



SCOUTING MANUAL

DER HANDBALL-BUNDESLIGA GMBH

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

Inhalt

I. Grundsätze der Dateneingabe.....	3
II. Die verschiedenen Events und ihre Definitionen	3
1. Äußere Struktur	3
2. Ballbesitz	3
3. Tore	4
4. Assists.....	4
5. Wurf auf das Tor = gehaltener Wurf	4
6. Wurf neben das Tor (inkl. Pfosten, Latte)	5
7. Geblockter Wurfversuch	5
8. Technischer Regelfehler	5
9. Technischer Fehler	5
10. Steal	6
11. Offensiv Foul.....	6
12. Stopp Foul	6
13. Gelbe, rote und blaue Karten	6
14. Zeitstrafen	6
15. Siebenmeter Verursachung.....	7
16. Siebenmeterresultat.....	7
17. Passives Spiel	7
18. Spielzeit.....	7
19. Team-Time-Outs	8
20. Torwartwechsel und zusätzlicher Feldspieler	8
III. Zusatzattribute der Events.....	9
1. General Events	9
2. Attribut für Würfe	9
3. Zeitstrafen	9
5. Missed penalty	10
IV. Abgrenzung der Positionen	10
1. Linksaußen und Rechtsaußen	10
2. Rückraum nah/Fern.....	11
3. Backcourt.....	11
V. Abschließende Informationen	12
1. Herausgeber	12

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

2. Ansprechpartner	12
3. Hinweis	12

I. Grundsätze der Dateneingabe

Die Scouts erfassen fast alle Events nach einer einheitlichen Reihenfolge:

1. Der Ort der Aktion wird markiert.
2. Das eigentliche Event (d.h. „Tor“; „Steal“; ...) wird erfasst.
3. Ggf. wird ein Extraattribut ergänzt (vgl. 2. Attribut für Würfe).
4. Der (die) am Event beteiligte(n) Spieler wird (werden) erfasst.

Bei persönlichen Strafen, Siebenmetern und bei abgepiffenem Zeitspiel werden lediglich die jeweiligen Spieler / Offiziellen aber keine Positionen erfasst.

Je nach Art des Events werden...

- ... zwei Angreifer erfasst (TOR: Torschütze plus Assist bei bestimmten Toren; vgl. 3. Tore)
- ... ein Angreifer und ein Abwehrspieler erfasst (7. Geblockter Wurfversuch; 15. Siebenmeter)
- ... ein Abwehrspieler erfasst (10. Steal; und in der Regel 14. Zeitstrafen; 13. Gelbe, rote und blaue Karten)
- ... ein Angreifer erfasst (alle anderen Events)

Ist der (oder sind die) beteiligte(n) Spieler (vgl. Punkt 4 der obigen Aufzählung) für die Scouts nicht identifizierbar, erfassen sie nur das Event ohne Spieler, sodass die Teamstatistik passend ist, aber die Summe der Events pro Kategorie und Spieler nicht zwingend der Gesamtanzahl in der Teamstatistik entsprechen muss. Die Scouts ergänzen möglichst zeitnah den/die korrekten Spieler. Hierbei kommen je nach Standort ggf. technische Hilfsmittel zum Einsatz (bspw. ein Gerät mit parallelaufendem Livestream). Wenn in Ausnahmefällen nicht der korrekte Spieler ermittelt werden kann, bleibt das Event ohne Spielernamen bestehen.

II. Die verschiedenen Events und ihre Definitionen

1. Äußere Struktur

Die Scouts erfassen neben den eigentlichen Events auch die Spieluhr. Dies sorgt dafür, dass jedem Event ein sogenannter Zeitstempel zugeordnet wird, über deren zeitlichen Verlauf sich dann ein Spiel abbilden lässt.

Hierbei unterteilt die Software ein Spiel in verschiedene Match Status, die auch jeweils im Ticker unterschiedliche Phrasen erzeugen.

