

Spielvorgaben für Talente mit Perspektive



Deutscher Basketball Bund e.V.

Bundestrainer Frank Menz
Bundestrainer Kay Blümel
Bundestrainer Harald Stein
Bundestrainer Alan Ibrahimagic
Heidelberg, den 28. Februar 2014

VORGABEN FÜR DIE VERTEIDIGUNG:

1. Es kann über das ganze Feld Mann-Mann verteidigt werden.
2. Doppeln ist grundsätzlich nicht erlaubt.
3. Es wird nicht geswitcht (nicht konzeptionell)
4. Im Weiteren gelten die Mann-Mann-Verteidigungs-Kriterien des DBB

VORGABEN FÜR DEN ANGRIFF

1. Kein Pick & Roll!!
2. Keine Rückblocks (blocken außerhalb des Gesichtsfeldes des Verteidigers)
3. einfache Strukturen (Give & Go, Automatics, 4-Out-Motion)
4. Grundstruktur des Schnellangriffs:
 - Ball so schnell wie möglich in das Vorfeld (Passen vor Dribbling)
 - Kleine ohne Ball weit und auf verschiedenen Seiten Spuren besetzen
 - Große in der Mitte nach vorne Sprinten (Rim Run)
 - wenn Innenanspiel möglich, dann Ball dorthin und Automatics

Angriff:

1. Fertigkeiten für das Spiel 1 gegen 1 entwickeln
 - verschiedene Handwechsel
 - Betonung des Rhythmus-/Tempowechsels
 - Körper-/Passtäuschungen als Vorbereitung für das 1-1: Durchbruchtäuschung, realistische Ballbewegung
2. Korblegervariationen
 - Druckwurfkorbleger
 - Unterhandkorbleger ("Finger-Roll")
3. Angriff 1-1 gegen stehenden Verteidiger
 - Befreiung: Kontakt zum Verteidiger suchen (Hände zeigen), vorderen Arm und Bein attackieren (direkt und mit Rolling), Verteidiger auf den Rücken nehmen und nach Außen lösen
 - Wurfäuschungen
 - Passtäuschungen



4-Out-Motion

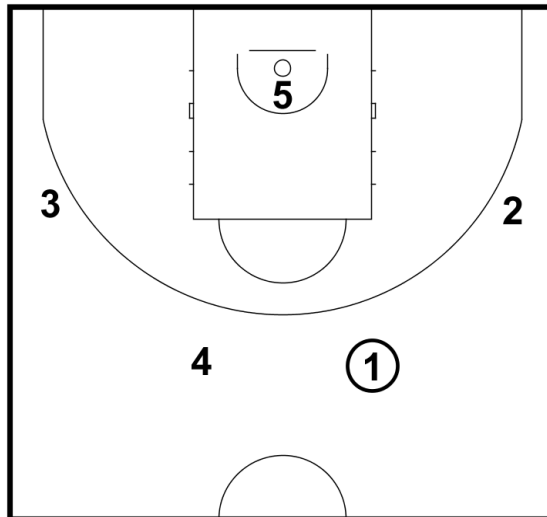


Bild 1

Wir landen in einer "high box" mit einem "rim-runner" unter dem Korb.

Folgende Aufstellung gilt bei rim-run durch #5, Flügelsprint von #2 und #3, Ballvortrag von #1 und Trailer #4 (sind aber alle austauschbar):

- #1 - Verlängerung "elbow" auf dem "guard spot"
- #2 - Verlängerung Freiwurflinie auf dem "wing spot"
- #3 - wie 2 nur andere Seite
- #4 - Trailer auf dem anderen "guard spot"
- #5 - Rim-runner unter dem Korb "front rim"

Bei Einführung nur **give+go+fill** und **backdoor-Option**. Bei guter individueller Ausführung, ist keine weitere Option zwingend nötig!

Wenn das Grundprinzip stimmt, weitere Optionen einführen.

Grundprinzipien:

- Spacing
- Timing
- Sprint von A nach B
- Körperhaltung und Körpersprache - immer "ready"
- Die Verteidigung lesen (auch ohne Ball)
- Jeder darf jederzeit 1-1
- Alle Spieler spielen jederzeit mit - keine Zuschauer auf dem Feld
- Vertrauen zum Mitspieler
- „give&go&fill“ auf den Außenpositionen, egal wer wo steht. Immer weiter „give&go&fill“, wenn keine andere Entscheidung getroffen wird.
- Jeder Passer muss nach Pass cutten (5 sucht sich nach Pass neue Position - Repost oder cut)
- Passwinkel herstellen



- Das Feld weit machen
- Spiel ohne Ball!
- Automatismen herstellen und beachten!

