

Spielkonzeption für den männlichen Bereich



Spielkonzeption männlich
Deutscher Basketball Bund e.V.

Mai 2013

Inhaltsverzeichnis

I. Verteidigung

1. Grundsätzliches
2. Mann-Mann-Verteidigung
 - A. Prinzipien
 - B. Verteidigung des Innenspielers
 - C. Verteidigung des Aufbauspielers
 - D. Verteidigung des Flügelspielers
 - E. Mannschaftsverteidigung
 1. Grundsätze
 2. Rotationen
 3. direkter Block auf der Seite
 4. direkter Block oben
 5. Hand-Offs
 6. Rückblocks
 7. Wurfschirme
 8. Gegenblocks
 9. UCLA-Screens
 10. Weakside Downscreens
 11. gestaffelte Blöcke
 12. Doppelblöcke
 - F. Transition Defense
 - G. Curricularer Aufbau

II. Angriff

1. Allgemeines/Grundsätze
2. Spieltempo
3. Angriffsstruktur
4. Angriffsgrundsätze
5. Offensive Automatismen



1. VERTEIDIGUNG

1. Grundsätzliches

- a) Keine Korbleger
- b) Keine offenen Würfe („Nächster-Mann-Prinzip“ bei Rotationen)
- c) keine Zweitwürfe
- d) Fouls müssen Sinn machen/Fast-Break stoppen!
- e) niedrige Feldwurfquote erzwingen
- f) Kommunikation (bei totem Ball immer „huddle“, Mini-Captains keine Diskussion mit den Schiedsrichtern)
- g) disziplinierte Umsetzung der vereinbarten Regeln
- h) stringente Anwendung der “Fundamentals”
- i) Verteidigung als große Konstante unabhängig vom Angriffserfolg!

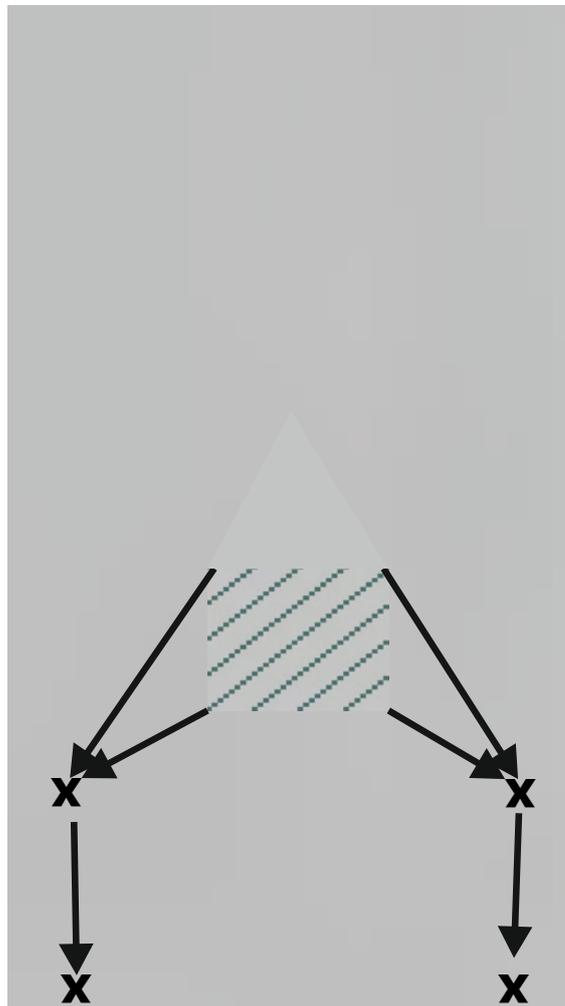
2. Mann-Mann-Verteidigung

A. Prinzipien

- Kommunikation / „Aufgaben ständig ansagen“
- Im Vorfeld:
 - Druck auf den Ball (so viel Druck auf den Ball wie möglich) ⇒ den Ball vor sich halten
 - ab Mittelkreis den Ball zur Seitenlinie bringen
 - 1. Passweg zu – immer
- Im Rückfeld:
 - den Ball weiter zur Seitenlinie bringen (klare Abgrenzung von Ball- und Hilfsseite)
 - Wenn der Ball sich im Bereich zwischen der Mittellinie und eigener Drei-Punkte-Linie und in Verlängerung der Zonenseitenlinien befindet ist es unser Ziel Penetration zu verhindern. (tiefer Körperschwerpunkt, Rückwärtsbewegung, zwei Armlängen Abstand zum Ball, Arme auf Ballhöhe, ab Wurfdistanz eine Hand im Gesichtsfeld des Werfers)
 - Außerhalb dieses Bereichs den Ball zur Seite bringen (Linien-Konzept)



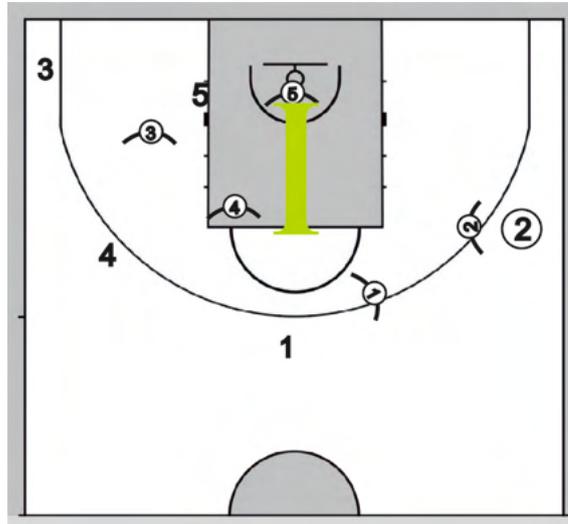
- Linien Konzept



- vom Flügel den Ball zur Grundlinie bringen (keine Mitte)
- immer mit dem Ball bewegen \Rightarrow alle fünf Verteidiger!!
- nächster logischer Anspielweg wird geschlossen (Hand im Passweg)
- helfen (am Ball, gegen schneidende Spieler, etc.) und Hilfe erhalten
- keine totale Hilfe von der Ballseite, nur fake switches!
- bei Turnout-Situationen Hilfe von #1 beim Curl



- tiefes, mittleres und hohes I, wenn auf der Helferseite (flaches Dreieck, je tiefer desto näher zur Korb-Korb-Linie)



- „switch“ bei gleichgroßen Angreifern möglich

B. Verteidigung des Innenspielers

- das höhere Bein des Angreifers bekämpfen
- $\frac{3}{4}$ Front, wenn der Ball höher als die FW-Linie ist (Bein hinter dem Gegner und Hand im Passweg). Ist der Ball unterhalb der FW-Linie, dann zwischen Ball und Gegner positionieren.
- wenn möglich Post 1-1 verteidigen
 - ⇒ Techniken
 - A. mit Ballerhalt vom Angreifer wegspringen (eine Armlänge Abstand)
tiefer Schwerpunkt, breite Beinstellung
 - B. bump & release
- Außenspieler „jo-jo“ – Antäuschen der Hilfe, Öffnen wenn Ball im Low-Post, Hand rein beim Dribbling
- mit beiden Händen Druck auf den Ball ausüben, wenn der Ball aufgenommen wird.
- wenn nötig doppeln

C. Verteidigung des Aufbauspielers

mit Ball:

- maximaler Druck im Vorfeld (auf Ballgewinn gehen)
- ab Höhe des Mittelkreises, den Gegner auf eine Seite drängen (früh Ball- und Hilfsseite festlegen)
- zwischen dem Mittelkreis und der eigenen Drei Punkte Linie, nur das Penetration verteidigen (tiefer Körperschwerpunkt, rückwärts bewegen, Arm oben)

ohne Ball:

- die Passwege im Vorfeld sind immer geschlossen (overplay)

D. Verteidigung des Flügelspielers

- vom Flügel den Ball zur Grundlinie bringen (keine Mitte)
- Ferse-Zeh-Technik
(Linie zwischen der Ferse des korbnäheren Fußes und den Zehen des korbnäheren Fußes, führt zum Checkpoint; siehe Linien-Konzept)
- mindestens ein Arm im Gesichtsfeld, Distanz verändern mit Position des Balles
- die Füße immer leicht in Bewegung (wie Tennisspieler vor der Aufschlagannahme)
- bei Dribbling nach links, bewegt sich der linke Fuß zuerst – bei Dribbling nach rechts, der rechte