2. Ballbesitz

In der Software und somit auch in der visuellen Darstellung im Liveticker ist immer eine der beiden Mannschaften in Ballbesitz. Wenn die Scouts ein Event erfassen, das zwingend einen Ballbesitzwechsel zur Folge hat (bspw. Wurf neben das Tor), wechselt auch die Software automatisch die ballbesitzende Mannschaft. Bei einer Eingabe von Events, die im Spiel nicht zwangsläufig zu einem Ballbesitzwechsel

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

führen (bspw. „[Gehaltener Wurf](#)“), bleibt die vorher angreifende Mannschaft in Ballbesitz; die Scouts haben dann – wie auch zu jedem anderen Zeitpunkt – die Möglichkeit, manuell die ballbesitzende Mannschaft zu ändern.

Über die Ballbesitzwechsel wird direkt die Anzahl der Angriffe und somit auch der prozentuale Anteil der erfolgreichen Angriffe bestimmt.

3. Tore

Bei Feldtoren wird neben dem Ort des Wurfes und dem Schützen ggf. auch ein weiterer Angreifer für den Assist erfasst (vgl. Kapitel 4. [Assists](#)); die entsprechenden Situationen sind dort aufgeführt. Wie bei allen Würfen gibt es die Option für ein zusätzliches Attribut (vgl. Kapitel 2. Attribut für [Würfe](#)).

Für den Fall, dass die Scouts den (bzw. die) entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. [Grundsätze der Dateneingabe](#)).

Die Dateneingabe für Siebenmeter-Tore unterscheidet sich von diesem Vorgehen (vgl. Kapitel 16. [Siebenmeterresultat](#)).

4. Assists

Bei Toren (außer Siebenmeter-Tore) haben die Scouts die Option neben dem Torschützen einen weiteren Spieler auszuwählen, der einen Assist geleistet hat.

Die Scouts sind angewiesen, bei den folgenden Situationen immer einen Assist zu erfassen (sofern der letzte Pass von einem Mitspieler kam):

- Tore vom Kreis
- Tore im Gegenstoß
- Tore von Links- bzw. Rechtsaußen

In anderen Situationen soll in der Regel kein Assist erfasst werden. Ausnahme: nach einem Anspiel zu einem Tor mittels sog. Kempa-Trick ist der zum finalen Pass als Assist zu werten.

Diese doch recht strikte Unterteilung mag willkürlich erscheinen, aber zur besseren Vergleichbarkeit ist es wichtig, dass in allen Arenen ähnliche Situationen gleich erfasst werden – dies erfordert eine klare Abgrenzung mit möglichst wenigen Rubriken.

Mit „Toren vom Kreis“ ist gemeint, dass der Torschütze mindestens wenige Sekunde vor dem Abschluss die Position eines Kreisläufers hatte und der Torschütze durch einen gewollten Pass eines Angreifers in Ballbesitz gelangt. Insbesondere sind Tore nach Abpraller vom Torwart bzw. Latte/Pfosten und auch nach geblocktem Wurf *nicht* durch einen Assist zu ergänzen.

Gegenstoß Tore ohne Assists liegen dann vor, wenn der Torschütze (z.B. durch einen eigenen Steal oder das Aufnehmen eines Balles (bspw. nach Abpraller o.ä.)) selbst in Ballbesitz gelangt.

Auch bei Toren von den Außenpositionen entfällt der Assist, wenn nicht direkt vor dem Abschluss der Pass erfolgt (bspw. das Prellen oder eine gewonnene 1:1-Situation des Schützen sind ein Kontraindikator) oder gar kein Pass vorliegt.

5. Wurf auf das Tor = gehaltener Wurf

Wenn die Scouts einen gehaltenen Wurf erfassen, wird zum einen die Anzahl der gehaltenen Bälle für den als aktiv gekennzeichneten Keeper der gegnerischen Mannschaft erhöht, als auch die Anzahl der (Fehl-)Würfe des Schützen; der Schütze kann ggf. nachträglich durch die Scouts korrigiert werden.

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

Für den Fall, dass die Scouts den entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Die Scouts erfassen *keinen* gehaltenen Wurf, wenn der Schütze während des Wurfes gefoult wird und einen Freiwurf oder Siebenmeter erhält oder wenn der Wurf durch einen Block derart stark entschärft wird, dass der Block einen merklich größeren Anteil an der Verhinderung des Torerfolges hat, als die Aktion des Torwartes (vgl. auch Kapitel 7. Geblockter Wurfversuch).

