

Spielkonzeption männlich

Angriffsprinzipien



Deutscher Basketball Bund e.V.

Bundestrainer
Chris Fleming

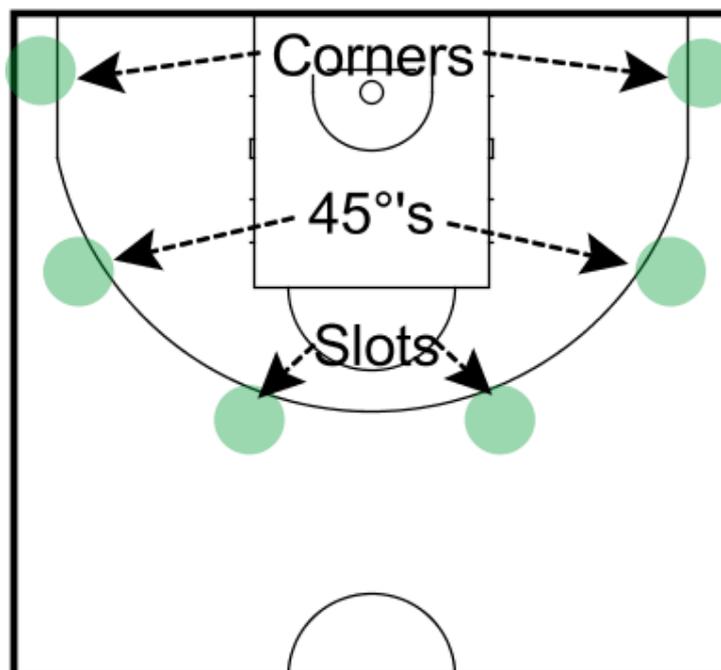
Richtlinien der Angriffsprinzipien

Regeln:

1. DER BALL MUSS DICH SEHEN!
2. Sprinte zwischen den Positionen
3. Nutze die Ecken: Ziehe die Verteidigung auseinander
4. Wenn Gedränge um den Ball herrscht, musst du sofort schneiden oder „flaren“.
5. Hilft Dir ein Cut im Rücken des Verteidigers, dass der Ball dich sieht, schneide!
6. Verlagere deine Position sofort nach einem Cut zu einer freien Position, so, dass der Ball dich sieht.
7. Zu bestimmten Zeiten sind nie weniger als drei Positionen besetzt, aber auch nie mehr als vier. Ein Spieler (manchmal zwei) ist immer bestimmt Innen zu spielen.

Jeder Spieler hat 0,5 Sekunden für eine Entscheidung den Korb zu attackieren, sonst muss er den Ball weiterbewegen und die „Energie“ im Ball aufrecht erhalten.

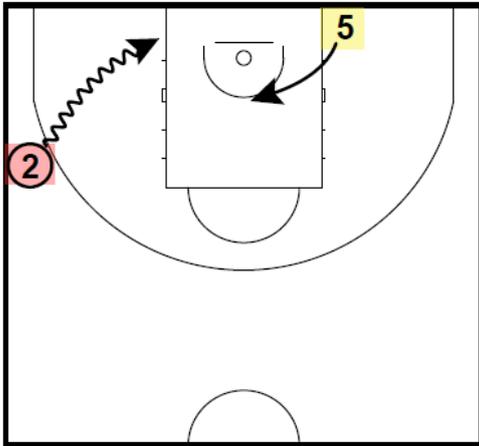
1. Positionen in unseren Angriffsprinzipien



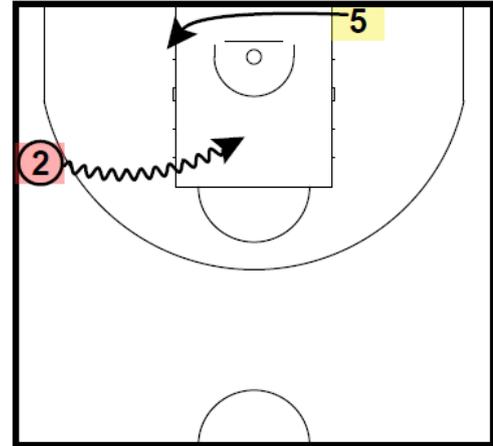
Die Positionen innerhalb der Angriffsprinzipien definieren die Aufenthaltsorte der Spieler ohne Ball. Wir haben immer drei dieser Positionen während unseres Halbfeldangriffs besetzt.