E. Mannschaftsverteidigung

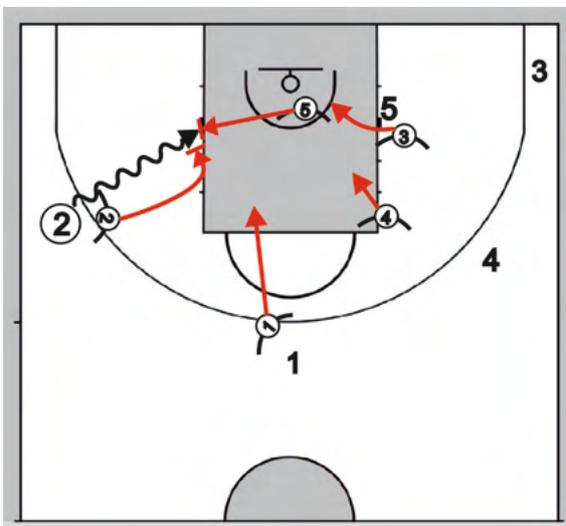
1. Grundsätze

- Cutters (give and go) siehe oben
- Pick-&-Rolls: gleichgroße Spieler „switchen“
- alle helfen (Ziehharmonika) – nächste logische Bedrohung stoppen
- kein Hängenbleiben (immer Kontakt zum Gegenspieler)
- automatisches „switch“ bei 3 Schritten Vorsprung – bei switches, alle anderen in die Hilfe



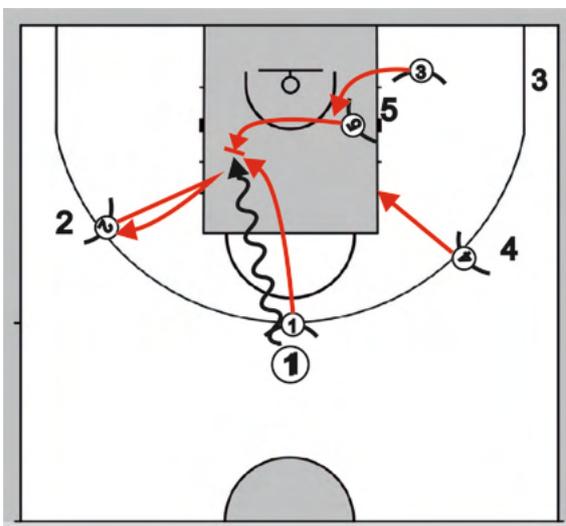
2. Rotationen

Ziehen über die Grundlinie



- low I hilft zuerst (stoppen des Angreifers am Zonenrand)
- gegen den ziehenden Spieler: baseline squeeze
- Außenverteidiger tief hilft low I
- high I macht Mitte zu
- dann "nearest man principle" mit high I meist zum ersten Pass
- low I Ball übernimmt, bis der Verteidiger des ziehenden Spielers wieder am eigenen Mann ist.
- X2 bleibt, X5 löst X3 ab, der zum eigenen Mann zurückgeht

Ziehen von der Mitte



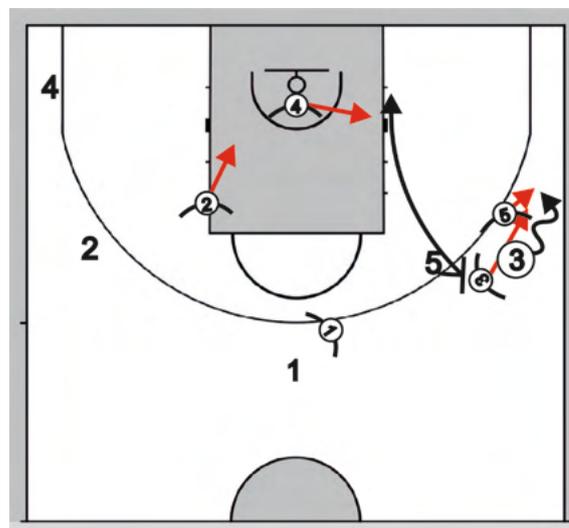
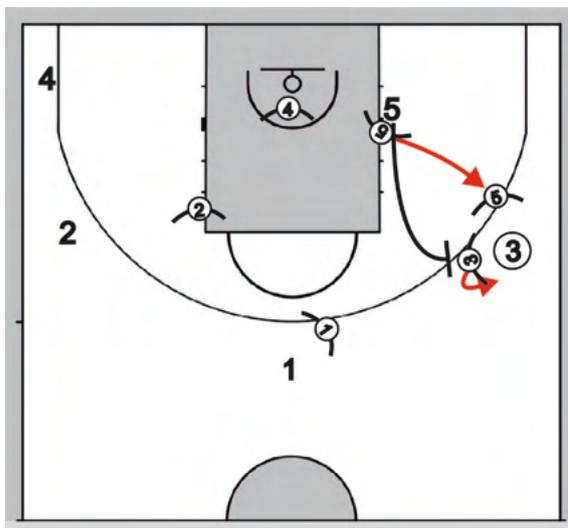
- Sollte möglichst nicht passieren!
- Verteidiger auf starker Seite hilft kurz (bluff)
- großer Spieler übernimmt den ziehenden Mann spät
- weakside rotiert zum Ball

Ziehen zur Mitte vom Flügel

- Sollte möglichst nicht passieren!
- im Prinzip wie ziehen von oben
- bei allen Situationen gilt, dass gegen schlechte Schützen hart von außen geholfen wird, sonst bluff (s. o.)

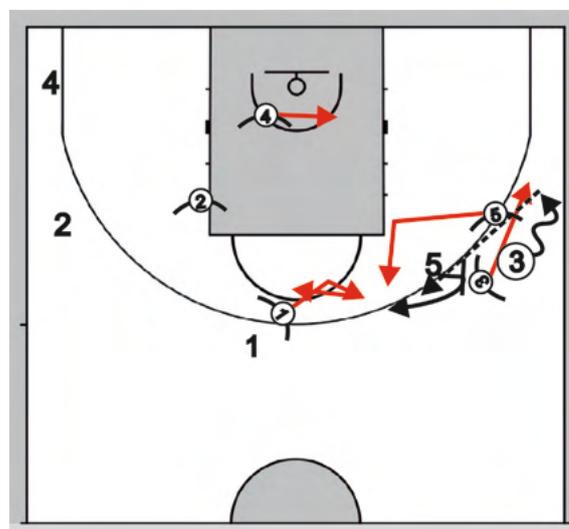
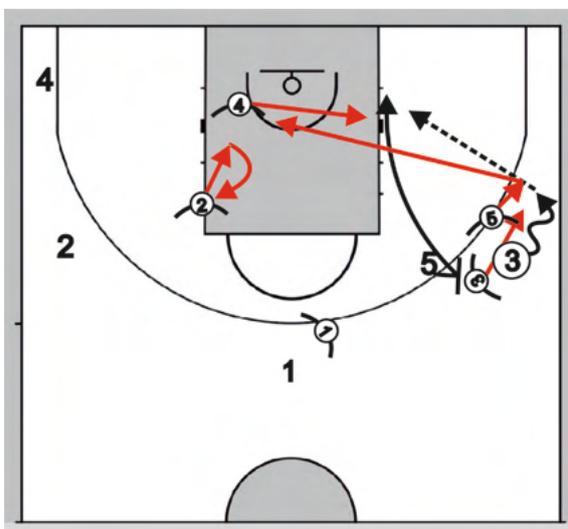


3. direkter Block auf der Seite ⇒ „down“



- Dribbler zur Grundlinie zwingen
- Großer Mann hilft an der Grundlinie mit beiden Händen oben
- X3 eine Hand im Pocket-Pass
- Alle anderen mit einem Fuß in der Nähe des „I“

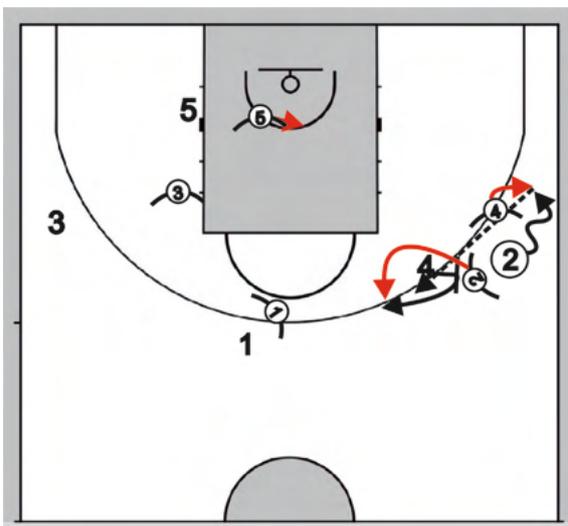
- wenn #5/#4 rollt:
- X4 rotiert zu #5 und schließt den Passweg, X2 hilft bei #4



- X5 switched mit X4 und löst X2 ab

- wenn #5 poppt:
- X1 blufft die Hilfe, X5 an den Zonenrand, dann Closeout (keine Mitte)