6. Wurf neben das Tor (inkl. Pfosten, Latte)

Die Events für Würfe neben das Tor, Wurf an den Pfosten und Wurf an die Latte sind in der Software in einem Event gebündelt („Throw off“). Die drei eben geschilderten Varianten werden über zusätzliche Attribute zu diesem Event differenziert; eine nachträgliche Korrektur der drei Optionen ist ebenso möglich (vgl. Kapitel **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**) wie das nachträgliche Ändern des Schützen.

Für den Fall, dass die Scouts den entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Durch die Eingabe eines Wurfs neben das Tor wird automatisch der Ballbesitz gewechselt; bei den anderen beiden Optionen nicht.

7. Geblockter Wurfversuch

Für geblockte Würfe erfassen die Scouts einen Angreifer (den Schützen) und einen Abwehrspieler (den Spieler, der den Wurf geblockt hat). Der Ballbesitz wechselt nicht automatisch.

Für den Fall, dass die Scouts den (bzw. die) entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Ein geblockter Wurf liegt dann vor, wenn ein vom Angreifer vorgesehener Torwurf durch eine Ballberührung eines Abwehrspielers nicht Richtung Tor gelangt oder derart abgefälscht wird, dass dieses Abfälschen den Torerfolg verhindert – dies gilt auch, wenn der abgefälschte Ball Richtung Tor gelangt und der Torwart den Ball nahezu mühelos aufnehmen kann.

Hinweis zu Würfen: Die Scouts haben nachträglich die Möglichkeit das Resultat des Wurfs zu ändern (beispielsweise: eine ursprünglich als „Wurf an den Pfosten“ erfasste Aktion kann nachträglich als „gehaltener Wurf“ editiert werden, wenn der Scout nach Ansicht des TV-Bildes dies für nötig erachtet).

8. Technischer Regelfehler

Wenn die Schiedsrichter der angreifenden Mannschaft wegen eines Regelverstoßes (i.d.R. Schrittfehler, Doppel-Dribbling, Fußspiel, Kreiseintritt) den Ballbesitz aberkennen, sprechen die Scouts dem entsprechenden Spieler das Event „Technischer Regelfehler“ zu. Die Events „Technischer Fehler“ und „Technischer Regelfehler“ werden im Ticker in gleicher (ununterscheidbarer) Weise dargestellt. Der Ballbesitz wechselt automatisch.

Für den Fall, dass die Scouts den (bzw. die) entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

9. Technischer Fehler

Wirft ein Angreifer einen Pass ins Seitenaus oder missglückt der Pass, sodass die abwehrende Mannschaft in Ballbesitz gelangt, ohne dass eine aktive Handlung eines Abwehrspielers vorausgeht, erfassen die Scouts einen „Technischen Fehler“ und den verursachenden Angreifer – die Events „Technischer Fehler“ und „Technischer Regelfehler“ werden im Ticker in gleicher (ununterscheidbarer) Weise dargestellt. Wenn der Mitspieler einen in der Regel erreichbaren Pass nicht fängt, liegt der technische Fehler beim Empfänger. In allen anderen Fällen ist der technische Fehler dem Passgeber zuzuschreiben.

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

Erfolgt durch einen Abwehrspieler ein „Steal“, so generiert die Software neben dem ausgewählten Steal (siehe nachfolgender Abschnitt) automatisch einen „Technischen Fehler“, der als zusätzliche Event mit identischem Zeitstempel dargestellt wird.

Der Ballbesitz wechselt in jedem Fall automatisch.

Für den Fall, dass die Scouts den entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

10. Steal

Wird ein Pass, der aufgrund der Flugbahn eigentlich bei dem Passempfänger angekommen wäre, von einem Abwehrspieler abgefangen (insbesondere ist eine aktive Handlung vonnöten), so erfassen die Scouts einen Steal. Der Ballbesitz wechselt automatisch. Die Software generiert darüber hinaus das zusätzliche Event „Technischer Fehler“ (siehe vorheriger Abschnitt). Die Scouts erfassen den zugehörigen Angreifer, dessen Fehler den Steal ermöglicht hat.

