

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 für 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, Eingabe (, 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

BASKETBALL SCOUT 1.4d - BKBL [5555;easyCredit BBL;BER-LUD]

Game Controls: Play, Stop, End, Print Boxscore, Official

00:00

Statistics Team A active

Nr	Name	Pts	FT	P2	P3	PF	RF	Time
3	Siva P.	11	1	3	4	1	16:10	26:06
5	Giffey N.	8	1	2	1	4	1	16:10
6	Delow M.	0						
8	Erksson M.	15			5			29:30
9	Mattiscek J.	7	1	2	1	1		22:26
11	Brenneke L.	0			1			3:05
15	Hermannsson M.	4	4		1	2		6:16
25	Ogbe K.	5		1	1	1		10:36
31	Giedratie R.	11	2	3	1	2		25:06
32	Thiemann J.	10	1	3	1	3		17:53
35	Nnoko L.	11	5	3	3	7		16:24
43	Skima L.	15	4	1	3	1		26:28

Technics Team A

Nr	Name	REB	OR	DR	ASS	ST	TO	BS
3	Siva P.				5	1	3	
5	Giffey N.	5	1	4	2	1	1	
6	Delow M.							
8	Erksson M.	3		3	2	1	1	
9	Mattiscek J.	3		3			2	
11	Brenneke L.				1			
15	Hermannsson M.				1		1	
25	Ogbe K.				1			
31	Giedratie R.	1	1			1	1	
32	Thiemann J.	7	4	3	1			
35	Nnoko L.	5	4	1	1	1	1	
43	Skima L.	10	2	8	10	1	1	

Score: BER 97: 89 LUD

Team Statistics

Team	Nr	Name	Pts	FT	P2	P3	
TEAM A: BER	18	/	29	Free Throws Goal/Throws	15	/	23
TEAM B: LUD	14	/	29	2Pnt Goal/Throws	25	/	38
	17	/	36	3Pnt Goal/Throws	8	/	29
	38	25	13	Reb / DefReb / OffReb	39	25	14

200:00 SUM PLAYER TIMES 200:00

Team Statistics

Team	Nr	Name	Pts	FT	P2	P3
LUD	20	Wimbush II	30	6	6	4
LUD	1	Weiler-Babb	21	2	5	3
BER	8	Erksson	15			5
BER	43	Skima	15	4	1	3
BER	3	Siva	11		1	3
BER	31	Giedratie	11	2	3	1

17:23:56 ALBA BERLIN MHP RIESEN Ludwigsburg 97:89 Q4 END 00:00 BBL.GER

ScreenScout 2.0 Utility

P1 00:00 0

Team Fouls: 0 Team Fouls: 0 0

Main TCP Menu

7 Harvey

8 Hayes

9 Heckmann

10 Hinrichs

11 Jerrett

REBOUND

FREE THROW

ASSIST

FOUL

TURNOVER

STEAL

BLOCK

FOUL DRAWN

SUB

Team Action

TIME OUT

Jump Ball

1 Brase

2 Caisin

3 Carrington

4 Herzog

5 Hukporti

Team Action

SUB

Jump Ball

TIME OUT

CANCEL

v1.4.3 (BK BBL 1.3.1)

MultiUploader (Version 2.0.1.0)

Connection Logs Settings

Upload

Local upload directory

C:\Swiss Timing\ActionScoutBasketball\Scout\A

Periodic upload

Upload queued files now

Download

Local download directory

C:\Swiss Timing\ActionScoutBasketball\Scout\Ir

Periodic download

Download files now

Last action 17:25:44: successfully downloaded 1 file

Show log

Debug

Connected to 426@sftp-statistik.basketball-bundesliga.de via SFTP.

Files queued for upload: 0

Average time per upload: n/a

Current memory usage: 108 MB

Current RAM available: 9734 MB

25.09.2020 17:25:49

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.easycrredit-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 Richtlinien, die helfen sollen Vermutungen zu vermeiden.
- Für alle nicht enthaltenden Situationen muss der Scouter mit seiner 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 einen belebten Ball in Richtung des gegnerischen Korbs 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 Freierwerfer = Teamturnover

Blocks

- Ein Verteidiger fälscht den Wurfversuch ab, so dass der Ball nicht 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 seine Verteidigungsaktion 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)