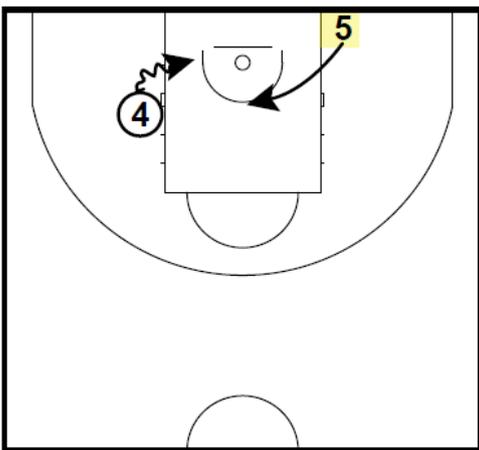
2. Dribble Drive (Innenspieler)



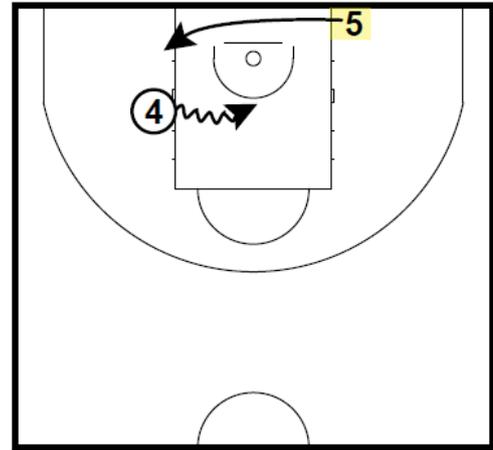
Bei Penetration eines Außenspieters zur Grundlinie sprintet der Weakside-Innenspieler in das Fenster oberhalb des „No-Charge“-Halbkreises.



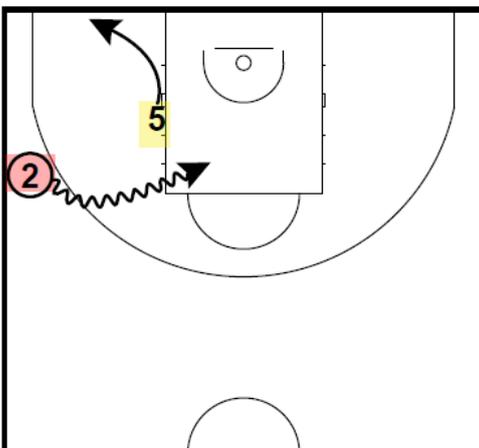
Bei Penetration des Außenspieters zur Mitte sprintet der Weakside-Innenspieler in das Fenster in der Nähe der Brettkante der anderen Seite



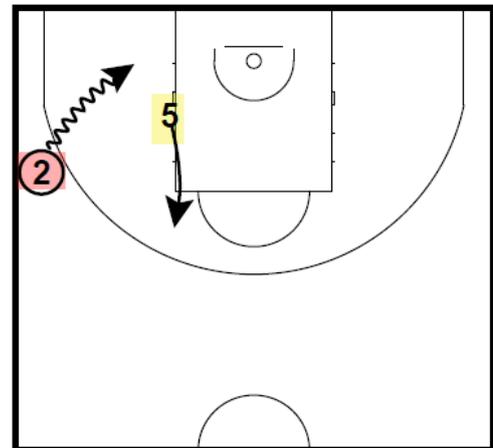
Bei einem Post-Penetration zur Grundlinie sprintet der Weakside-Innenspieler in das Fenster oberhalb des „No-Charge-Kreises



Bei einem Post-Penetration zur Mitte sprintet der Weakside-Innenspieler in das Fenster in der Nähe der Brettkante der anderen Seite.



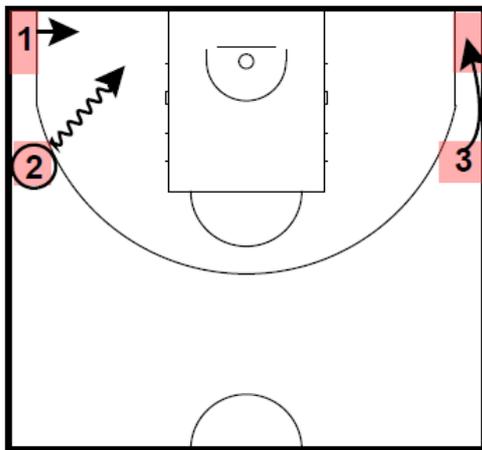
Der Ballseiten-Innenspieler sprintet bei Penetration des Außenspieters aus seiner Position oberhalb des Blocks in die „kurze Ecke“.