Für den Fall, dass die Scouts den/die entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Begeht ein Abwehrspieler direkt bei einem (versuchten) Steal einen technischen Fehler, wird weder der Steal noch der technische Fehler erfasst.

11. Offensiv Foul

Wenn die Schiedsrichter ein Foul (auch: "falsche Sperre") eines Angreifers gegen einen Abwehrspieler abpfeifen, erfassen die Scouts dieses als „Offensive Foul“. Hierbei geben die Scouts den fehlbaren Angreifer an und erfassen auch einen (oder zwei) Abwehrspieler, an dem (bzw. an denen) das Foul begangen wurde.

Für den Fall, dass die Scouts den (bzw. die) entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

12. Stopp Foul

Ein Stopp Foul („Break“) wird erfasst, wenn der Schiedsrichter durch Pfiff auf Foul durch den Abwehrspieler entscheidet, ohne dafür eine Bestrafung zu geben. Eine Bestrafung bedeutet: Zeitstrafe, Siebenmeter, (gelbe, rote, blaue) Karte.

Es wird sowohl der Angreifer, der gefoult wurde, als auch der Abwehrspieler, der den Angriff unterbunden hat, erfasst.

Für den Fall, dass die Scouts den/die entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

13. Gelbe, rote und blaue Karten

Die Erfassung von persönlichen Strafen in Form von Karten folgt einem identischen Vorgehen.

Für den Fall, dass die Scouts den entsprechenden Spieler (oder Teamoffiziellen) nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

14. Zeitstrafen

Die Scouts erfassen den Start einer Zeitstrafe – das Ende wird als automatisierter Eintrag generiert. Es wird der hinausgestellte Spieler erfasst und es gibt die Option, die standardmäßige Länge der Strafe von zwei Minuten auf vier Minuten anzupassen. Analog zu den Karten (vgl. Kapitel 13. Gelbe, rote und blaue Karten) können auch Zeitstrafen gegen Teamoffizielle namentlich erfasst werden.

Für den Fall, dass die Scouts den entsprechenden Spieler (oder Teamoffiziellen) nicht zweifelsfrei zuordnen können, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

15. Siebenmeter Verursachung

Bei einem gegebenen Siebenmeter ist das zu erfassende Event in zwei Teile geteilt: Zum einen das eigentliche Siebenmetervergehen (bzw. der Pfiff) und zum anderen der folgende Siebenmeterwurf.

Beim eigentlichen Siebenmetervergehen wird das entsprechende Foul protokolliert, indem der strafbare Abwehrspieler und der gefoulte Spieler erfasst werden. Für den Fall, dass die Scouts den (bzw. die) entsprechenden Spieler nicht zweifelsfrei zuordnen kann, erfassen sie das Event ohne Spielernamen (vgl. Kapitel I. **Grundsätze der Dateneingabe**).

Nach dem Foul gibt es die Option persönliche Strafen und/oder einen Torwartwechsel zu erfassen (siehe entsprechende Unterkapitel).

16. Siebenmeterresultat

Bei einem gegebenen Siebenmeter ist das zu erfassende Event in zwei Teile geteilt: Zum einen das eigentliche Siebenmetervergehen (bzw. der Pfiff) und zum anderen der folgende Siebenmeterwurf.

Als Resultate werden – analog zu den Würfeln aus dem Feld – folgende Events unterschieden:

- Tor,
- Gehalten,
- Pfosten,
- Latte,
- Daneben.

Lediglich der zweite Unterpunkt „Gehalten“ führt bei dem Torhüter zu einer positiven Beeinflussung der Statistik.

Sollte nach einem ausgeführten Siebenmeterwurf der Schütze (durch eine Parade oder einen Pfosten- bzw. Lattenwurf) erneut in Ballbesitz gelangen und es zu einem „Nachwurf“ kommen, wird der Siebenmeter als Fehlwurf (wie oben) erfasst und anschließend wird der Nachwurf wie ein regulärer Wurf aus dem Feld eingegeben.

Durch die Eingabe eines Tores oder Wurfs neben das Tor wird automatisch der Ballbesitz gewechselt; bei den anderen drei Optionen nicht.

