat von Norbert Kucera,</b> gehalten am <b>15.09.2001</b> auf dem Fortbildungslehrgang für BL-SR in Bonn
-----------	---

Seitdem in den RBB-Regeln das Prinzip von Vor– und Nachteil eingeführt wurde, herrscht starke Verunsicherung über dessen Anwendung.

Im Konfliktpotenzial zwischen den Schiedsrichtern auf der einen und Trainern / Spielern auf der anderen Seite nimmt dieser Regelteil (neben dem immer wieder und vielleicht damit im Zusammenhang stehenden Bereich der Beurteilung von Offensivfoul / Defensivfoul) einen Spitzenplatz ein.

## A.1 Vorteil – Nachteil

Was ist Vorteil / Nachteil?

Ist nicht jeder erzielte **Vorteil** des einen zugleich ein **Nachteil** für einen anderen? Erklärt sich nicht die Existenz des Vorteils ausschließlich aus der des Nachteils?

Spielbeginn: Ist es schon ein Vorteil, wenn eine Mannschaft nach dem Hochball die Ballkontrolle erlangt? Ja, denn Ziel des Spiels ist es, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen. Daher befindet sich – im Hinblick auf das **Ziel** des Spiels – die Mannschaft **mit** Ball in einem **Vorteil** und die Mannschaft **ohne** Ball in einem **Nachteil**.

Verhält sich die Gegenmannschaft regelkonform, so wird die ballführende Mannschaft diesen Vorteil innehaben, bis sie durch den Verlust des Balles diesen Vorteil an die Gegenmannschaft abgibt.

Setzt sich nun die Mannschaft **ohne** Ball durch regelwidriges Verhalten so ein, dass die Mannschaft **mit** Ball ihr Ziel (den Ball in den Korb der Gegner zu werfen) **wegen** dieser Regelwidrigkeit nicht erreichen kann, so muss das der Schiedsrichter durch sein Eingreifen verhindern.

Setzt sich die Mannschaft **mit** Ball durch regelwidriges Verhalten so ein, dass die Mannschaft **ohne** Ball am Erreichen ihres Ziels gehindert wird, so muss auch das der Schiedsrichter durch sein Eingreifen unterbinden.

## A.2 Vorteil – Nachteil bei Kontakten

Explizit erwähnen die Regeln das **Prinzip von Vorteil und Nachteil** erst in **Art. 47.3**. Es wird hier so dargestellt, als sei es schon in der Präambel der Regeln als **der** "rote Faden" für das Tun und Handeln des Schiedsrichters definiert worden (Art. 47.3). Bezüglich der Entscheidung, ob **Kontakte** bestraft werden sollen oder nicht, geben die Regeln folgende Richtlinien für die Anwendung des Prinzips von Vorteil und Nachteil:

1. soll der **Spielfluss** nicht **unnötig** unterbrochen werden. Eine Spielunterbrechung ist dann "unnötig", wenn ein Kontakt geahndet wird, der dem Verursacher **keinen Vorteil** und dem Gegner **keinen Nachteil** bringt.
2. soll das Prinzip von Vorteil und Nachteil während des gesamten Spiels **gleichmäßig** angewendet werden.

Zwei Beispiele sollen die Überlegungen zur Abwägung von Vorteil und Nachteil erläutern:

**Beispiel 1:**

Spieler B4 klemmt A5, während A7 gerade einen erfolgversprechenden Assist zu A9 gibt. Das Klemmen von B4 sollte **unbeachtet** bleiben, weil diese regelwidrige Aktion keinen Einfluss auf das **Ziel** des Spiels (den Ball in den Korb des Gegners zu werfen) hat, und damit ist auch kein Vorteil / Nachteil in Hinblick auf das Spielgeschehen entstanden.

Zwar ist natürlich A5 in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt worden und hat vielleicht einen persönlichen Nachteil erlitten, der aber für das **Gesamt**- Spielgeschehen unbeachtlich ist. Ein Foulpiff wäre nicht im Sinn des Spiels.