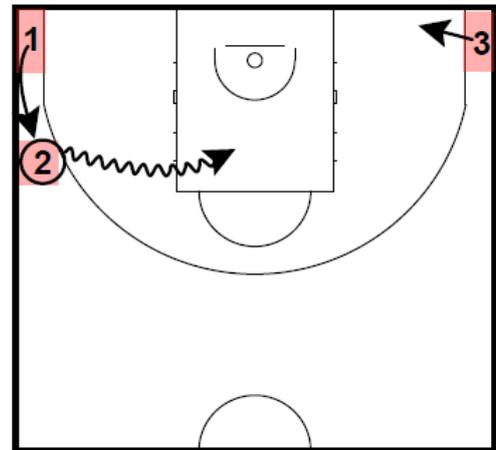
Bei Penetration zur Grundlinie schneidet er vom Block zum „Ellenbogen“ (oder zum Slot.)



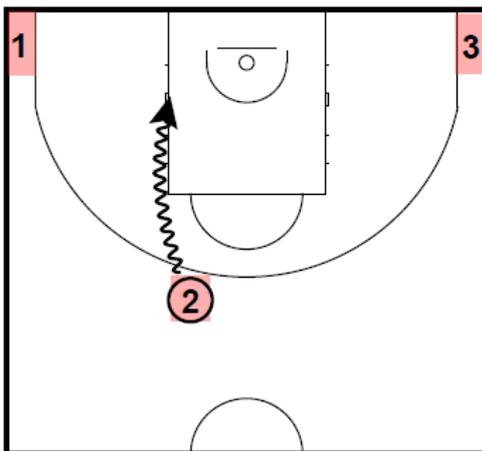
3. Dribble Drive (Perimeter)



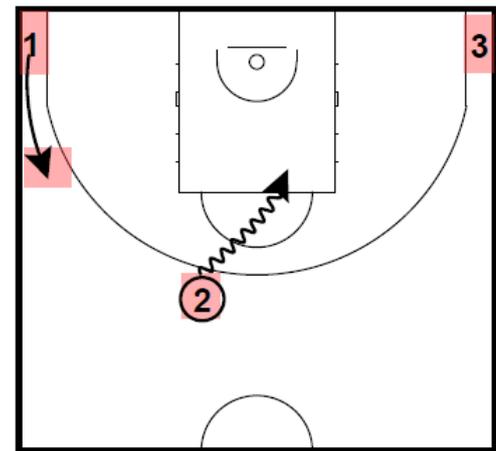
Bei einem Baseline-Drive kann der Spieler in der Ballseitenecke (1) bleiben oder einen Back-cut machen. Gleichzeitig füllt die Gegenseite (3) die Ecke (falls diese nicht schon besetzt ist).



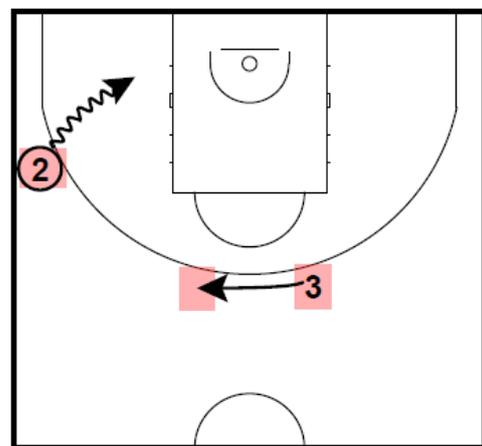
Bei Penetration über die Mitte (mit Ballbewegung auf ihn zu) bleibt der Spieler in der rechten Spielfeldecke oder macht einen Back-cut. Der Spieler in der linken Ecke schneidet nach 45°, weil sich der Ball von ihm wegbewegt.



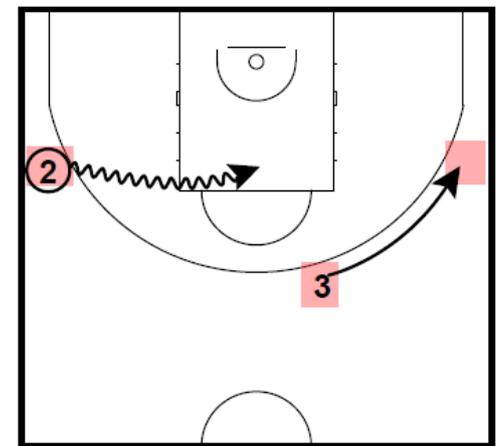
Eine identische Situation haben wir beim Baseline-Drive vom „Slot“.



Eine identische Situation haben wir beim Drive durch die Mitte vom „Slot“.