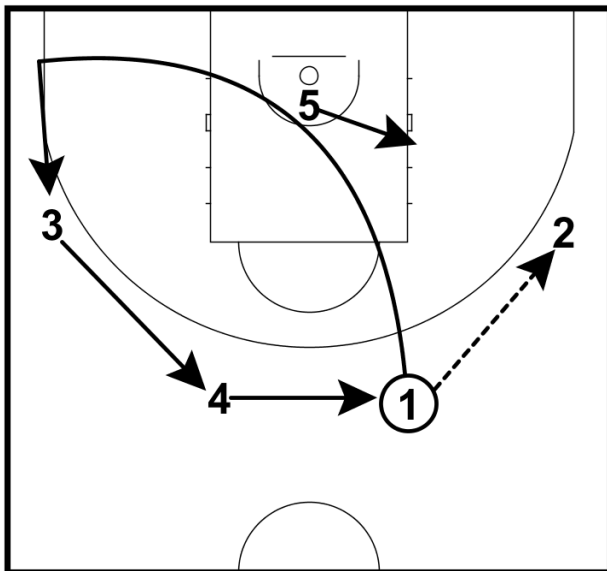


Bild 2

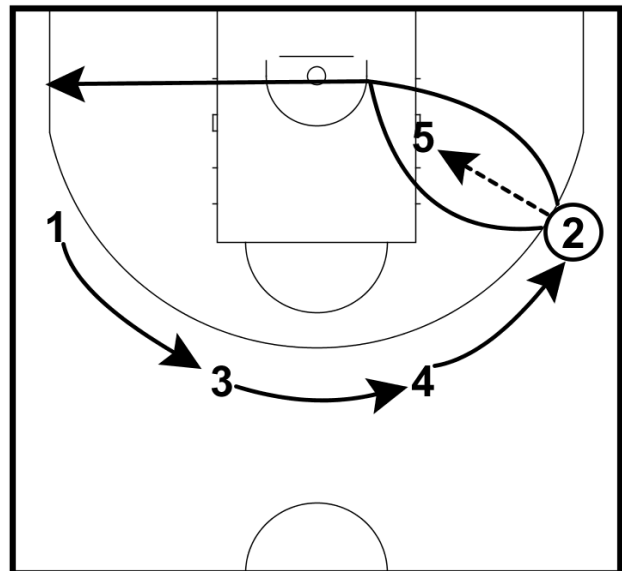


Bild 3

Pass Entry auf den Flügel oder im Break

Jeder Spieler, der einen Pass auf den Außenpositionen bekommt beachtet folgende Dinge in dieser Reihenfolge:

1. Faceup / Korb bedrohen
2. Cutter sehen bis zum Korb /Inside sehen und anpassen wenn frei
3. 1-1 testen (Mitte attackieren)
4. Weiter passen

Guard zu Flügel-Pass: Lange Rotation:

- #1 give+go+fill einen freien Außenspot (in der Lernphase immer erst "opposite" und die "corner spots" frei halten - später auch "corner spots" und "ballside")
- #2 faceup, cutter sehen/inside sehen, 1-1 testen, weiterpassen
- #5 "rim runner" geht auf die Ballseite in Post-up
- #3 auffüllen "guard spot"
- #4 auffüllen "guard spot"

Anspiel Innen:

Passer läuft immer einen cut mit Abstand zum Inside-Spieler für ein besseres Spacing und einfacheren Pass unter den Korb und auf der ballfernen Seite raus.

Entweder über die Freiwurfecke oder Baseline Faustregel: im Rücken seines Verteidigers).

Alle anderen füllen die Außenpositionen auf.

#2 - Pass & cut, Mitte frei machen

#5 - Posting up auf der Ball-Korb-Linie, tief sitzen, Verteidiger "pinnen", Ziel zeigen, mit beiden Händen den Ball fangen, Schulterblick zur Mitte, Cutter sehen, dann Post-Move starten (zur Mitte), selbst abschließen oder "kick-out", dann "repost"

Die Anderen füllen auf.



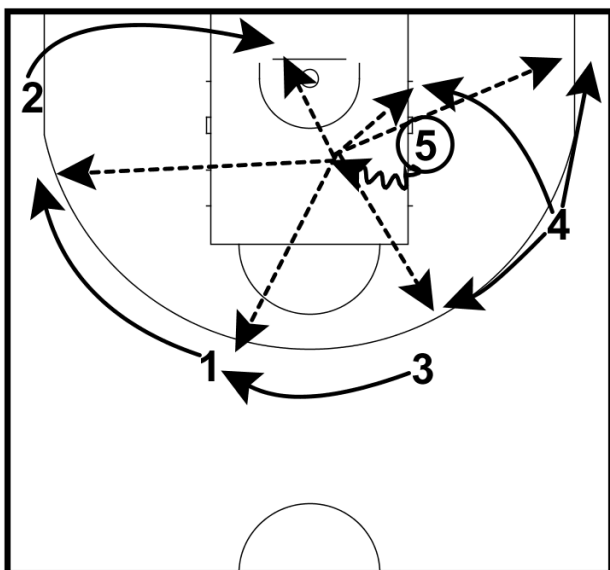


Bild 4

Post move zur Mitte:

- #2 geht hart aus der Ecke zum Korb.
- #1 hat die ganze "weakside".
- #3 füllt "guard spot" opposite.
- #4 liest seinen Verteidiger und kann "guard spot" oder corner nehmen, geht zum Offensivrebound.