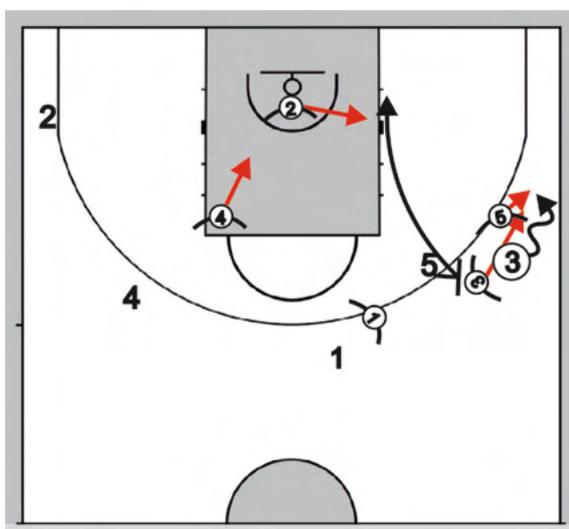




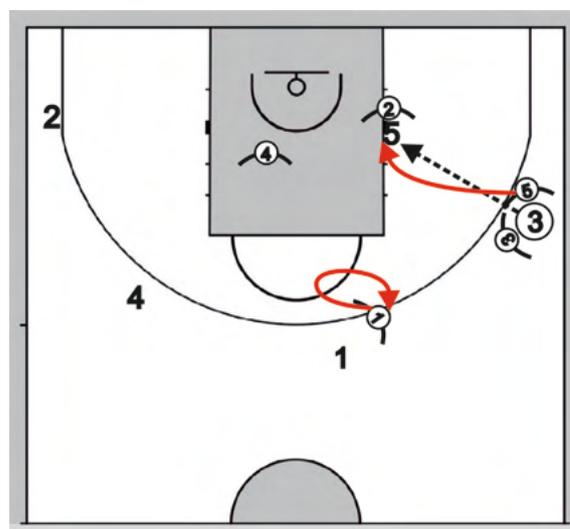
wenn #4 den Block stellt und poppt und ein guter Werfer ist:

- „switch“ von X2 und X4

wenn X2 low-I und X4 high-I:



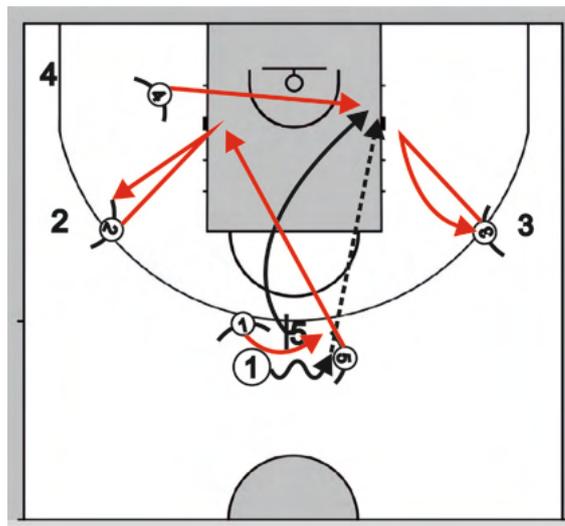
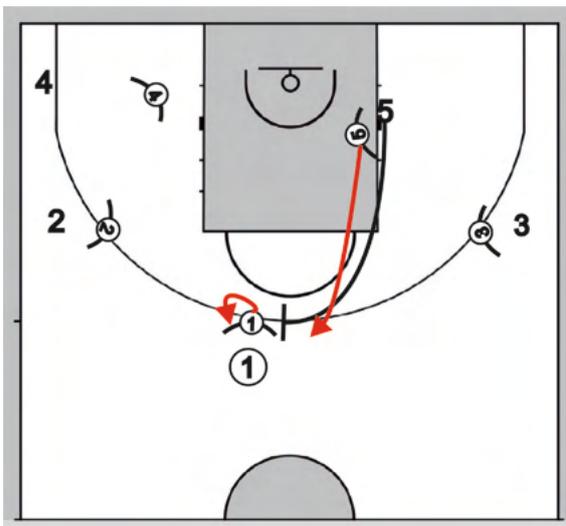
- X2 erster Helfer bei 5 und X4 sinkt in die Zone



- wenn X2 hilft, dann Doppeln mit X5
- Bluff von X1
- X4 zum ersten Pass; X2 zum zweiten
- wenn möglich X2 zurück zum eigenen Mann

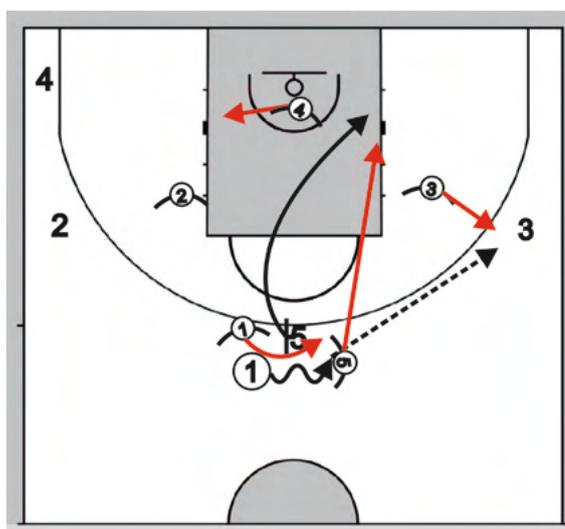
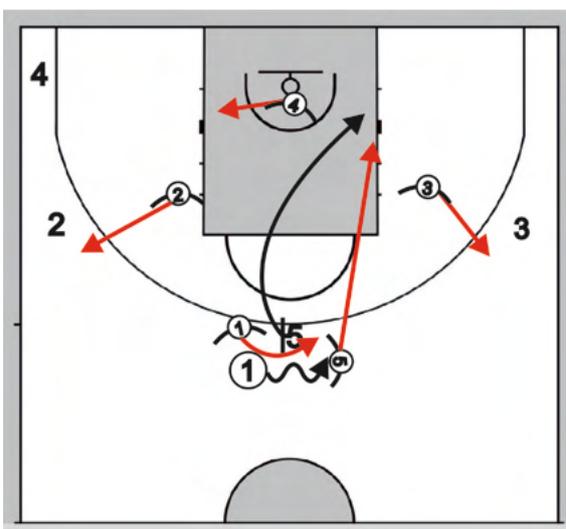


4. direkter Block oben (hi-/mid pick-&-roll) ⇒ „over“



- Dribbler in den Block zwingen, kein gegen den Block ziehen zulassen

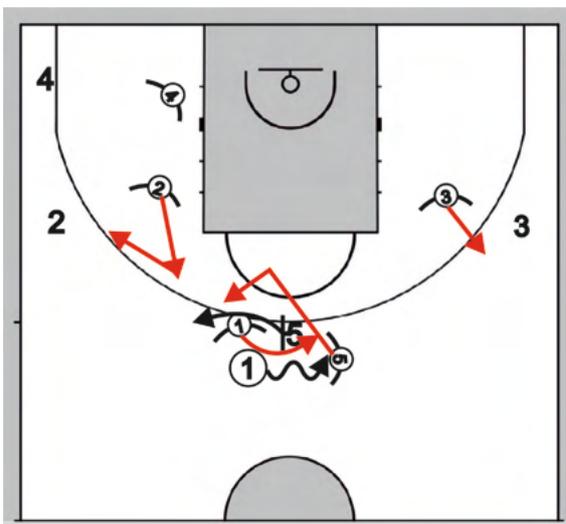
- mit dem ersten Dribbling von #1 springt X5 heraus (Rücken parallel zur Seitenlinie, tiefer Körperschwerpunkt)
- mit dem Herausspringen von X5 springen X3 und X2 an den Zonenrand und sprinten wieder zurück zu ihren Angreifern.
- X4 hilft beim abrollenden #5. Erhält dieser den Ball, „switch“ X4 mit X5 die Angreifer
- X2 hilft bei #4 bis er von X5 abgelöst wird



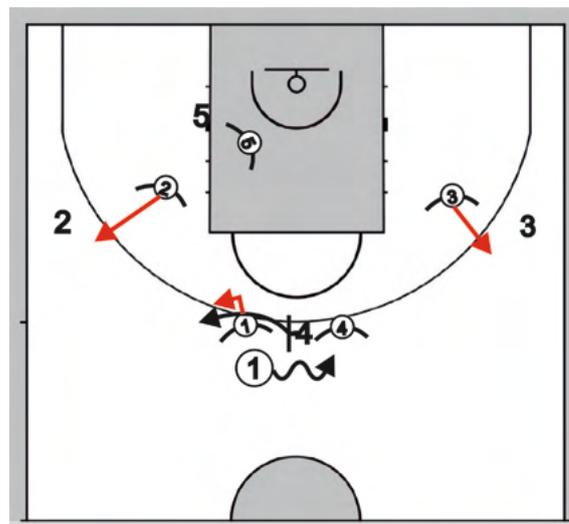
- wird der Ball nicht zu #5 gepasst, sprintet X5 zum eigenen Mann zurück (Ball sehen, Arme oben)
- X2, X3, X4 sind bereit zu helfen, bis X5 zu seinem Mann zurückgekehrt ist
- X1 macht Druck und erschwert den Pass

- das gleiche Prinzip gilt, wenn der Ball zu #3 gepasst wird.