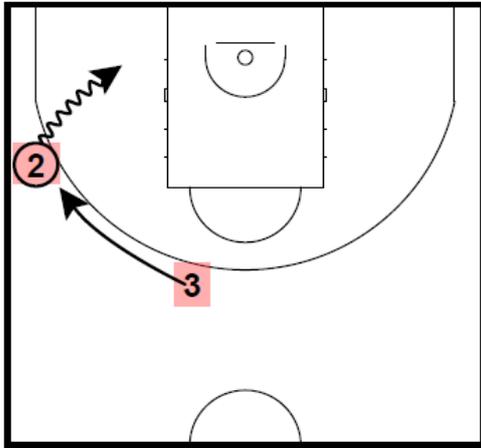


Bei einem Drive zur Grundlinie füllen wir den "Slot" hinter dem Ball.

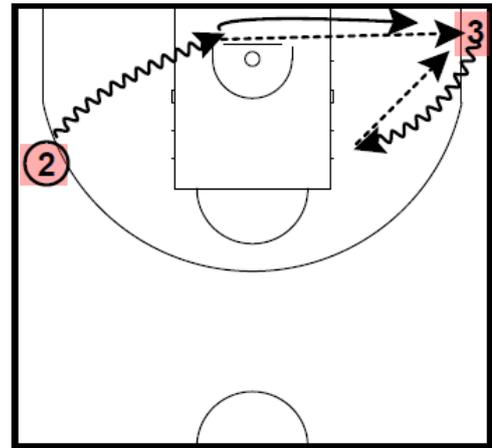


Bei einem Drive zur Mitte füllen wir 45° auf der Weakside (wenn diese Position nicht bereits besetzt ist).

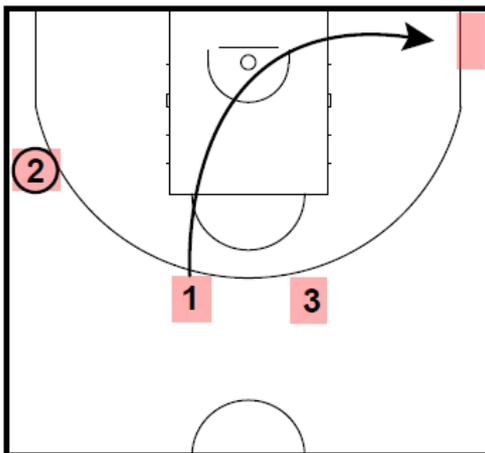




Bei einem Drive zur Grundlinie füllt der Spieler, der den "Slot" besetzt, 45° hinter dem Ball.



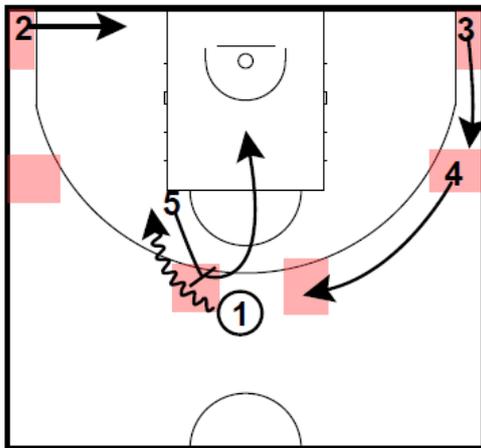
Baseline Driver füllt die Ecke.



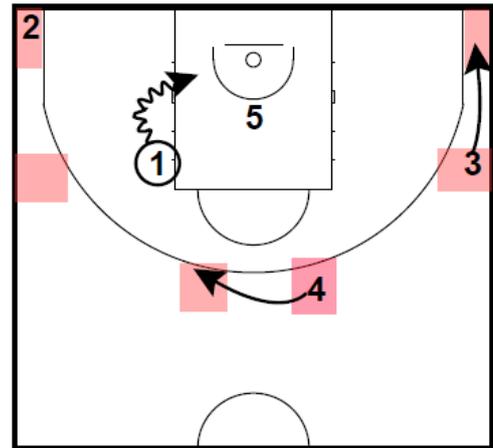
Wir wollen Raum zum Spielen kreieren. Wenn wir zu viele Spieler um den Ball herum sind, schneide und fülle die nächste offene Position auf der Weakside.