Es ist also **nicht** entscheidend, ob der Spieler **persönlich** einen Nachteil erlitten hat, sondern seine **Mannschaft** – in Bezug auf das Spielgeschehen.

**Beispiel 2** (sehr nahe an Beispiel 1):

A5 klemmt B4, während A7 gerade einen erfolgversprechenden Assist zu A 9 gibt. Zunächst müssen wir überlegen, ob durch das Klemmen ein **Vorteil** für **A5** entstanden ist. Sicherlich nicht. Denn seine Mannschaft spielt weiter und wird gleich einen Korb erzielen.

Dann müssen wir feststellen, ob durch die regelwidrige Aktion von A5 ein **Nachteil** für **B4** entstanden ist.

Was wäre geschehen, wenn A5 seinen Gegenspieler B4 nicht geklemmt hätte? Kommen wir dabei zu dem Schluss, dass B4 dann einen Beitrag zum Ziel seiner Mannschaft (den Gegner daran zu hindern, einen Korberfolg zu erzielen) hätte leisten können, so wäre ggf. auf Foul von A5 zu entscheiden.

Bei dieser Überlegung gibt es für den SR wichtige Hilfen:

1. Der SR muss beachten, welche Art von Verteidigung Mannschaft B spielt. Spielt sie eine Zonenverteidigung und wäre eine rechtzeitige Rückkehr von B4 auf seine Position ohne das Klemmen möglich gewesen, dann stellt sich die Situation anders dar, als wenn Mannschaft B eine Manndeckung spielt.
2. Der SR muss abschätzen, wie weit der Angriff von Mannschaft A bereits gediehen ist. Folgt dem Assist von A7 auf A9 der Wurf auf den Korb (1 gegen 0), so kann er davon ausgehen, dass auch ohne das Klemmen von A5 der Gegenspieler B4 niemals in das Geschehen hätte eingreifen können.

**Ergebnis:**

**A5** hat durch sein Klemmen **keinen Vorteil** erlangt. Ein **Nachteil** für **B4** wird sich aus der obigen Abwägung ergeben **oder** nicht ergeben.

**Anmerkung:** Ganz anders stellt sich die Situation dar, wenn sich A5 nach einem kurzen Klemmen von B4 absetzen kann und es dadurch zu einem Überzahlspiel kommt.

**Zusammenfassung:**

Der Nachteil des "Gegenspielers" ergibt sich aus der Abwägung, welche Auswirkungen der regelwidrige Kontakt des Verursachers auf das Ziel des Spieles hat.

Der Vorteil des verursachenden Spielers ergibt sich aus der Abwägung, welche Auswirkungen der regelwidrige Kontakt auf das Ziel des Spieles seines Gegenspielers hat.

Die Beurteilung von Vor- oder Nachteil ist also stets in Bezug auf das jew. Ziel des Spieles zu bewerten.

1. **Ziel einer Mannschaft in Ballkontrolle** ist es, einen Korberfolg zu erzielen.
  - 1.1 Wird dieses Ziel durch einen regelwidrigen Kontakt eines Mitspielers **erleichtert, beschleunigt oder gefördert**, entsteht **dadurch** für die angreifende Mannschaft ein **Vorteil**.
  - 1.2 Wird die Mannschaft in Ballkontrolle durch einen regelwidrigen Kontakt eines Gegenspielers beim Erzielen eines Korbes **gestört oder behindert**, entsteht für sie ein **Nachteil**.
2. **Ziel einer Mannschaft ohne Ball** ist es, die Ballkontrolle zu erlangen bzw. den Gegner am Erzielen eines Korbes zu hindern.
  - 2.1 Gelangt die Mannschaft durch einen illegalen Kontakt eines Mitspielers in Ballkontrolle bzw. verhindert sie **dadurch** einen Korberfolg des Gegners, so entsteht für sie ein **Vorteil**.
  - 2.2 Ein **Nachteil** aus einem illegalen Kontakt des Gegners liegt vor, wenn die Mannschaft ohne Ball **dadurch** am Erreichen ihres Spielauftrags (s. Ziffer 2) gestört oder behindert wird.