Wenn #2 und #3 nicht angespielt werden können, kommt #5 zum direkten Block bei #1.

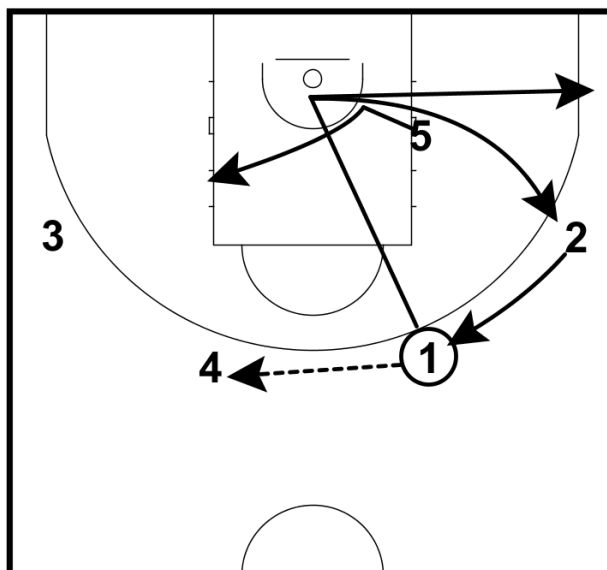


Bild 5

Guard zu Guard: kurze Rotation - cut zum Korb und auf die gleiche Seite Ecke oder Flügel. Flügel (#2) füllt "guard spot".

#5 kämpft um Position und postet, kann aber frei spielen - sehr gut, wenn starke 5 mit Spielverständnis.

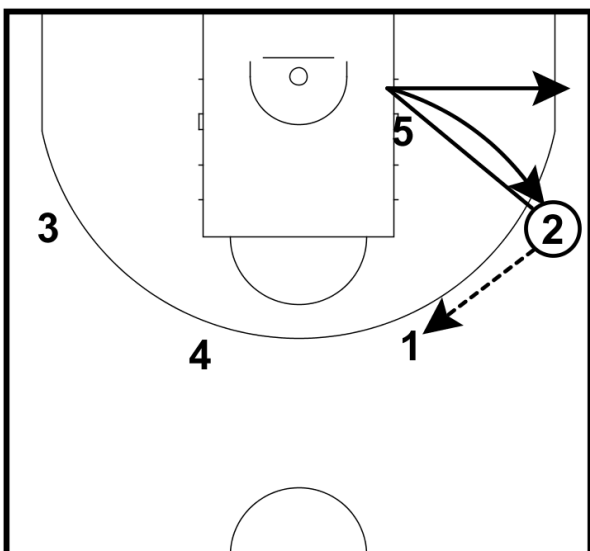


Bild 6

Bei Pass von Flügel auf Guard: cut und fill zurück auf die gleiche Seite, Flügel oder andere Seite).

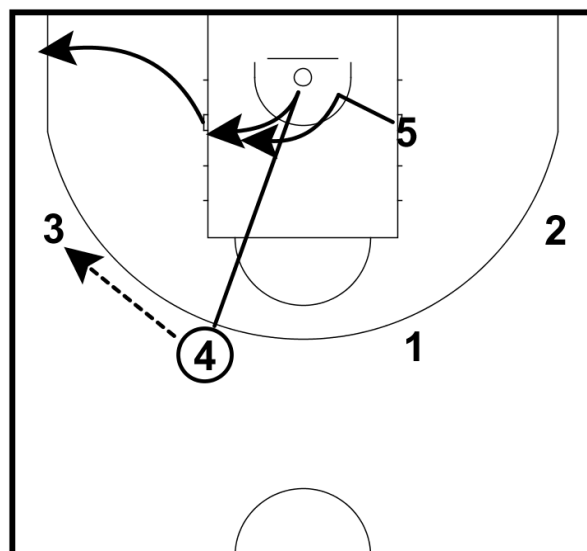


Bild 7

Normalerweise Guard zu Flügel - lange Rotation aber, wenn #4 auf "guard spot" ist eine gute Option #4 erst aufzuposten, clear und dann erst #5 aufposten.