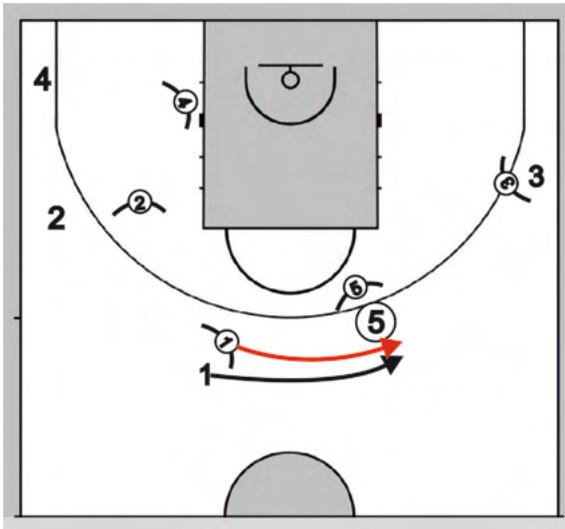
- bei einem Pick-&-Popp von #5 blufft X2 kurz eine Hilfe und sprintet zurück zu seinem Mann
- X5 sprintet in Richtung Freiwurflinie und macht dann ein Closeout bei #5 (keine Mitte)



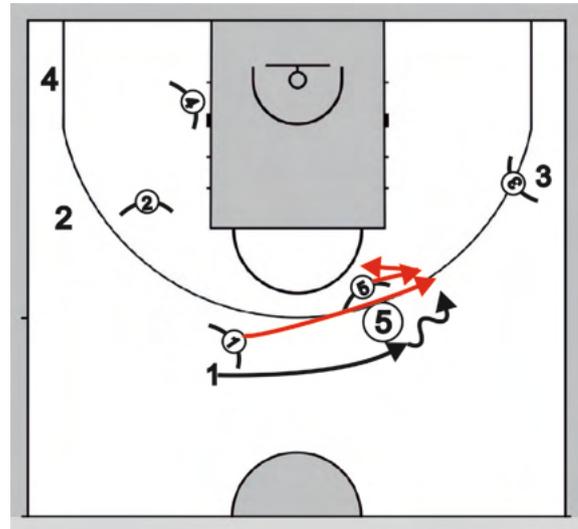
- bei einem Pick-&-Popp von #4 switchen X1 und X4 die Spieler
- sollte #4 kein Werfer sein, verfahren wir analog zur Pick-&-Popp-Verteidigung bei #5



5. Hand Offs

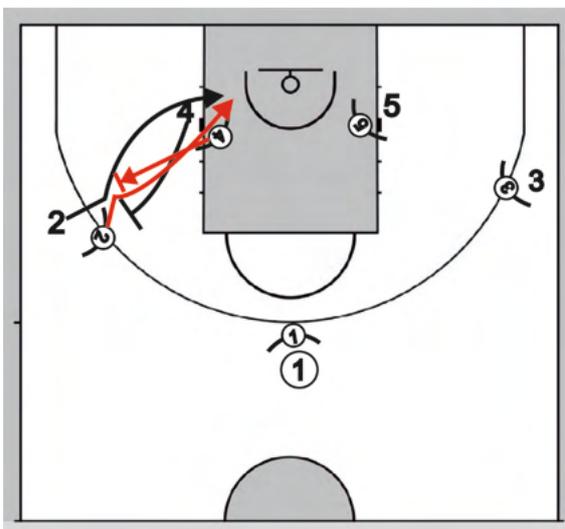


- deny wenn immer möglich



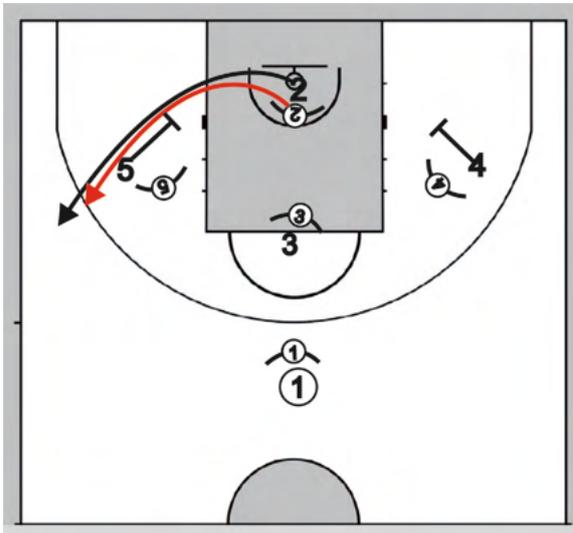
- sonst flache Hilfe und zwischen Mitspieler und dem Block durch

6. Rückblocks



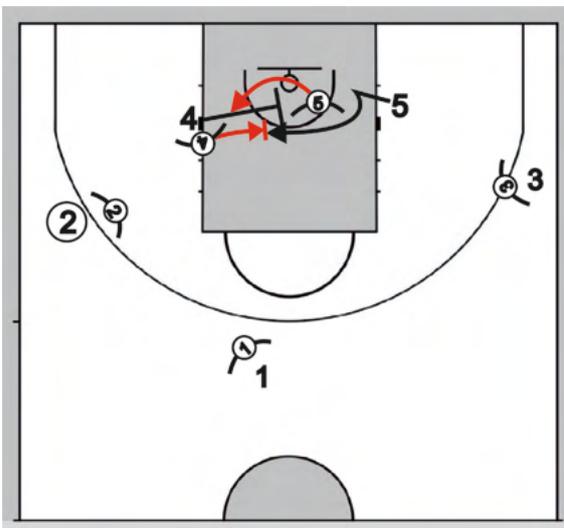
- über den Block gehen kurze Hilfe („Bump“)
- durch den den Block verteidigenden Spieler
- Der Angreifer muss „durch“ den Verteidiger oder um ihm herum

7. Wurfscirme (Turnouts)



- „Jam the cutter“ ⇒ nach rechts oder links drücken
- wenn der Block außerhalb der Zone steht, immer „follow“ und vor den Mann kommen.
- bei Curls kurzes bump durch den Verteidiger des Blockstellers.

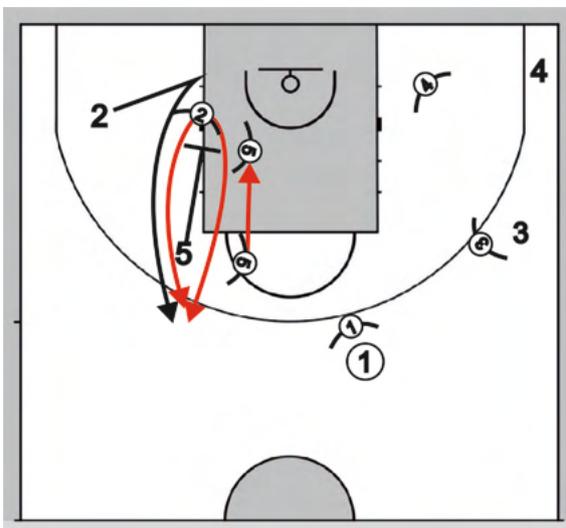
8. Gegenblocks



- klein für groß oder groß für groß; Blocker aufhalten, bleiben und helfen / bumpen des Cutters wenn notwendig: Grundlinie schützen
- den Block „zerstören“
- unter dem Block durch / oder durch den Block (⇒ nicht hinterherlaufen)
- mit dem/vor dem Gegenspieler (zwischen Ball und Mann) über oder unter dem Block durch

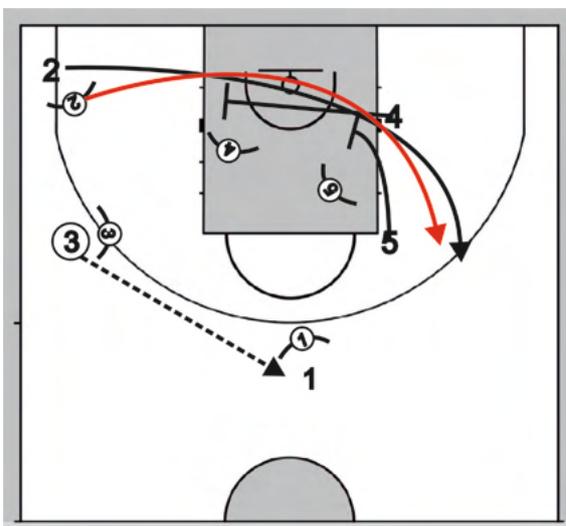
9. UCLA Screens: wie Rückblocks

10. Weak Side Downscreens



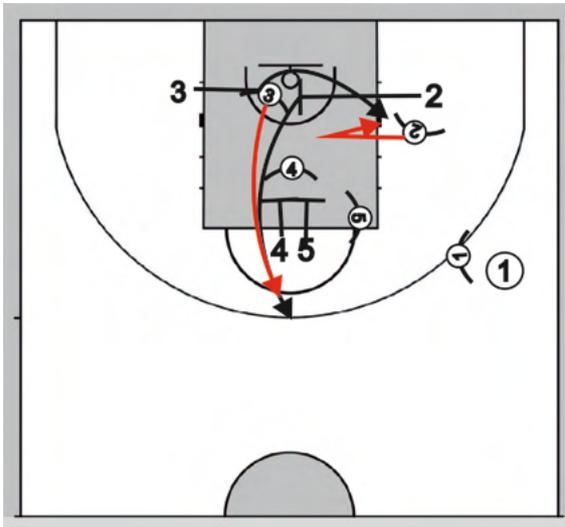
- hoch am Cutter stehen, nicht dahinter wenn Cutter hochkommt über oder unter dem Block durchgehen (Hilfe ist aber in der Mitte)
- Rollen und Finden

