



## Anlage 4: MMV-Kriterien für die Altersklassen U14 und U16

### Kriterien bei der Beobachtung der Mensch-Mensch-Verteidigung

Jeder Verteidiger ist verpflichtet einen genau bezeichneten Gegenspieler zu fixieren und zu decken. Fixieren und Decken beinhaltet gezielte Verteidigungspositionen und -aktionen im Sieben-Meter-Bereich\*, die für den Beobachter deutliche Hinweise sind, dass der Verteidiger seinen Gegenspieler durch Blickkontakt, akustische Signale oder Handzeichen wahrnimmt.

Hierzu gilt folgende Regelung:

Es muss immer Mensch-Mensch-Verteidigung gespielt werden. Sämtliche Ball-Raum- und kombinierte Verteidigungsvarianten sind auch außerhalb des Sieben-Meter-Bereichs nicht zugelassen. Ein Anzeichen für eine NICHT-Mensch-Mensch-Verteidigung ist das Besetzen des Mittelkreises durch einen Verteidigungsspieler oder das Freilassen des Einwerfers nach Korberfolg.

Spielt eine Mannschaft eine Verteidigung als Ganz-, Dreiviertel- oder Halbfeldpresse sind folgende Regelungen zur Verteidigung verbindlich:

Dem Beobachter muss eine klare Mensch-Mensch-Zuordnung und -Zuständigkeit deutlich werden. Das Doppeln des Ballbesitzers und Helfen nach Durchbruch des Ballbesitzers ist grundsätzlich erlaubt. Demnach sind alle folgenden Verteidigungs-Rotationsmaßnahmen der anderen Verteidiger auch erlaubt. Es muss jedoch ein deutliches und unmittelbares Wiederaufnehmen der zugeordneten Angreifer nach der Spielaktion erfolgen.

Im Vorfeld muss der Einwerfer mit einem Abstand von max. 1,5 Metern verteidigt werden oder der Verteidiger des Einwerfers begibt sich ins Rückfeld.

### Folgende Regelungen zur Verteidigung im Sieben-Meter-Bereich sind verbindlich:

#### **Decken des Ballbesitzers**

Der Verteidiger befindet sich unmittelbar zwischen Ballbesitzer und Korb. Er steht so nah, dass er einen Wurf stören und so weit, dass er einen Durchbruch verhindern kann. Das heißt der Maximalabstand beträgt 1,5 Meter.

Erhält ein Angreifer aus einem Zuspiel den Ball, muss der Verteidiger unmittelbar seine Verteidigungsabsicht durch eine deutliche Positionsveränderung in Richtung des Ballbesitzers machen und den Abstand auf maximal 1,5 Meter verkürzen.

#### **Decken eines Gegenspielers ohne Ball**




Der Verteidiger bewegt sich grundsätzlich so, dass er seinen Gegenspieler immer sehen oder fühlen kann. Verteidiger auf der Ballseite und der ballfernen Seite sollten so stehen, dass sie sowohl den Ballbesitzer, als auch den direkten Gegenspieler wahrnehmen können. Das wird auch dadurch gewährleistet, dass der Verteidiger zwischen Ball und Gegenspieler steht und beides abwechselnd sehen kann.

Verändert der Ball durch Dribbling, oder Pass seine Position, so muss jeder Verteidiger seine Position mit dem Ball verschieben.

Verändert ein Angreifer ohne Ball seine Position, muss auch sein Verteidiger seine Position mit dem Angreifer verschieben.

Einen Passweg vom Ball entfernt dürfen die Verteidiger maximal 1,5 Meter von ihrem Gegenspieler absinken. Das heißt, ein Absinken in den Dribbelweg zum Korb des ballführenden Angreifers ist untersagt, solange nicht penetriert wird.

Alle anderen Verteidiger, die nicht am Ball verteidigen, dürfen sich maximal drei Sekunden im 3-Sekunden-Raum aufhalten. Nach drei Sekunden müssen sie die Zone in Richtung ihres zugeordneten Angreifers wieder verlassen. Diese 3-Sekunden-Regel wird ausgesetzt, wenn:

-  ein Verteidiger einen Spieler verteidigt, der sich in oder unmittelbar am 3-Sekunden-Raum befindet.
-  ein Korbwurf erfolgt.
-  die angreifende Mannschaft die Ballkontrolle verliert.