17. Passives Spiel

Sobald die Schiedsrichter wegen Zeitspiels pfeifen, erfassen die Scouts dieses durch einen Klick auf "Passive Play". Es erfolgt ein automatischer Ballbesitzwechsel. Eine Zuordnung zu einzelnen Spielern findet nicht statt; insbesondere hat dieses Event nur Auswirkungen auf die Mannschaftsstatistik und auf keiner Statistik eines individuellen Spielers.

18. Spielzeit

Sobald die Scouts ein Event erfassen, wird die aktuelle Spielzeit aus der Software als Zeitstempel für das Event übernommen. Insbesondere bei Events, deren Ende mehrere Sekunden dauert (vor allem das Siebenmeterevent), wird die Spielzeit von Beginn der Eventerfassung genutzt. Dies kann zu leichten zeitlichen Ungereimtheiten im Liveticker führen; Extremfall: Siebenmeter mit anschließender Gelber Karte, danach erst Zeitstopp und Torwartwechsel vor Ausführung des Strafwurfs → Im Ticker wird der Torwartwechsel durch den Zeitstempel erst nach dem Siebenmeter angezeigt (die Torwartstatistik bleibt aber korrekt).

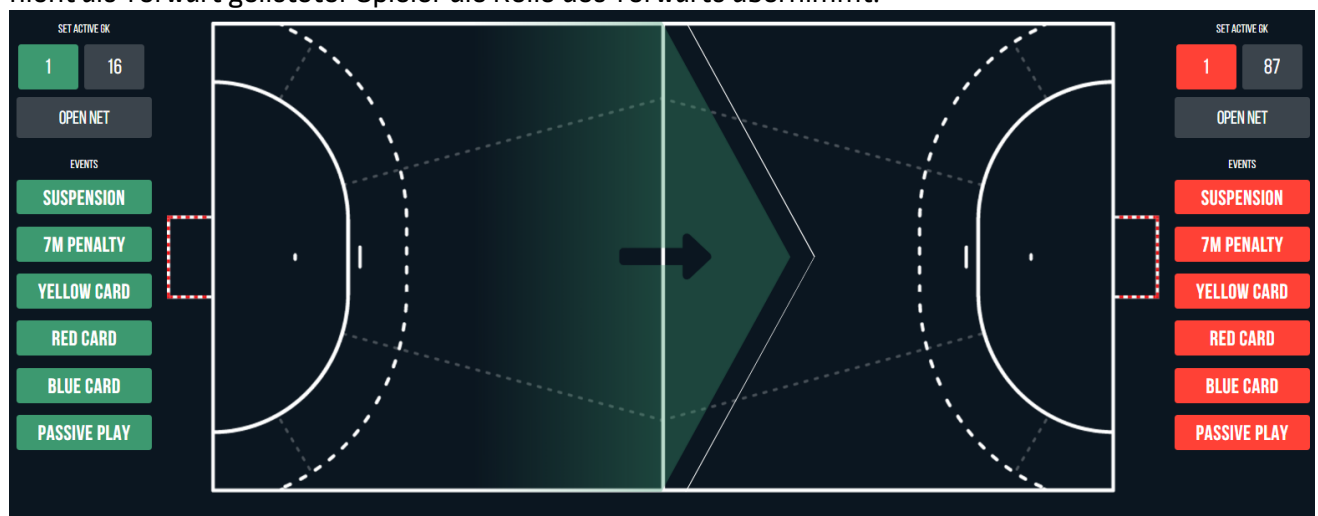
Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

