# Scouting-Workshop 2024 (für Einsteiger)

- Allgemeine Themen
- Scouting-Software: Scout, ScreenScout, Multiuploader
- Stats Kategorien Die Theorie
- Üben, üben, üben

#### Über mich

- Stefan (Schultz)
- Scouting-Beauftragter der easyCredit BBL (2008, kein Angestellter)
- Ansprechpartner f
   ür andere Ligen (viele kleine Unterschiede)
- Frankfurt

- schultz@easyCredit-BBL.de
- 0179-7062003 (auch WhatsApp)
- Skype: sch.ste

#### Info's vorab

- Wiki: scouting.easyCredit-BBL.de
- Online: FIBA Stats Manual
- Kommunikation via Skype mit der Liga
- Zeit knapp: 0179-7062003 (WhatsApp)
- TeamViewer QuickSupport

https://download.teamviewer.com/download/TeamViewerQS.exe

#### Warum sind wir hier?

- Basketball lebt von Zahlen! (LiveTicker, Spieler, LiveStream Grafiken, Spielmitschnitt, ...)
- Korrekte und vergleichbare Statistiken sind das Ziel
- Mission:
  - Theorie kennen, auf Praxis vorbereiten
  - vermeiden "schwerer" Fehler (kein Scouting, Endergebnis falsch)
- Zeit, Vorbereitung, Erfahrung (üben, üben, üben)
- Seid fair zu beiden Teams!

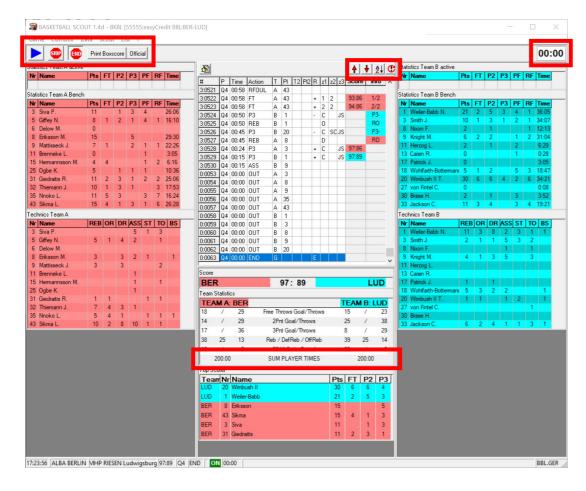
#### Scouting-allgemein

- Teamwork = Ansager, Eingeber (, Backup)
- Kurze, präzise Ansagen dem Eingabetempo entsprechend
- Entscheidungen treffen
- "Versucht nicht perfekt zu sein!"
- Kontrolliert / Hinterfragt euch selber (Anschreibebogen, Anzeigetafeln, ...)
- nutzt den LiveStream, kommuniziert mit der Liga
- Trotz allem Drucks (von Liga, Spieler, Trainer, Fans, ....), habt Spaß!

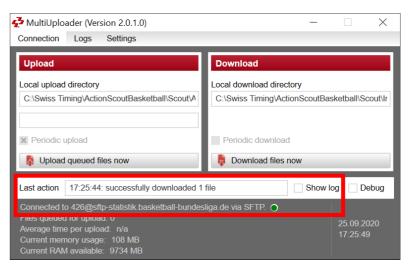
#### **Scouting-Software**

# Scout / ScreenScout Multiuploader Dongle

#### Scouting-Software







#### Scout + ScreenScout

- Multiuploader und IMPORT-Datei
- Dongle (Kopierschutz, sieht aus wie ein USB-Stick, ist aber keiner)

- Spiel anlegen, importieren (fehlender Spieler)
- Steuerung der Spielzeit (einstellen, starten, stoppen, korrigieren)
- Wechseln der Spielabschnitte
- Drucken (Button "print boxscore" oder im Menü unter "List")

#### Ablauf am Spieltag

- WICHTIG: offizielles Spiel verwenden, IMMER!
  - Multiuploader verwenden
  - C:\Swiss Timing\ActionScoutBasketball\Scout\Import-Datei
- Wiki: https://scouting.easycredit-bbl.de/de/allgemein/spieltag
- Game -> New -> Import = importiert das Spiel aus der IMPORT-Datei
- Alles tun, um zu scouten. (Nachscouten anhand eines Videos ist ...)
- Spiel beendet, Änderungen immer möglich (Korrektur)
- Ergebnis in der Datenbank bestätigen (BBL, ProA und ProB, DBBL)

#### Scouting - allgemein

### Theorie – Stats Kategorien

#### Stats Kategorien – Die Theorie

- FIBA STATISTICIANS' MANUAL 2024 (seit 01.09.2024 gültig)
- erfassen, was auf dem Spielfeld passiert.
- Das Manual liefert <u>Richtlinien</u>, die helfen sollen Vermutungen zu vermeiden.
- Für alle nicht enthaltenden Situationen muss der Scouter mit <u>seiner</u> bestmögliche Einschätzung die Situation erfassen.