11. gestaffelte Blöcke



- Ersten Blocker aufhalten, Cutter tief bumpen
- hoch gegen zweiten Blocker stehen und wie baseline single verteidigen
- gegen den schneidenden Spieler an der Außenschulter folgen und unter den Blocks durch, aber Hilfe ist in der Mitte
- Curl verhindern / Mitte zu Passweg zu

12. Doppelblöcke

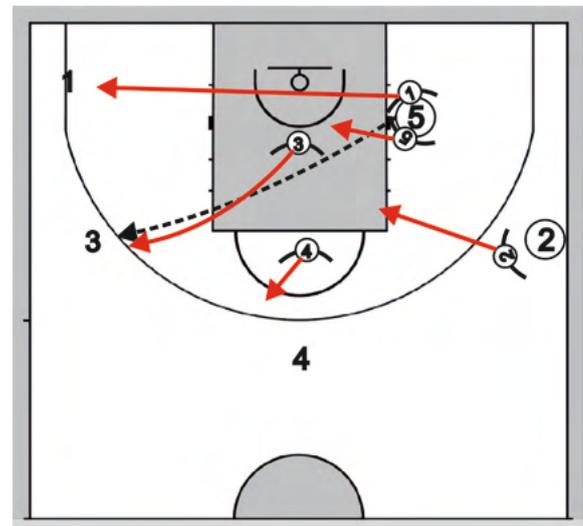
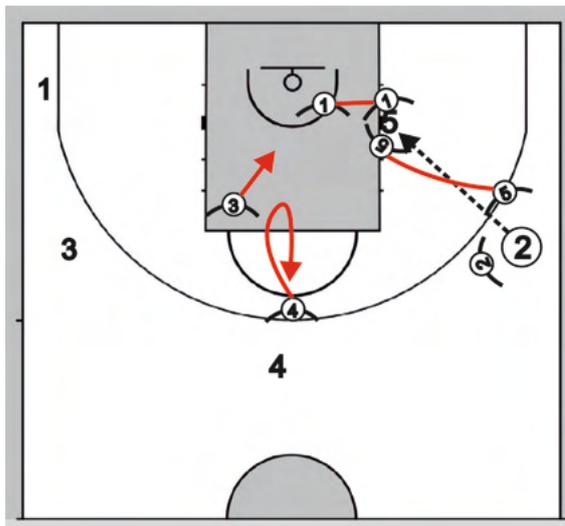
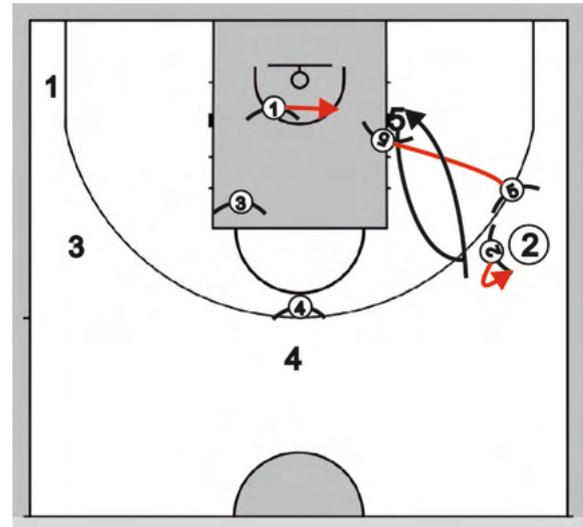
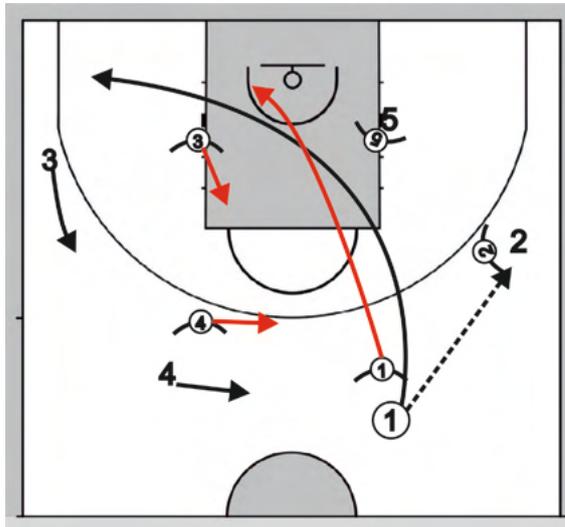


- Innenblockverteidiger: im denial, spät und kurz helfen
- Außenblockverteidiger: in open stance und zurück
- bei vorherigem Gegenblock der beiden Flügel
⇒ „switch“ und hoch gegen den schneidenden Angreifer, dann rollen und folgen

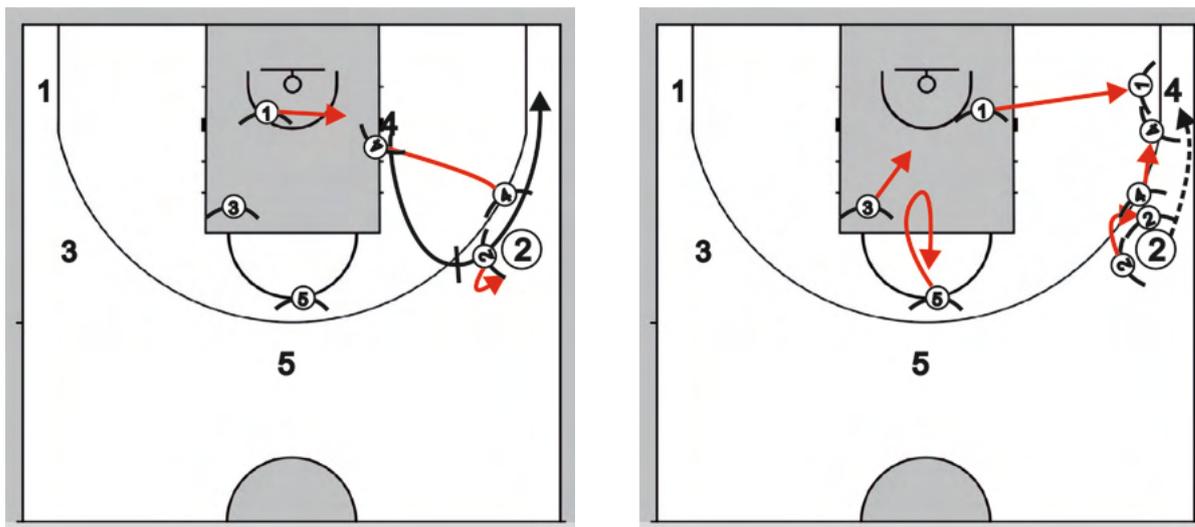
F. Transition Defense

- grundsätzlich 3/4/5 zum Rebound und 1/2/ zurück
- gefährlich: Dreier aus der Ecke (Werfer und Guard gehen zurück, weakside Flügel und Bigs gehen zum Rebound)
- alle sprinten so schnell wie möglich über die Mittellinie!!
- Korb absichern, Ball langsam machen, Problem finden, dann erst über eigenen Mann nachdenken
- Ball vor sich bekommen und halten
- schnell Help-Side und Ball-Side definieren
- ersten Trailer früh (am Ellenbogen) aufnehmen, bumpen und von Post weg schieben
- Mismatches weg vom Ball oder in Blocksituation loswerden
- reden
- in Unterzahl Fast-Break durch Foul möglichst früh stoppen, dabei die persönlichen – und Teamfouls im Auge haben.