**A.3 Klassifizierung / Punktesystem**

Es stellt sich die Frage, ob das Prinzip von Vorteil/Nachteil mit dem unterschiedlichen Grad der Behinderung der einzelnen Spieler vereinbar ist.

Die Existenz des Klassifizierungssystems zieht klar die Aussage nach sich, dass sich während des Spiels – in ihren körperlichen Möglichkeiten – unterschiedliche, ja ungleiche Spieler auf dem Spielfeld aufhalten **müssen**. Daraus ergibt sich Folgendes:

Ein 4-Punkte Spieler, der mit einem bestimmten körperlichen Kraftaufwand einen Kontakt an einem Gegenspieler, der ebenfalls ein 4-Punkte-Spieler ist, verursacht, kann bei gleichem Kraftaufwand mit diesem Kontakt bei einem 1-Punkte-Spieler eine völlig andere Wirkung erzielen.

Zwei 4-Punktespieler A4 und B4 können sich durchaus "behaken", also Kontakt aufnehmen und Kraft auf den jeweiligen Gegenspieler ausüben, ohne dass dies für den einen oder den anderen Spieler ein Vor- oder Nachteil wird.

Würde der 4-Punktespieler A4 den gleichen Kontakt an dem 1-Punktespieler B1 verursachen (z.B. Schieben), so wird B1 Mühe haben, seine Position zu halten oder wird sie sogar verlieren. Hier erlangt A4 durch das regelwidrige Einwirken einen Vorteil und B1 erleidet einen Nachteil. Dieser Vor/Nachteil kann durch das Punktesystem – in Bezug auf den einzelnen Spieler – nicht gelöst werden.

Der SR hat bei der Beurteilung von Kontakten und deren **Auswirkungen** auf die jeweiligen Spieler stets **nur das Resultat** zu bewerten, **nicht** aber den Grad der Behinderung.

Führt diese Abwägung zu einem Vorteil des Verursachers oder zu einem Nachteil des Gegenspielers, so ist der Kontakt als Foul zu ahnden.

Auch hier ist zu beachten, dass stets die Auswirkungen auf die entsprechenden **Ziele der Mannschaften** die Grundlage für die Abwägung von Vorteil und Nachteil darstellen.

**Beispiel 1:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position. Anschließend erhält er den Ball zugepasst und erzielt 2 Punkte.

Foul, da A 4 durch den Kontakt in diese Position (Vorteil) gekommen ist.

**Beispiel 2:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position. Gleichzeitig wirft Teamkollege A6 erfolglos auf den Korb.

Foul, da A4 durch den Kontakt eine bessere Position (Vorteil) zum Rebound erhalten hat.

**Beispiel 3:** A4 schiebt B1 direkt am Zonenrand aus seiner Position, während der Ball in Folge eines Korbwurfes von A6 in der Luft ist. Der Wurf ist erfolgreich.

Kein Foul, da die Position von B1 in dieser Situation uninteressant ist, damit also kein Vorteil für A4.

#### A.4 Kontaktverursachung mit Nachteil für den Verursacher

Wir kennen auch Situationen, in denen sich ein Spieler durch eine Kontaktaufnahme keineswegs in eine "persönliche", also individuelle Vorteilslage bringt.

**Beispiel:** A5 (ohne Ball) schneidet zu früh in die Bahn des Gegenspielers B5. Beim Kontakt verhakt sich das große Rad seines Rollstuhls mit der Fußraste des Gegners so, dass A5 aus dem Rollstuhl fällt. Der Angriff seiner Mannschaft wird derweil auf der anderen Seite des Spielfeldes fortgesetzt.

Wird B5 bei dieser Aktion in der Wahrnehmung seiner Spielziele nicht beeinträchtigt, so ist nicht zu pfeifen.