19. Team-Time-Outs

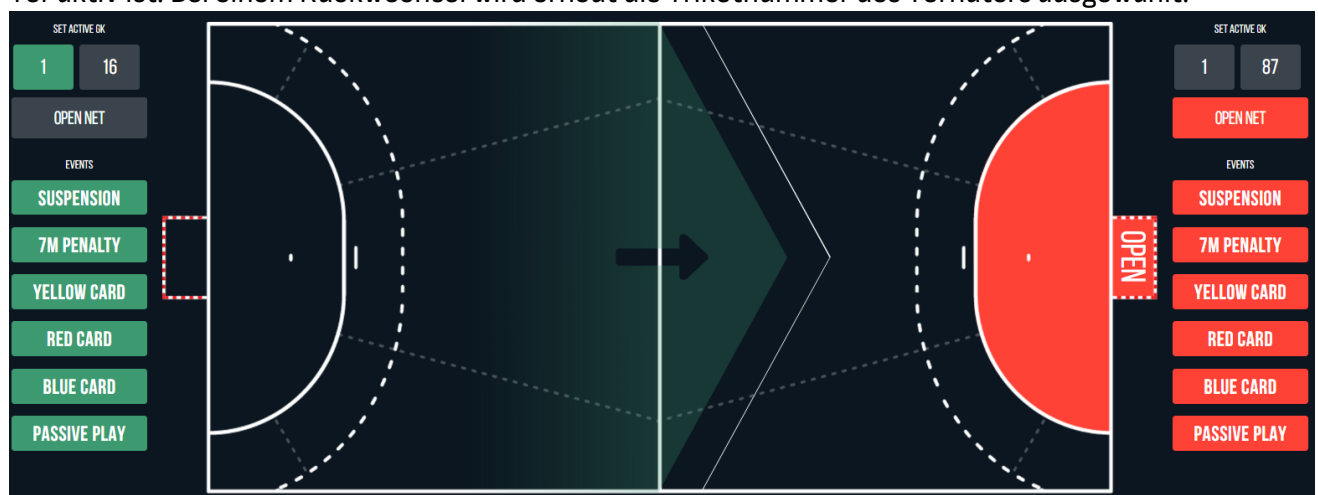
Die Team-Time-Outs werden mit zugehöriger Spielzeit durch die Scouts erfasst.

20. Torwartwechsel und zusätzlicher Feldspieler

Alle Spieler, die laut der offiziellen Kaderliste (aus der technischen Besprechung) als Torwart gekennzeichnet sind, sind in der Software neben dem Spielfeld als aktiver Torwart auswählbar. Dort gibt es neben den Torhütern die Auswahl „Open Net“ – dies ist auszuwählen, wenn entweder der Torwart gegen einen zusätzlichen Feldspieler getauscht wird oder wenn (in einem seltenen Ausnahmefall) ein nicht als Torwart gelisteter Spieler die Rolle des Torwarts übernimmt.



Durch einmaliges Klicken auf „Open Net“ wird der zuvor ausgewählte Torwart aus dem Spiel genommen. Der 6m Bereich sowie das Tor werden farbig hervorgehoben, um zu signalisieren, dass kein Torwart im Tor aktiv ist. Bei einem Rückwechsel wird erneut die Trikotnummer des Torhüters ausgewählt.



Im Falle, dass ein anderer Torwart (im Vergleich zu der Situation vor dem zusätzlichen Feldspieler) für den zusätzlichen Feldspieler eingewechselt wird, wählen die Scouts den anderen Torwart neben dem Spielfeld aus.

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

III. Zusatzattribute der Events

Zu vielen der Events können zudem zusätzliche Attribute erfasst werden, die das Event genauer klassifizieren.

1. General Events

Für jeden einzelnen Spielabschnitt gibt es einen einzelnen Status (Pre-Match, 1. Halbzeit, Halbzeitpause, 2. Halbzeit, Beendet – sowie zusätzliche Status für einzelne Bereiche der Verlängerung und des Siebenmeterentscheidungswerfens für Pokalspiele).

2. Attribut für Würfe

Bei Toren und Fehlwürfen können die Scouts vier verschiedene Attribute ergänzen, die an verschiedenen Punkten in der Auswertung Einzug erhalten. Die Angabe dieser Attribute erfolgt nur optional:

- Tempogegenstoß: Kennzeichen hierfür sind, wenn die angreifende Mannschaft nur wenige Sekunden in Ballbesitz ist, sich die abwehrende Mannschaft noch nicht formiert hat; nicht ausgewählt wird dies bei einem Wurf nach der sogenannten „schnellen Mitte“ (schneller Anwurf) oder „zweiten Welle“ (Schneller Torabschluss nach Ballgewinn, Abwehr hat sich nur teilweise sortiert). Der Torabschluss beim Tempogegenstoß darf nicht aus der eigenen Spielhälfte erfolgen. Ansonsten ist dieser als Abschluss aus dem Backcourt zu bewerten.
- Durchbruch: Würfe, die aus der Rückraum-Nahwurfzone erfolgen, ohne dass sich ein Abwehrspieler zwischen Schützen und Tor aufhält; in vielen Fällen setzt dies eine gewonnene 1:1-Situation voraus oder ein tiefes Hineinstoßen zwischen zwei Abwehrspieler

(i.d.R. nach schnellen Pässen). Zudem sind Würfe eines Einläufers, der vorab noch nicht die Position eines Kreisläufers einnehmen konnte, als Durchbrüche zu markieren, auch wenn dieser der Kreisläufer des Teams ist.

- Kreis: Zusätzlich zu der eigentlichen Position auf dem Spielfeld wird dieses Attribut ergänzt, wenn es sich um Tore eines Spielers handelt, der in mehreren Sekunden vor Torerzielung schon die Position des Kreisläufers bekleidet hat. Ein Wurf eines Einläufers, der während seines Einlaufens den Ball bekommt, also noch nicht die Position eines Kreisläufers innehat, wird nicht mit dem Attribut Pivot belegt. Stattdessen wird ein Durchbruch erfasst.
- Direkter Freiwurf: Ein Wurf, der gleichzeitig auch die Ausführung des Freiwurfs ist (meistens nach Ablauf der Spielzeit einer Halbzeit).

Würfe aus der eigenen Spielfeldhälfte werden über die Koordinaten automatisch mit „Backcourt“ hinterlegt (vgl. IV. Abgrenzung der Positionen) und lassen sich nicht über ein Attribut einem Wurf zuordnen, sondern sind Teilbereich der Position (vgl. Kapitel IV.)

3. Zeitstrafen

Die Länge der Zeitstrafe kann durch die Scouts nachträglich angepasst werden (von zwei auf vier Minuten; und rein technisch auch umgekehrt). Dies ist insofern sinnvoll, als dass bei einer vierminütigen Zeitstrafe die Scouts in der Regel bereits die erste Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler erfasst haben, bevor die Schiedsrichter die zweite Zeitstrafe aussprechen.

