



## Umsetzungskriterien 2013 (Schwerpunkte)

- **„Clean the Game“**
  - Unterstützung des Spielflusses
  - Verhinderung bewusster Spielzerstörung
  - Differenzierung zwischen marginalen Kontakten und FOULS (Behinderungen, Einschränkungen für den Betroffenen)
  - Clean the Game und **NICHT**: Kill oder destroy the Game
  
- **Handchecking (Gebrauch der Hände)**
  - Alle vorübergehenden Berührungen sind okay, so lange sie nicht die Bewegungen des Gegners einschränken:
    - Geschwindigkeit / Antritt
    - Balance / Rhythmus
    - Bewegungsrichtung
  - Zwei Hände des Verteidigers am Ballführer sind **IMMER** ein Foul
  - Der ausgestreckte Arm des Verteidigers am Ballführer ist **IMMER** ein Foul
  
- **Post Play**
  - das Post Play ist als ein sehr physisches (tough but not rough!) match up zwischen zwei großen und schwereren Spielern zu erwarten. Es gilt das gleiche Recht für alle, Angreifer wie Verteidiger!
    - Legal: Verteidiger darf sich schützen, in dem er zum Beispiel den Unterarm anlegt innerhalb seines eigenen Zylinders oder in dem „body to body-Kontakt“ besteht (auch laterale Bewegungen!). Nicht aber mit zwei Händen!
    - Illegal: Einsatz der Hände, des Unterarms, der Knie oder Beine, um die Bewegung des Gegners einzuschränken!
    - Zu keinem Zeitpunkt dürfen eine oder gar beide Hände am Gegner platziert werden, wenn er sich zum Korb bewegt. Zwei Hände **NIE**, auch nicht zum Schutz!
    - Ausgestreckter Arm am Ballführer in der Bewegung ist **IMMER** Foul!
    - Verteidiger dürfen durch einen nach hinten „bumpenden“ Angreifer nicht aus ihrer Position gedrängt werden.
  
- **Unsportliches Foul**
  - Herkömmliche U-Fouls
    - Überharter Kontakt (grob, heftig, gefährlich, keine realistische Chance den Ball zu spielen, Basketball untypisch, Fouls nach SR-Pfiff)
    - Ellenbogen Schwingen mit Kontakt
  - Breakaway U-Fouls
    - Letzter Mann, Kontakt von hinten oder der Seite, zwingend VOR „Act of shooting“
  - Transition U-Fouls
    - Frühzeitiges Unterbinden des Fastbreaks (meist unmittelbar nach Ballgewinn), wenn offensichtlich keine realistische Chance besteht, den Ball zu erreichen, oder offensichtlich keine Absicht des Verteidigers besteht, den Ball zu erreichen
  - Special U-Fouls
    - Letzte Spielperiode, letzte 2 Minuten: Defensiver Kontakt, Ball noch in den Händen des SR oder des Einwerfers
  
- **Flopping/Faking**

Spielerverhalten	Konsequenz
Unbeabsichtigter Kontakt mit einem Gegenspieler aus einer regulären Aktion heraus, keine Abänderung des Rhythmus	No call
Flopps, die einen illegalen Kontakt verursachen / vortäuschen	Foul für den Flopper
Fake/Flopp ohne einen illegalen Kontakt zu erzeugen	Verwarnung mit Androhung T-Foul (gilt für die gesamte Mannschaft), im Wiederholungsfall T-Foul
Täuschung ohne Berührung/Körperkontakt mit Gegenspieler	Sofort T-Foul