



Offensive Spielidee für den U12 Bereich

allgemein:

- Eine ALBA Mannschaft sollte immer an seiner offensiven Spielidee zu erkennen sein
- Die notwendigen Technischen Fertigkeiten müssen parallel geschult werden
- Die takt

Grundsätze:

- Jeder ist Korbgefährlich und Handlungsfähig
- Alle Spieler werden in alle Situationen gebracht
- Spieler treffen eigenständige Entscheidungen

Schwerpunkte bei der Vermittlung:

- Kopf hoch, Augen auf, wahrnehmen
- Entscheidungen treffen und 100% durchziehen
- Kein Zögern, kein Bereuen

Ballspielgruppe/Kita:

- Vorbereitende kleine Spiele
- Mattenball / Korbwächterball als Hauptspiele

U9/U10

- Raumaufteilung, Dreierlinie als Orientierung
- Gezieltes Freilaufen
- Idee des give&go

U11/U12

- Festigung des give&go
- Weakside cuts
- Gezieltes Auffüllen
- Idee von penetrate&pass

U13/U14

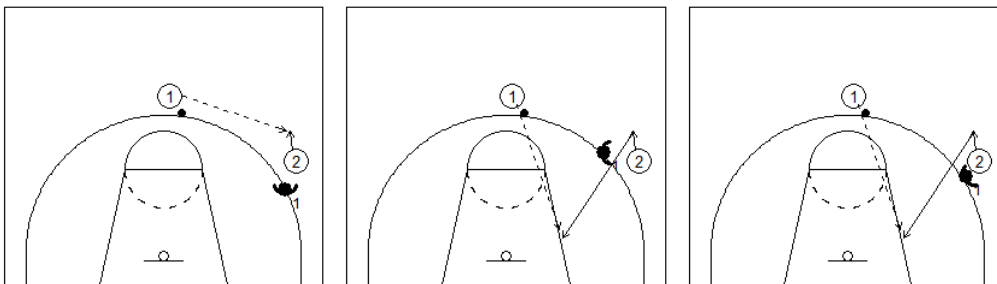
- Aufeinander abgestimmtes Verhalten
- Festigung penetrate&pass

Individual – und Gruppentaktische Bausteine für den Angriff

Freilaufen

- Zur richtigen Zeit am richtigen Ort eine Anspielstation bieten
- Aktionen beim Freilaufen sind Reaktionen auf Verteidigerverhalten
- Prinzipien beim Freilaufen:
 - Timing (sei dann anspielbar, wenn der Passgeber in der Lage ist dich anzuspielen)
 - Spacing (lauf dich an sinnvollen Orten frei – Passabstand, Passwinkel, Passschatten)
 - Immer zuerst die einfachste/logischste Lösung probieren
 - Passweg verteidigt => Weg zum Korb frei!
 - Frontcut vor Backdoorcut
 - Gegen enge Verteidigung -> Kontakt nutzen („pinnen“)

Beispiele:



Einfaches Anspiel

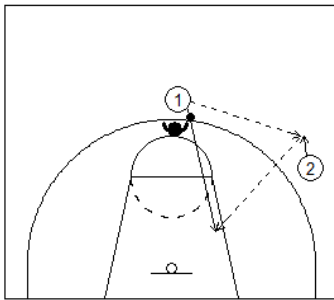
backdoor cut

front cut

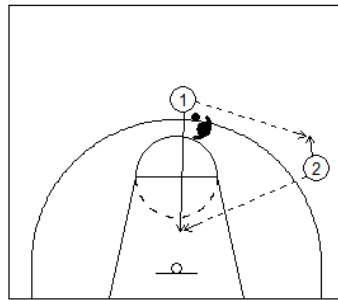
Give & Go

- Bewegung nach jedem Pass (Ausnahme: der Dribbler attackiert sofort den Korb)
- Maximalen Druck auf die Verteidigung durch harte Cuts zum Korb
- Möglichkeit zum Punkten für mich und meine Mitspieler (Räume schaffen, Verteidiger binden)
- Prinzipien im give & go:
 - Timing (sei dann anspielbar, wenn der Passgeber in der Lage ist dich anzuspielen)
 - Spacing (lauf dich an sinnvollen Orten frei – Passabstand, Passwinkel, Passschatten)
 - Frontcut vor Backdoorcut
 - Wenn ich den Ball nicht erhalte, wieder raus - weg vom Ball

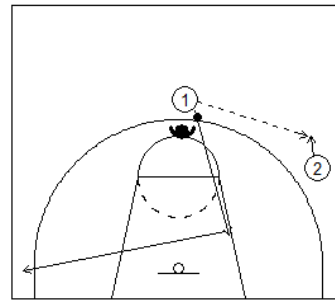
Beispiele:



Front cut



backdoor cut

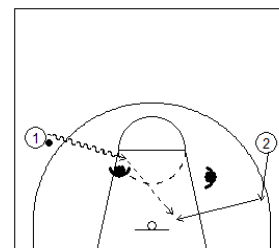
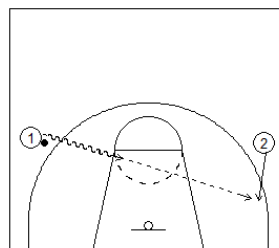
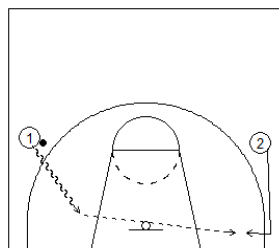
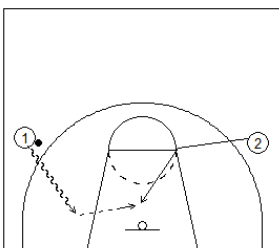


Ball nicht erhalten->Platz geben

Penetrate & Pass

- Binden von Verteidigern durch besetzen gefährlicher Angriffspots_bzw. bestrafen von Hilfsaktionen am Ball
- Es gibt keine blinden Automatismen („offense automatics“), es gibt das Lesen von Situationen und das Wählen der richtigen Entscheidung aus mehreren Möglichkeiten
- Grundlage ist das aggressive 1-1 angreifen zum Korb des Dribblers, damit die Verteidigung reagieren muss
- Prinzipien beim penetrate & pass:
 - Timing (sei dann anspielbar, wenn der Passgeber in der Lage ist dich anzuspielen)
 - Spacing (lauf dich an sinnvollen Orten frei – Passabstand, Passwinkel, Passschatten)
 - Wenn du die Augen deines Gegenspielers nicht mehr siehst, schneide zum Korb
 - [Dribbler]: Pässe nach innen meist Bodenpässe, nach außen direkte Pässe

Beispiele:



Einbau ins Training

- Variabel trainieren: alle Situationen immer wieder von unterschiedlichen Situationen anwenden (z.B. give & go vom Guard, vom Flügel und aus der Ecke)
- Gib den Verteidigern unterschiedliche Aufgaben – spiele nicht immer nur gegen deine eigene Verteidigung (mal extrem aggressiv, mal sehr abgesunken, usw.)
- Trainiere nachhaltig, fordere erarbeitete Inhalte konsequent immer wieder ein (z.B. Fokus beim Freilaufen liegt auf dem, der sich frei läuft. Aber auch der Passgeber muss eine Basketball-Position haben und den richtigen Pass spielen)



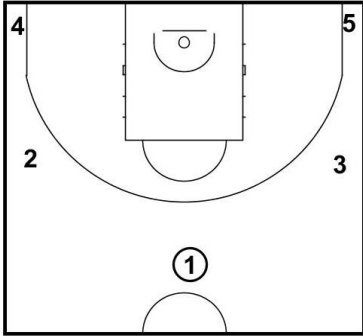
Angriffssituation im 5-5 Halbfeldangriff

Um Angriffssituationen in einem freien Spiel 5-5 herausspielen zu können, müssen die grundlegenden Spielideen des Basketballs beachtet werden. So sollten die Handlungen der Spieler zeitlich und räumlich abgestimmt sein, damit es kein Chaos gibt und das Spacing verloren geht. Zum anderen sollte die Auswahl der Angriffssituation immer geduldig erfolgen, da sonst Ballverluste drohen. Aus den Spielideen können Prinzipien abgeleitet werden, die den Rahmen für das Angriffsspiel aller Angreifer abstecken:

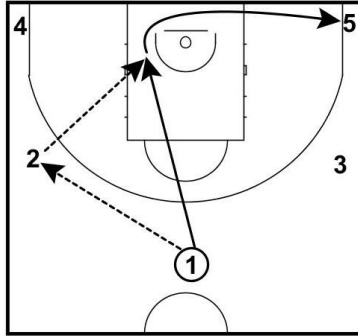
Spielidee	Abgeleitete Prinzipien	Taktisches Mittel
Spieler brauchen Platz für Aktionen	Spacing	Positionen
Die Handlungen der Spieler müssen zeitlich und räumlich abgestimmt sein	<ul style="list-style-type: none">- Wenn ein Mitspieler sich bewegt, müssen sich andere ebenfalls bewegen- es muss geklärt sein, wer wann handeln darf- jeder Spieler muss möglichst immer wissen, wo die Mitspieler sind	<p>Cut & Fill „Automatics“</p> <p>z.B. Give & Go nach jedem Pass</p> <p>Facing</p>
Versuche hochprozentige Wurfchancen bzw. Reboundsituationen zu erspielen	<p>Wähle Angriffssituationen mit Geduld und vermeide Ballverluste</p> <p>Ball soll zum Innenspieler</p> <p>Kenne die Stärken deines Teams</p> <p>Verstehe den Spielrhythmus</p> <p>Rollenverteilung beim Wurf</p>	<p>Pass First</p> <p>Pass Timing</p> <p>Swing</p> <p>Post Entry</p> <p>„Heiße Hand“, Mismatch</p> <p>Zeitmanagement</p> <p>Rebound, Rückfeldsicherung</p>