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

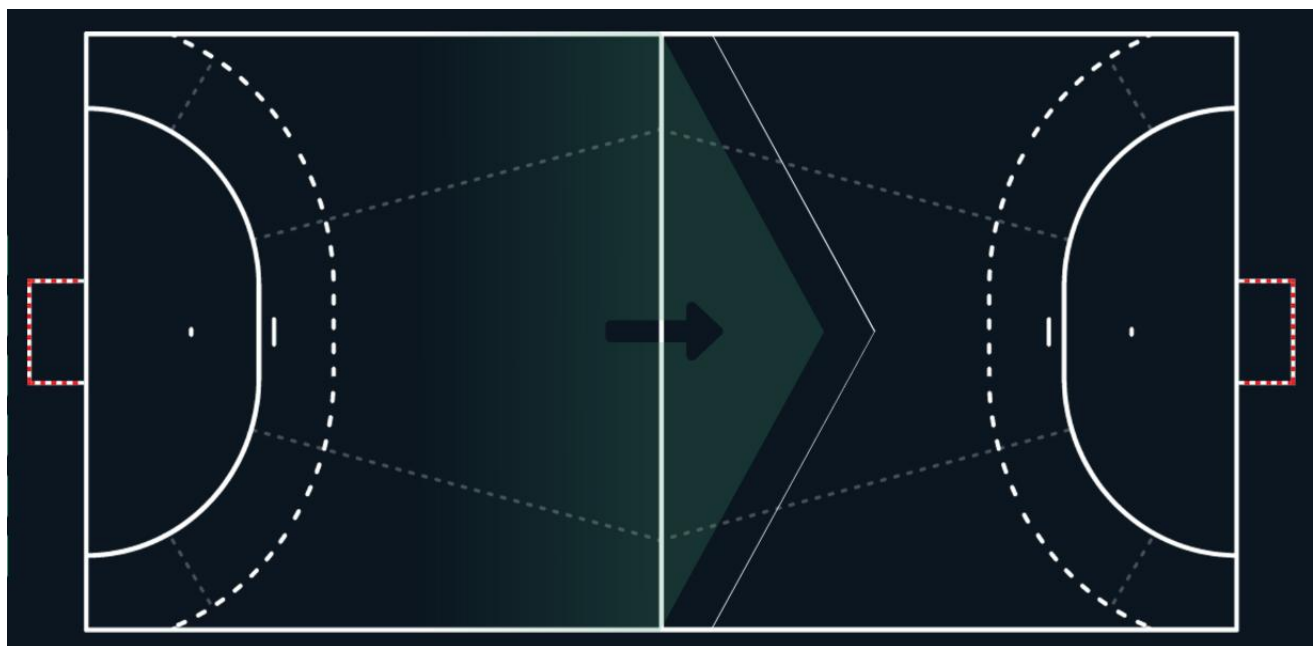
5. Missed penalty

Analog zu den Feldwürfen wird auch für verworfene Siebenmeterwürfe zwischen den nachfolgenden Events direkt unterschieden. Nachträglich ist die Abänderung zu einem der anderen beiden Events möglich.

- Off: Der Wurf geht neben das Tor:
- Post: Der Ball landet ohne Beeinflussung des Torhüters am Pfosten des Tors.
- Bar: Der Ball landet ohne Beeinflussung des Torhüters an der Latte des Tors.

IV. Abgrenzung der Positionen

Die Abgrenzung der Positionen erfolgt mittels vorgegebener Raster, das über das Spielfeld gelegt ist.



1. Linksaußen und Rechtsaußen

Wenn ein Spieler aus der Ecke des Spielfeldes anlaufend, zwischen Torauslinie und dem ersten Abwehrspieler (ganz gleich, wie weit dieser in die Mitte einrückt) zum Abschluss kommt, setzen die Scouts den Spot für den Wurf auf die zugehörige Außenposition.

Zudem werden alle Würfe, die aus einem Winkel, der kleiner als 30° ist, getätigt werden, dem entsprechenden Außenbereich zugeordnet (vgl. obiger Screenshot; „Abbildung 3: Die Abgrenzung der einzelnen Zonen auf dem Spielfeld.“).

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

2. Rückraum nah/Fern

Bei den Rückraumpositionen findet nicht nur eine Unterscheidung nach Links / Mitte / Rechts statt, sondern darüber hinaus auch eine Unterteilung in den Nah- und Fernbereich. Die Neunmeterlinie dient hierbei als Orientierungsmerkmal. Die Scouts sind angehalten die Unterscheidung zwischen „nah“ und „fern“ aber nicht nur nach der Wurfposition zu wählen, sondern auch einzubeziehen, wie die jeweilige Situation ist. Kommt der Schütze bspw. leicht innerhalb des Neunmeterraums zum Abschluss wird trotzdem die Fernwurfzone gewählt, wenn es sich um einen ganz klassischen Rückraumwurf gegen passiv stehende Abwehrspieler handelt.

3. Backcourt

Würfen aus der eigenen Spielfeldhälfte wird das Attribut „Backcourt“ zugewiesen.

Scouting Manual der Handball-Bundesliga GmbH

V. Abschließende Informationen

1. Herausgeber

Handball-Bundesliga GmbH
Edmund-Rumpler-Str. 4
51149 Köln
Telefon: +49 2203 989 6710
E-Mail: info@handball-bundesliga.de

2. Ansprechpartner

Daniel Koenen
Stv. Geschäftsleitung Digital & Daten (HBL GmbH)

Mirko Weber
Scout Supervisor International (Sportradar)

3. Hinweis

Die HBL GmbH prüft und aktualisiert alle Informationen in diesem Manual fortlaufend. Dennoch können sich im zeitlichen Verlauf Änderungen ergeben. Eine Garantie für die Aktualität, Richtigkeit oder Vollständigkeit der hier veröffentlichten Informationen kann daher nicht übernommen werden. Darüber hinaus behält sich die HBL GmbH das Recht vor, Änderungen oder Ergänzungen innerhalb der Unterlage vorzunehmen.