2 Man-Game-Transition



- X1 und X5 doppeln
- X4 blufft die Hilfe und bleibt bei 4
- X3 nimmt ersten Pass; X1 den zweiten



- bei Pick-&-Popp mit 4 ist die Rotation identisch

G. Curricularer Aufbau

Fertigkeiten	U16	U18	U20	A2
1 – 1	XXX	XXX	XX	XX
2 – 2	XX	XX	XX	XX
3 – 3	XX	XX	XXX	XXX
Rebounding	XXX	XXX	XX	XX
Rotationen	X	XX	XXX	XXX
Doppeln	-	X	X	X
Staggers, Flex, etc.	-	X	XX	XX

II. ANGRIFF

1. Allgemeines / Grundsätze

A. Kreiere Offense mit Defense

Eine aggressive physische Verteidigung ist der wichtigste Teil eines erfolgreichen Teams. Unser Ziel ist ein Drittel unserer Punkte aus unserer Verteidigung zu erzielen.

B. Balancierte Offense

Wenn alle Spieler die Möglichkeit haben Punkte zu erzielen, wird jeder einzelne eher motiviert sein zu verteidigen, zu rebounden – die unangenehmen, aber sehr wichtigen Dinge zu tun. Ebenso ist es gegen eine balancierte Offense schwieriger zu verteidigen, da sich die Verteidigung nicht darauf konzentrieren kann die beiden „Star Spieler“ aus dem Spiel zu nehmen. Dies heißt aber nicht, dass alle Spieler die gleiche Anzahl an Würfeln erhalten. Die Rollen im Angriff müssen klar definiert sein. Es ist besser sechs Spieler zu haben, die zweistellig Punkten, als zwei mit über 30 Punkten, weil wir dadurch auf lange Sicht eine besser verteidigende Mannschaft sein werden.

C. Bereitschaft

Bobby Knight hat einmal gesagt: „Es ist nicht nur der Wille zu gewinnen, sondern auch der Wille sich für den Sieg vorzubereiten, der Mannschaften erfolgreich macht.“ Er hat dies zwar im Zusammenhang mit Spielvorbereitung gesagt, es ist aber ohne Zweifel, dass wir unsere Mannschaft auf jede mögliche auftretende Situation vorbereiten müssen. Alle Spieler sollen an allen kritischen Punkten des Spiels (z.B. am Ende des Viertels, Ende des Spiels, Ablauf der 24-Sekunden-Uhr, anderen speziellen Situationen) genau wissen, was sie zu tun haben. Diese Bereitschaft wird uns helfen zu gewinnen, weil unsere Spieler wissen was sie tun müssen und das Selbstvertrauen entwickeln werden, dass sie brauchen, um die knappen Spiele zu gewinnen.

2. Spieltempo

Eine Ausgewogenheit zwischen Transition- und Halbfeld-Basketball ist dem Ziel zu gewinnen am zuträglichsten. Spieler müssen die Möglichkeit haben auf dem Basketballfeld die Freiheit und Kreativität des Fast-Break-Spiels auszuleben. Ebenso ermöglicht das Transition-Spiel einfache Würfe, was unser erstes Ziel im Angriff ist. Andererseits werden gute gegnerische Mannschaften unsere Fast-Break-Möglichkeiten mit guter Wurfauswahl, intelligenten Entscheidungen, einer guten Verteidigungsbalance und guter Transition-Defense minimieren. Deshalb definiert die Fähigkeit im Halbfeld-Angriff zu funktionieren, den Ball zu schützen, sein Spiel auch unter Druck durchzusetzen und gute Entscheidungen zu treffen den Grad unseres Erfolges.



3. Angriffsstruktur

- a) Nach einem Defensivrebound versuchen wir innerhalb der ersten sechs Sekunden zu scoren. Der Ball soll so schnell wie möglich zu unserem Point-Guard. Sollte ein anderer Spieler, der auch die Fähigkeit hat den Ballvortrag zu übernehmen, den Rebound haben, darf auch dieser den Ball bringen, um den Outlet-Pass einzusparen. Der Ball soll in der Mitte des Feldes gebracht werden (Ellenbogen attackieren, lange Seite des Feldes sehen und dadurch das Spiel öffnen) und nach Möglichkeit nach vorne zu den freien Mitspielern in den Außenspielen gepasst werden (so lang wie möglich). Unsere Flügel sprinten in den Außenspielen und werden erst bei Erreichen der „Scoring Area“ langsamer. Der nicht den Rebound holende Innenspieler sprintet in der Mittelspur bis in den Korb. Es ist von entscheidender Bedeutung, dass die Spieler ein Auge für den freien Mitspieler im Fast-Break haben und diesen auch anspielen. Wenn sie dies nicht tun, werden die Flügel- und Innenspieler nicht mit höchster Intensität sprinten. Der Rebounder sprintet in den Bereich auf der Weak-Side in Höhe der Ecke Freiwurflinie (Bild 1).

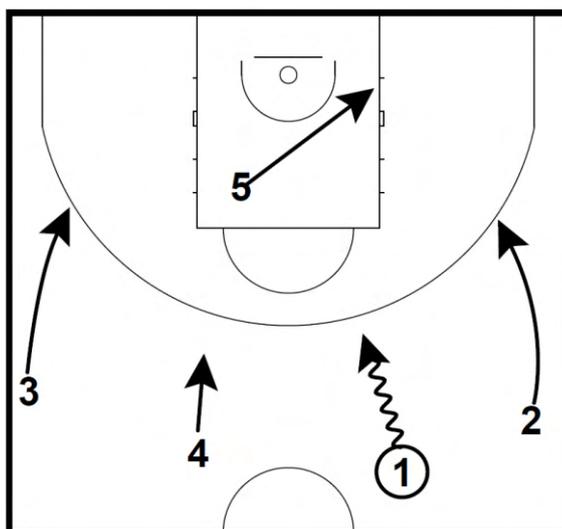


Bild 1

Sollte die Verteidigung danach noch nicht organisiert sein, so versuchen wir aus dieser Box-Aufstellung heraus durch schnelle „Pick-&-Rolls“, „Post-Ups“ oder „Skips“ zum Erfolg zu kommen (Bilder 2–6).