#### Stats Kategorien (kurz und grob umrissen)

- 1) Würfe ein Spieler wirft oder tippt einen Ball auf den gegnerischen Korb
- **2) Freiwürfe** ein Spieler wirft einen Freiwurf
- 3) Rebounds ein Spieler oder Team erlangt nach einem Wurfversuch Ballkontrolle
- 4) Assists ein Pass der direkt zu einem Korberfolg eines Mitspielers führt
- 5) Ballverluste ein Ballverlust ist ein Fehler eines angreifenden Spielers oder Teams
- 6) Ballgewinne ein Ballgewinn verursacht einen Ballverlust eines angreifenden Spielers
- 7) Blocks ein Verteidiger fälscht den Wurfversuch erfolgreich ab
- 8) Fouls ein Foul gegen einen Spieler entsprechend den Entscheidungen der Schiedsrichter

#### Würfe / Freiwürfe

- Ein Wurfversuch (FGA) wird notiert, wenn ein Spieler <u>einen belebten Ball in Richtung des</u> <u>gegnerischen Korbs</u> wirft oder tippt, in der Absicht Punkte zu erzielen.
- beim Wurfversuch gefoult, der Wurfversuch wird nicht erfasst
- von überall / Wurf am Spielabschnittsende / Schiedsrichter folgen
- tippen Richtung Korb kontrolliert vs unkontrolliert
- Pass oder Wurf?
- Freiwürfe Entscheidungen Schiedsrichter folgen, Wiederholung eines Freiwurfs, falscher Freiwerfer = Teamturnover

#### **Blocks**

• Ein Verteidiger fälscht den Wurfversuch ab, so dass der Ball <u>nicht</u> in den Korb geht.

• Unwichtig, ob der Ball die Hand des Werfers bereits verlassen hat.

- **kein** geblockter Wurf:
  - Ein Verteidiger tippt den Ball vom Ring weg
  - Block eines Verteidigers nach einem Foul (no FGA)
  - Der Wurfversuch geht in den Korb (FGM)

#### Rebounds

- Jedem verworfenen Wurf und letzten Freiwurf folgt ein Rebound (mit ein paar Ausnahmen)
  - Rebound eines Spielers, der als Erster Kontrolle (Ball und Körper) über einen belebten Ball erlangt
  - Teamrebound, wenn ein Team den nächsten Einwurf bekommt
  - offensiv und defensiv
- Ausnahmen (kein Rebound wird erfasst)
  - Nach einem Freiwurf wenn der Ball nicht belebt ist. (Beispiel: unsportliches Foul)
  - Am Ende eines Spielabschnitts (bevor ein Spieler oder Team wieder Ballkontrolle erlangt)
  - Nach einem verworfenen Wurfversuch (airball) wenn auf 24/14 Sekunden Regelverstoß durch die Schiedsrichter entschieden wird, bevor ein Spieler oder Team wieder Ballkontrolle erlangt

#### Rebounds

- Wer hat Kontrolle? (Definition: Ball und Körper vs. tippen zur Mitspielerin)
- Sprungballsituationen
  - eine Spielerin = persönlicher Rebound
  - alle anderen Situationen = Teamrebound

- raustippen aus der Zone dem Spieler geben (neu ab 2024)
- mini possessions vermeiden

#### **Assists**

- Jeder Pass zu einem Mitspieler der direkt zu Punkten (inkl. Freiwurftreffer) führt.
  - Mitspieler in der Zone
  - Jeder Pass zu einem Mitspieler außerhalb der Zone ...
    - ohne Dribbling wirft und trifft
    - mit einem oder mehreren Dribblings punktet, wenn der Werfer seinen Verteidiger nicht "schlagen" muss. (Verteidiger hat keine Verteidigungsposition)
- Zusätzliche allgemeine Regeln
  - Nur ein Assist je Treffer, nur der letzte Pass kann ein Assist sein
  - Entfernung, Wurftyp, schwerer/einfacher Wurf => spielt keine Rolle
  - Foul im Wurf, trifft mindestens einen Freiwurf, gleiche Regeln
  - Beim Passempfang im Rückfeld kein Assist

#### **Turnovers und Steals**

- Ein Ballverlust ist ein Fehler eines angreifenden Spielers oder Teams in dessen Folge die verteidigende Mannschaft Ballbesitz hat.
  - Verantwortlich für den TO, nur wenn der Ballbesitz klar wechselt
  - 3sek, 5sek Spieler (Ausnahme: 5sek beim Einwurf) / 8sek, 24sek Team
  - Offensivfoul automatisch mit vergeben
- Ein Ballgewinn wird für einen Verteidiger erfasst, wenn <u>seine</u> <u>Verteidigungsaktion</u> den Ballverlust des Gegners verursacht.
  - Initiiert, verantwortet, muss den Ball berührt haben
  - Ball bleibt belebt, immer Steal / toter Ball nie Steal (außer Sprungball)

#### Dateneingabe

- Starting Five, Korrektur, Spieler hinzufügen
- Sprungball zum Spielbeginn, Sprungballsituation Viertelbeginn
- Vorgehensweise generell, Teamaktionen
- Treffer mit/ohne Assist, innerhalb / außerhalb der Zone
- Fehlwurf mit (Team)Rebound / 24sek
- Fouls, And-One-Situationen, nicht am Werfer, Coach und Bench
- Turnover und Steal
- Wechsel, Auszeit
- Buzzer am Spielabschnittsende
- (Korrektur in Scout)

## Danke

(Fragen und Anregungen)