Ausblick nach vorne - Konkrete Situation für die U13

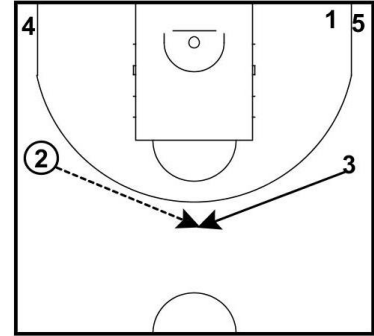
5 außen



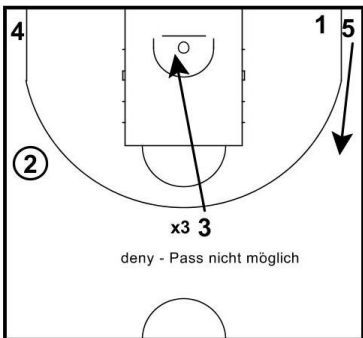
Grundaufstellung 5 außen



Give&go Option nach Pass

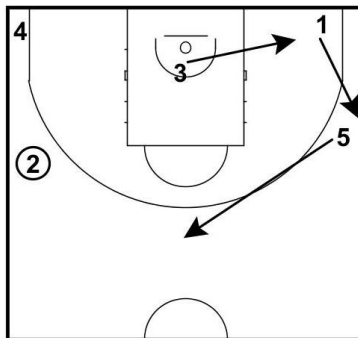


Freien Spot mit Sprint auffüllen

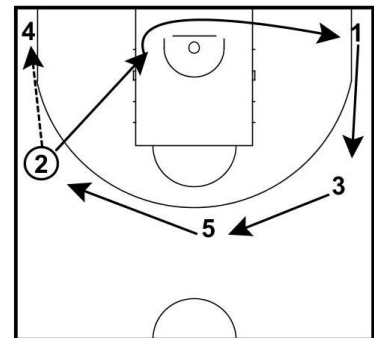


Sofort backdoor bei deny

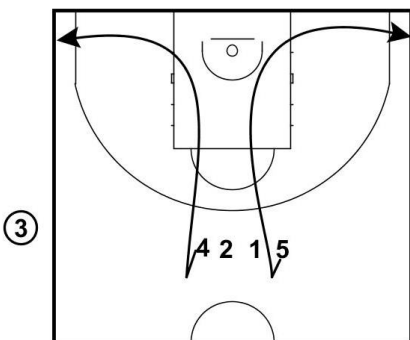
Einwurf Seite Vorfeld



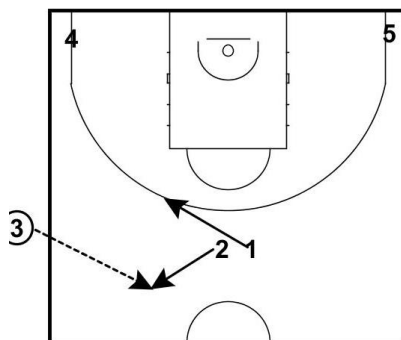
nächster Spieler füllt auf



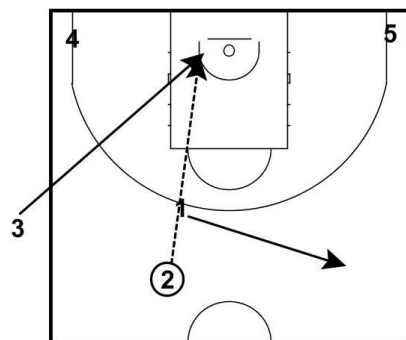
give&go bei Pass in die Ecke



fake weg und Sprint backdoor



Vorderer sucht aus ob nach oben oder unten, hinterer reagiert



Einwerfer Sprint backdoor nach dem Einwurf



Offensive Ideen fürs Halbfeld zusammengefasst

- 1 Rennen
- 2 Gucken
- 3 Mut - Entscheidungen treffen

Fürs Team:

- 2 Spieler pro Seite
- Spots am Ball auffüllen
- 1 cut zum Korb/zum Ball

Mit Ball:

- Korbgefahr ausstrahlen
- Wenn du in Wurfdistanz frei bist ->wirf!

Ohne Ball:

- Der Ball muss dich sehen
- Wenn du die Augen deines Gegners nicht siehst ->backdoor

Zusätzlich:

- Spacing -> Gib deinen Mitspielern Platz
- Tiefe des Feldes vergrößern -> Ecken nutzen
- Schnelle Ballbewegung
- Backdoor bei geschlossenen Passwegen
- Beobachte deinen Gegenspieler (vor allem wenn du auf der weakside bist)
- Alle Dribblings haben einen Sinn
- Closeouts kreieren, closeouts angreifen
- Gezielt mismatches attackieren