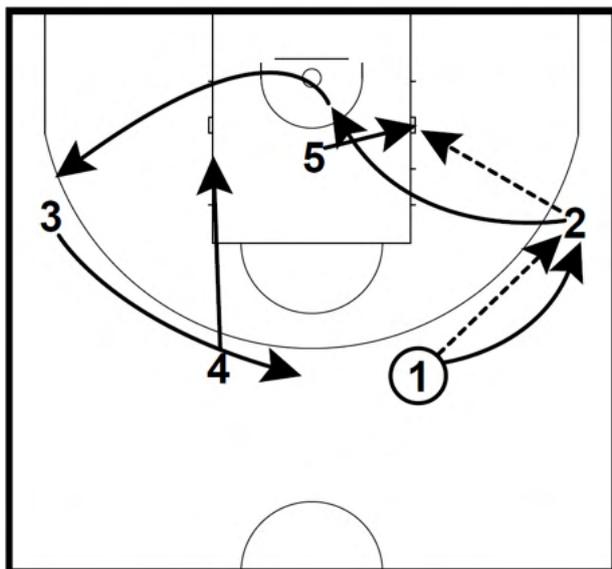


Bild 2

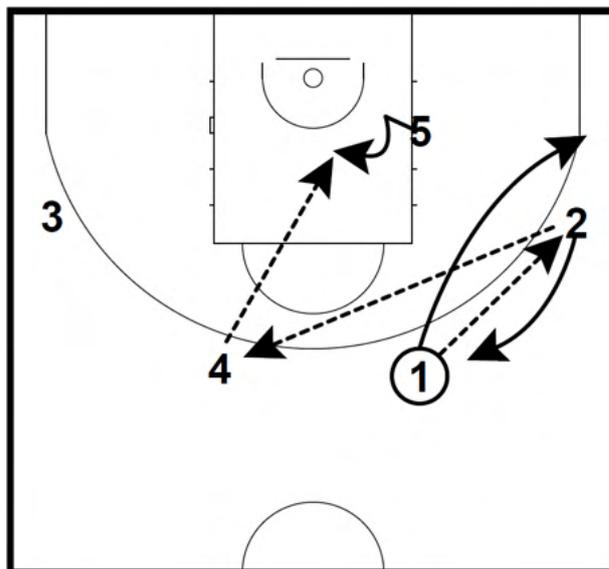


Bild 3

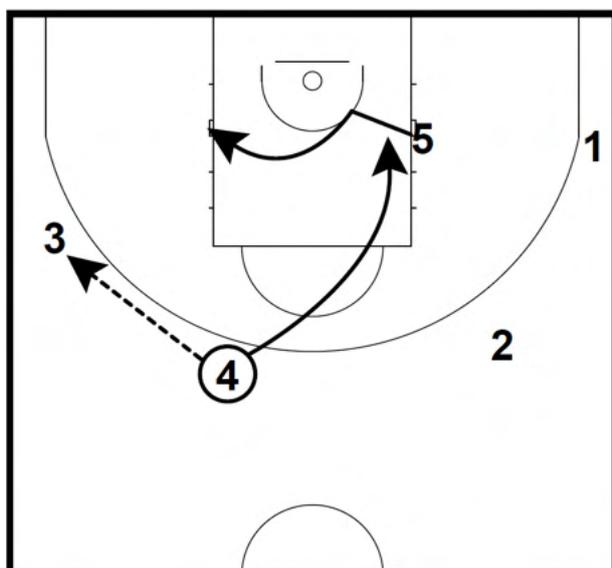


Bild 4

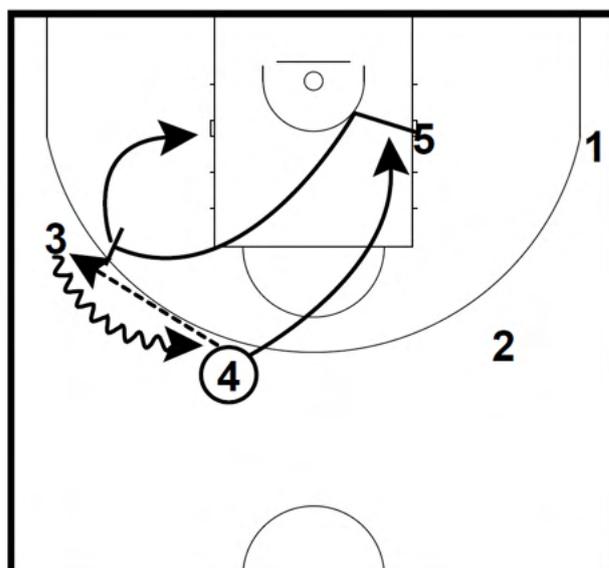


Bild 5

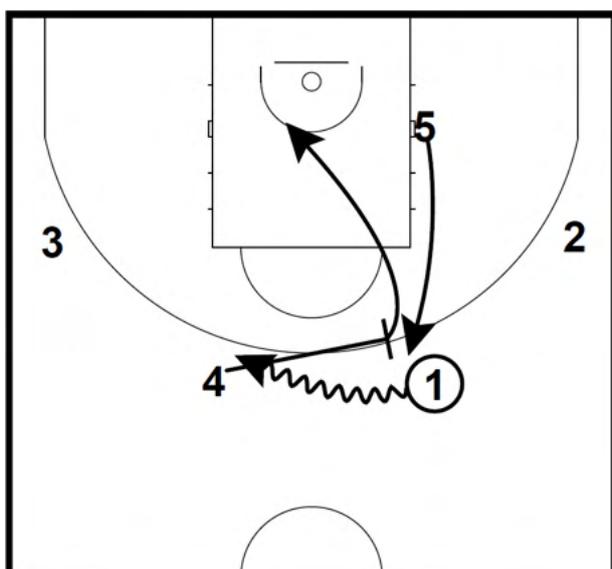


Bild 6

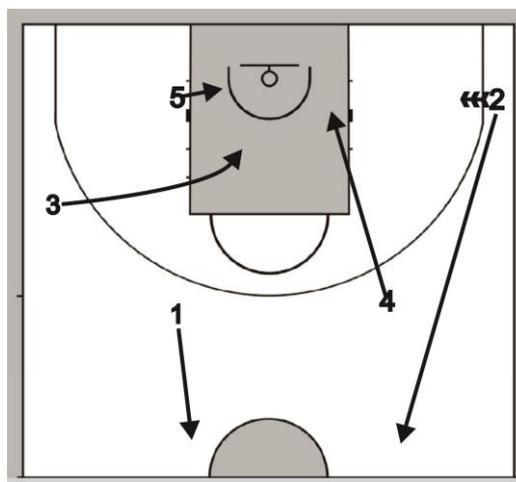
All dies sind einfache Möglichkeiten 2 gegen 2 Situationen aus der Transition heraus zu kreieren. Sollte uns die Verteidigung stoppen und wir keinen absehbaren Vorteil mehr haben, passen wir den Ball zu unserem Point-Guard, wechseln den Rhythmus und spielen ein Set-Play.

- b) Nach einem Ballgewinn versuchen wir natürlich schnell einen Korb zu erzielen. Unsere Spieler sollen dabei aber nicht hektisch werden und gute Entscheidungen treffen.
- c) Nach einem gegnerischen Korberfolg, wirft einer unserer Innenspieler den Ball schnellstmöglich zu unserem Point-Guard ein. Sollte unser Gegner nicht schnell genug in die Verteidigung umschalten, versuchen wir natürlich schnell einen Korb zu erzielen. Gelingt uns dies nicht, organisieren wir uns nach dem, was unser Point-Guard ansagt.

4. Angriffsgrundsätze

Es gibt Grundregeln und Leitlinien für unsere Spieler, die ihnen eine Idee geben, wie wir das Spiel spielen wollen:

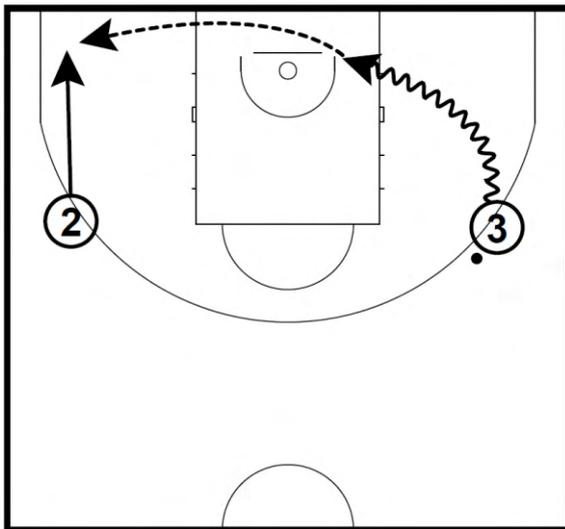
- a) Das Hauptziel unseres Angriffs ist es einen Wurf für einen Mitspieler zu kreieren, nicht für sich selbst.
- b) Spiele aus dem Pass heraus – nicht aus dem Dribbling (passen wenn möglich, dribbeln wenn nötig).
- c) Drive and kick, um freie Würfe zu erspielen
- d) Spiele mit einem Zweck.
- e) Blocks sauber setzen und clever nutzen
- f) Spiele den Ball regelmäßig nach Innen – Spiele Inside-Out
- g) Begnüge dich nicht damit von außen zu werfen – attackiere den Korb – lass dich foulen (Gegner in Foulprobleme bringen), Punkte von der Freiwurflinie.
- h) Spiele innerhalb deiner Grenzen – KISS (Keep It Simple Stupid).
- i) Spacing und Balance (kluge Raumaufteilung) / kein Rumstehen.
- j) nichts forcieren, das Spiel zu sich kommen lassen, aus dem Fluss / dem Rhythmus des Spiels punkten.
- k) schnell, aber ohne Hektik spielen.
- l) ruhig, überlegt mit dem Ball, schnell ohne Ball spielen - Ballbesitz schätzen, auf den Ball achtgeben (value possession, take care of the ball).
- m) Hab' Vertrauen in Deine Mitspieler – teile den Ball – spiele den Extra-Pass.
- n) keine Aktionen vorhersehen wollen, sondern das nehmen, was einem die Verteidigung gibt.
- o) immer zum Offensivrebound gehen (#3, #4, #5)
- p) Werfen #1 oder #2 aus der Ecke, dann zurücksprinten, wenn der Ball in der Luft ist



5. Offensive Automatismen

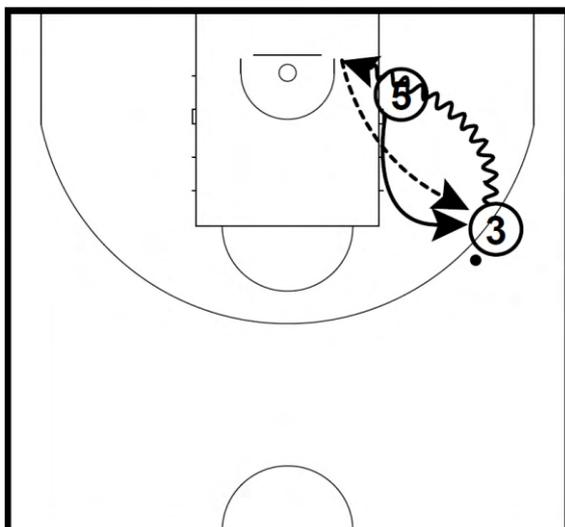
Gewöhnlich wechseln wir im Angriff einmal die Seite, bevor wir attackieren. Wir versuchen den Ball zuerst immer nach innen zu spielen und setzen uns für einen Wurf oder ein Pick-&-Roll ab. Mit dem, was wir „Automatics“ nennen, versuchen wir unseren Spielern Regeln zu geben, wie sie auf immer wiederkehrende Situationen auf dem Feld reagieren sollen, bzw. was sie von ihren Mitspielern in diesen Situationen erwarten können.