#### A.5 Vorteil – Nachteil bei Regelübertretungen

Das Vorteil – Nachteil – Prinzip ist nicht nur bei der Beurteilung von Kontakten, sondern auch bei **Regelübertretungen** anzuwenden, vor allem in Bezug auf Art. 17 (Einwurf), Art. 24 (Dribbelfehler), Art. 25 (Schubfehler) und Art. 26 (3-Sekunden-Regel). In diesen Fällen wird die Anwendung des Vorteil – Nachteil – Prinzips von Spielern und Trainern inzwischen mehrheitlich akzeptiert.

**Beispiel 1:** Nach Korberfolg wird der Ball von A5 an der Grundlinie eingeworfen, während die Gegenspieler zur Verteidigung schon in die eigene Hälfte zurückgefahren sind. Beim Einwurf befindet sich A5 mit den Vorderrädern bereits im Spielfeld. Diese Regelübertretung ist nicht zu pfeifen, da sie ohne Einfluss auf das Spielgeschehen ist.

**Beispiel 2:** Nach Korberfolg wirft A3 den Ball zu A4 ein, der mit dem Rücken zur Angriffsrichtung steht. A4 dreht seinen Rollstuhl, schiebt dann 2 mal, bevor er (noch in seinem Rückfeld) mit dem Dribbling beginnt. Die Spieler von Team B befinden sich zur Verteidigung bereits in der eigenen Spielfeldhälfte.

Da dieser Schubfehler keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat, ist er von den Schiedsrichtern nicht zu ahnden.

## B Weitere Gesichtspunkte

### B.1 Foulbelastung der Spieler:

Immer wieder gibt es Trainer und Spieler, die die Foulbelastung des Gegenspielers (ein Foul bedeutet 1/5 Ausschluss des "Täters" vom Spiel) in ihr **taktisches Kalkül** mit einbeziehen und daher **jede** Kontaktverursachung als Foul geahndet sehen wollen. Führt also jeder vom SR nicht geahndete Kontakt zu einem Nachteil für die Gegenmannschaft?

Die klare Antwort darauf kann nur lauten, dass sich das Prinzip von Vorteil und Nachteil, das die Regeln beinhalten, **keinesfalls** auf Bestrafungen bezieht.

Die Bestrafung einer Regelverletzung als Fakt für sich alleine kann **nicht** in die Abwägung von Vorteil und Nachteil einbezogen werden.

### B.2 Besondere Situationen

Es gibt Situationen, in denen eine Anwendung des Vorteil – Nachteil – Prinzips **nicht** sinnvoll ist.

Gemeint sind vor allem Situationen, in denen die Spielkontrolle zu entgleiten droht oder in denen der gesunde Menschenverstand nicht bei allen Spielteilnehmern vorhanden ist. Dann wird es ggf. notwendig sein, den Kontakt als solchen bereits zu ahnden.

### B.3 Unsportliches Verhalten

Selbstverständlich beziehen sich die Ausführungen **nicht** auf unsportliches Verhalten oder unsportliche Fouls, die unverzüglich zu ahnden sind.

### Schlussbemerkung:

Die Überlegungen machen deutlich, dass an den SR im modernen Basketball hohe Anforderungen gestellt werden.

Während man in den "guten alten Zeiten" jeden Kontakt als Foul ahnden konnte – (Basketball als "körperloses Spiel") – , befindet sich der SR heute **andauernd** in Situationen, in denen er zur Abwägung gezwungen wird, die stets in Bezug auf das **Spielgeschehen** zu treffen sind.

Bonn, im September 2001

Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBF World  
und Mitglied der SRK des FA RBB

<b>3.</b>	<b>Vorteil / Nachteil / NO-CALL</b> Auszüge aus dem Kurzreferat von Norbert Kucera, gehalten am 29.09.2007 auf dem Fortbildungslehrgang für BL-SR in Köln
-----------	---

Beim Thema "**Foul oder zu vernachlässigender Kontakt**" im Zusammenhang mit **Vorteil - Nachteil** taucht häufig der Begriff **NO-CALL** auf. Hierbei handelt es sich um eine Entscheidung des Schiedsrichters, eine wahrgenommene Situation **nicht** durch einen Pfiff zu unterbrechen, obwohl eine Regelwidrigkeit erkannt wurde.