Es ist grundsätzlich untersagt einen Spieler ohne Ball zu doppeln, dies gilt auch bei Einwurfsituationen.





## **Hilfen, Korbsicherung und Verteidiger-Rotation**

Den Verteidigern von Spielern ohne Ball ist das Aushelfen am Ballbesitzer und die dazugehörige Korbsicherung erlaubt (1. und 2. Hilfe).

Aushelfen erfolgt, wenn der Verteidiger des Ballbesitzers, z.B. durch Dribbeldurchbruch oder nach Anspiel, ausgespielt wurde und nicht mehr in der Lage ist, wirkungsvoll einzugreifen.

Aushelfen bewirkt, dass zusätzliche Verteidiger kurzfristig ihre Position so verändern, dass sie den Korb absichern können (Verteidigungsrotation).

Alle Helfer und alle anderen Verteidiger müssen nach der Hilfsaktion deutlich bemüht sein, so schnell wie möglich wieder einen Angreifer aufzunehmen.

## **Switchen**

Der Wechsel der Zuordnung von Verteidigern zu bestimmten Gegenspielern kann bei direkten und indirekten Blöcken, nach Doppeln, Helfen (Rotation) oder "Run & Jump" erfolgen.

Bei allen Switching-Aktionen muss für den Beobachter ein deutliches Aufnehmen des neuen Gegenspielers in der unmittelbaren Spielaktion erkennbar sein.

## **Doppeln**

Das Doppeln des Ballbesitzers ist grundsätzlich erlaubt. Demnach sind alle folgenden Verteidigungs-Rotationsmaßnahmen der anderen Verteidiger auch erlaubt.

Für den Beobachter jedoch muss ein deutliches und unmittelbares Aufnehmen der zugeordneten Angreifer nach der Spielaktion erfolgen, sofern nicht noch eine Switching-Aktion folgt.

## **Folge bei Verstößen der Mensch-Mensch-Verteidigungspflicht**

Im Normalfall erfolgt die Überwachung durch die angesetzten Schiedsrichter.

Anmerkung: Die Schiedsrichter handeln ohne vorherige Bitte/Hinweis der Trainer. Sollte der nächste tote Ball ein Korberfolg sein, so pfeifen die Schiedsrichter und stoppen so die Uhr.

Beim ersten Verstoß erfolgt eine Verwarnung, sobald der Ball nach dem Verstoß zum toten Ball wird.

Jeder weitere Verstoß einer verwarnten Mannschaft wird mit einem Technischen Foul bestraft.

Das Technische Foul muss gepfiffen werden, während sich der Verstoß ereignet, d.h. während der Ball belebt und in Kontrolle der angreifenden Mannschaft ist.

Diese Technischen Fouls werden in der Zeile des Assistententrainers vermerkt und mit der Spielminute und hochgestelltem "M" (für Mensch-Mensch-Verteidigung) angeschrieben. Sie zählen weder zu den Mannschaftsfouls noch zu den Technischen Fouls gegen den Trainer. Sie werden aber genauso mit einem Freiwurf bestraft.

Sollten die drei Spalten nicht ausreichen, so werden weitere Technische Fouls dahinter oder darunter eingetragen.

Unabhängig von der Anzahl der wegen Verteidigungsverstößen verhängten Technischen Fouls wird das Spiel fortgesetzt. Es erfolgt weder ein Spielabbruch noch eine Trainer-Disqualifikation.

Wenn ein vom Jugendausschuss des BKO beauftragter MMV-Kommissar anwesend ist und sich bei den Schiedsrichtern angemeldet hat, übernimmt dieser die Überwachung der Mensch-Mensch-Verteidigung. Die beteiligten Mannschaften sind vor Spielbeginn darüber zu informieren.

Die Bestrafung erfolgt durch die Schiedsrichter nach Weisung des MMV-Kommissars, der bei jedem Verstoß einer verwarnten Mannschaft durch das Zeitnehmersignal das Spiel unterbrechen lässt. Die Schiedsrichter verhängen daraufhin das Technische Foul.