a) Baseline Drive ⇒ Baseline Drift



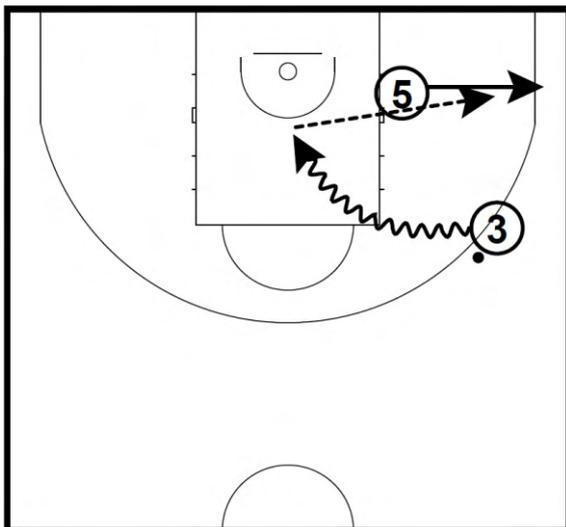
Wenn ein Spieler über die Grundlinie attackiert, muss der Flügelspieler auf der Ballgenseite in die Ecke schneiden, um für einen Wurf frei zu werden.

b) Baseline Drive ⇒ Innenspieler schneidet zur Ecke Freiwurflinie



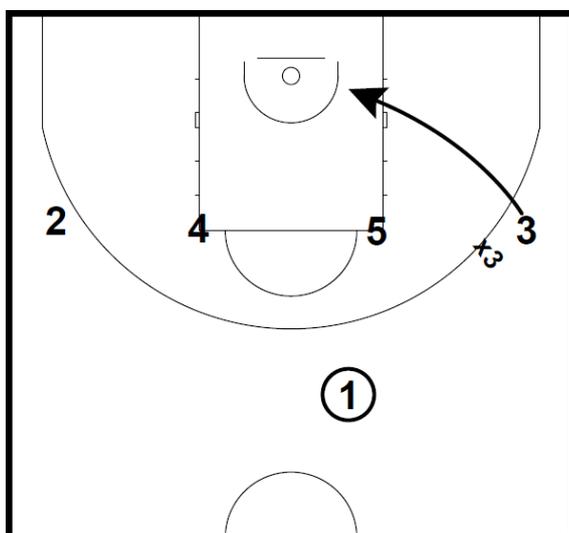
Wenn ein Spieler über die Grundlinie attackiert, muss der Innenspieler auf der Ballseite zur Ecke Freiwurflinie schneiden, um seinen Verteidiger zu einer Entscheidung Hilfe oder Bleiben zu zwingen und somit für sich oder den Spieler mit Ball eine Option zu Werfen zu schaffen.

c) Inside Drive ⇒ Innenspieler schneidet in die Ecke

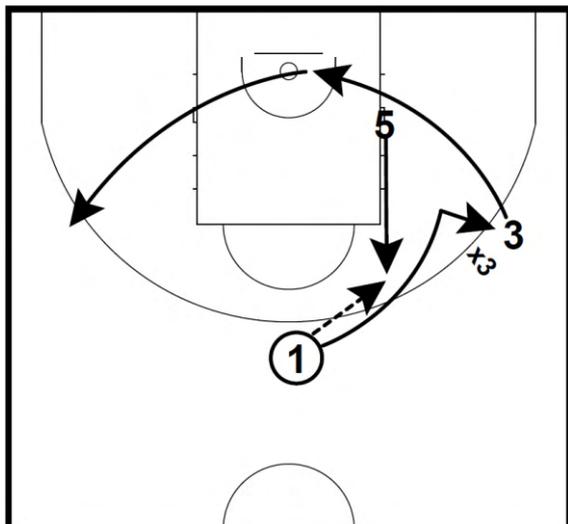


Attackiert ein Spieler über die Mitte, schneidet der Innenspieler auf der Ballseite zur Ecke, um seinen Verteidiger zu einer Entscheidung Hilfe oder Bleiben zu zwingen um wiederum für sich oder den Spieler mit Ball eine Option zu Werfen zu schaffen

d) Der Flügel wird überspielt (Situation ohne Low-Post) ⇒ Backdoor-Cut

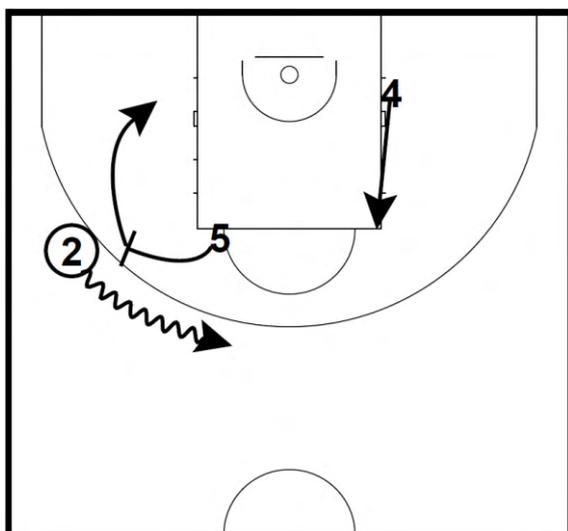


e) Der Flügel wird überspielt (Situation mit Low-Post) ⇒ „Pinch-Post“

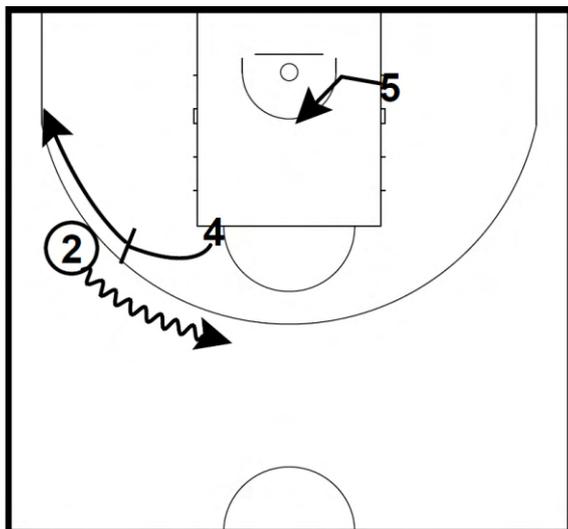


Kann der Flügel nicht angespielt werden, macht der Innenspieler einen „Flash-Cut“ zur Ecke Freiwurflinie und kann dort angespielt werden. Der Flügel auf der Ballseite macht einen Backdoor-Cut. Anschließend können unser Point-Guard und der Innenspieler per „Hand-Off“ eine 2 gegen 2 Situation schaffen.

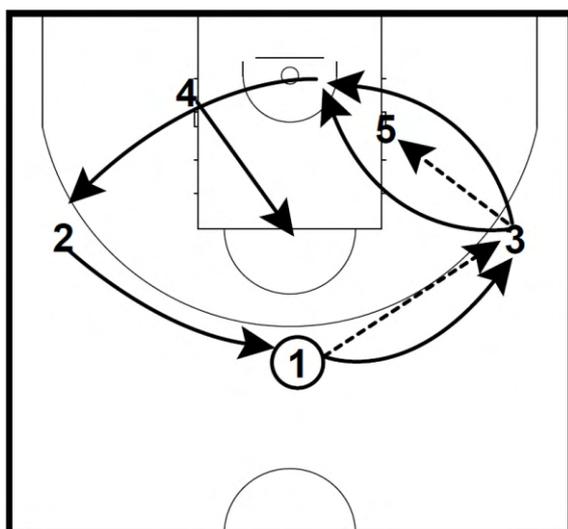
f) Pick-&-Roll mit #5 ⇒ #4 in Richtung Ecke Freiwurflinie



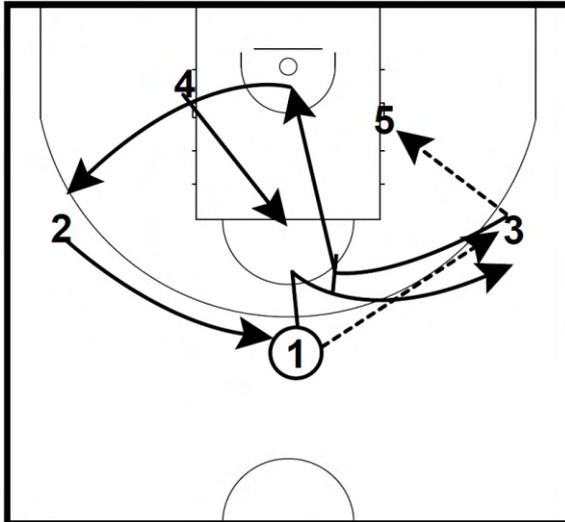
g) Pick-&-Pop mit #4 ⇨ #5 attackiert die Zonenmitte



h) Innenanspiel:



Der Passgeber schneidet tief oder durch die Mitte am Low-Post vorbei, die anderen füllen auf,



oder er stellt einen Block für #1 und rollt zum Korb, je nachdem, wie die Verteidigung agiert.