Weder im Regelwerk noch in sonstigen Veröffentlichungen der FIBA wird das Wort NO-CALL benutzt und dennoch kennen es alle. Es hat für den Schiedsrichter etwas ganz Besonderes, denn die gekonnte Anwendung erhebt den Schiedsrichter vom regel-exekutierenden Paragraphenreiter zum "das Spiel verstehenden" guten Schiedsrichter.

Letztlich ist der NO-CALL nichts anderes als die konkrete Anwendung des Prinzips von Vorteil - Nachteil.

Und genau hier betreten wir jene Grauzone, die es unabdingbar macht, dass sich die Schiedsrichter vor Spielbeginn auf eine Linie in der Anwendung des NO-CALLS verständigen und sich dann auch während des Spiels daran halten.

Hier einige **Leitgedanken**:

- ◆ Es ist Absicht des Regelwerkes, einen Spieler zu bestrafen, der einen Gegenspieler durch eine regelwidrige Aktion in einen **Nachteil** versetzt.
- ◆ Ein **NO-CALL** ist die bewusste Entscheidung eines Schiedsrichters, eine Regelwidrigkeit zu **ignorieren**, die, WÜRDE SIE GEAHNDET, dem betroffenen Spieler / der betroffenen Mannschaft einen noch größeren **Nachteil** bringen würde.
- ◆ Der "uralte" Gedanke "no harm, no foul" (kein Schaden / kein Foul) hat alle Zeiten überstanden.

Drei **Basisgedanken**:

1. Die bloße Tatsache, dass ein Kontakt entstanden ist, darf nicht automatisch zu der Einschätzung führen, es läge eine Regelwidrigkeit vor.
2. Auch wenn ein Kontakt **hart** ist:  
Ein Kontakt, der rein zufällig entsteht, sollte **nicht** als **illegal** angesehen werden,
  - ◆ wenn ein Gegner einen freien Ball erreichen will  
oder
  - ◆ wenn zwei Gegenspieler aus gleich günstiger Position normale defensive oder offensive Bewegungen durchführen.
3. Ein Kontakt, der einen Gegenspieler nicht davon abhält, normale defensive oder offensive Bewegungen auszuüben, sollte als zu vernachlässigend gelten.

Auf Grund dieser Basics kann gesagt werden:

- ◆ Beide Mannschaften verursachen gleichzeitig zufällige Kontakte, die keiner der beiden Mannschaften einen **Vorteil** bringen.
- ◆ Eine Regelwidrigkeit kann ignoriert werden, wenn sie **keinen** Nachteil verursacht.
- ◆ Ein Pfiff in einer entsprechenden Situation würde genau **die** Mannschaft nachteilig treffen, die durch eine Regelwidrigkeit bereits betroffen war.
- ◆ Ein Pfiff hätte nur den Effekt, dass man zur Kenntnis nehmen kann, dass
  - eine Regelwidrigkeit vorgelegen hat
  - ein nicht korrigierbarer Fehler entstanden ist
  - ein korrigierbarer Fehler entstanden ist, die Korrekturzeit aber bereits verstrichen ist

Es ist **nicht** die Absicht der Regeln, dass diese **buchstabengetreu** umgesetzt werden, vielmehr sollten sie so angewendet werden, dass die Wirkung der Aktionen der Spieler auf die Gegenspieler bewertet wird.

Ist der Gegenspieler durch die regelwidrige Aktion benachteiligt, so sollte der "Täter" bestraft werden.

Ist keine das Spiel beeinflussende Auswirkung erkennbar, sollte das Spiel auch **nicht** unterbrochen werden.

Die betr. Aktion sollte ignoriert werden, denn es hat keine wirkliche REGELWIDRIGKEIT vorgelegen.

Entscheidend für die erfolgreiche Leitung eines Spiels ist die Qualität der NO-CALLS, und hier müssen sich die beteiligten Schiedsrichter einig sein.

Köln, den 29.09.2007

Norbert Kucera, Präsident der Technischen Kommission der IWBF World  
und Mitglied der SRK des FA RBB