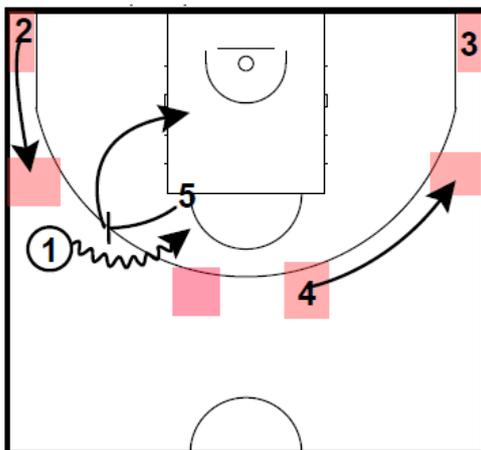
4. Ball Screens



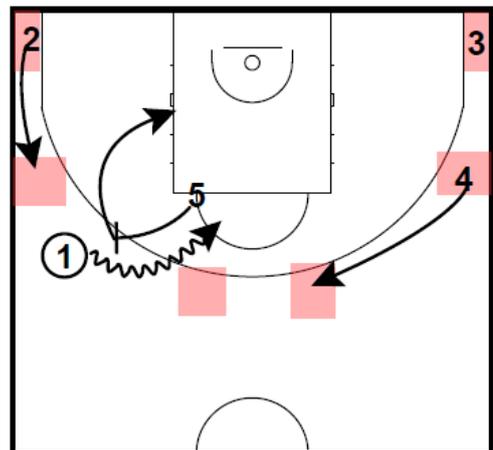
Bei einem "Slot-Pick-and-roll" zur Grundlinie, kann der Spieler in der Ballseitenecke bleiben, oder er schneidet Back-door (der Ball muss dich sehen). 3 und 4 auf der Weakside füllen eine Position in den Rücken des Balls.



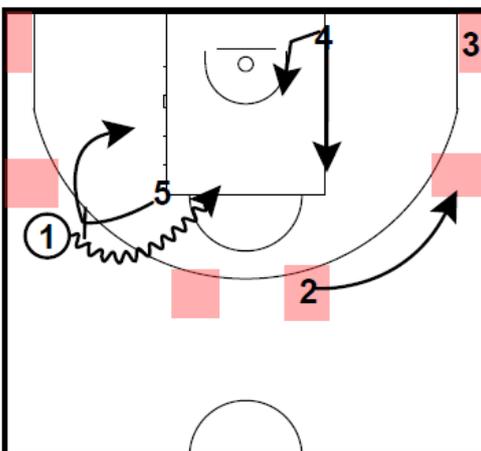
Sollte der Ballführer tief zum Korb dribbeln, füllen wir erneut die Weakside-Ecke, sowie den "Ballseiten-Slot", sollte uns der Ball in diesen Positionen "besser sehen".



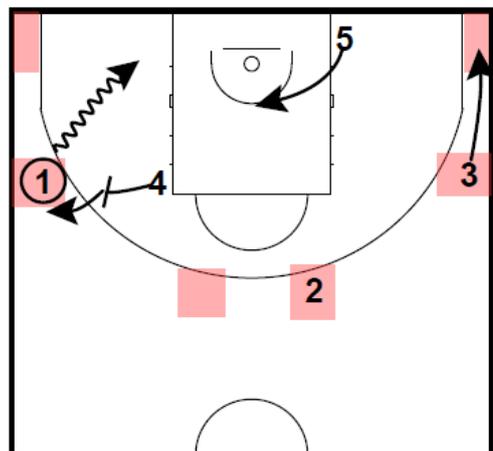
Die Prinzipien eines "Side-Pick-and-Roll" sind die gleichen, die wir auch bei Dribble Drives nutzen.



Ausnahme: Der Spieler auf Weakside 45° kann bleiben oder den "Slot" besetzen, sollte der "Ball ihn dort besser sehen".

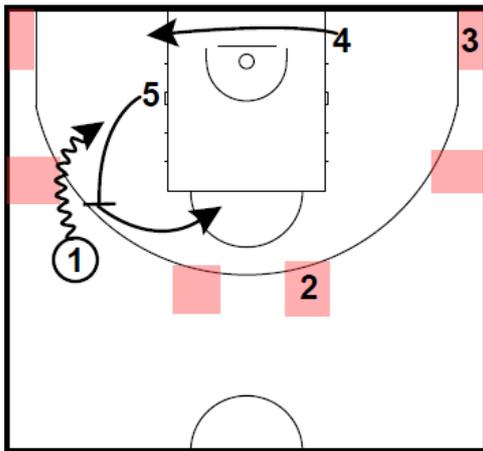


In diesem Fall kann 4 am No-Charge-Kreis "eintauchen" oder am Zonenrand Richtung Ellenbogen schneiden, um seinen Verteidiger zu binden.



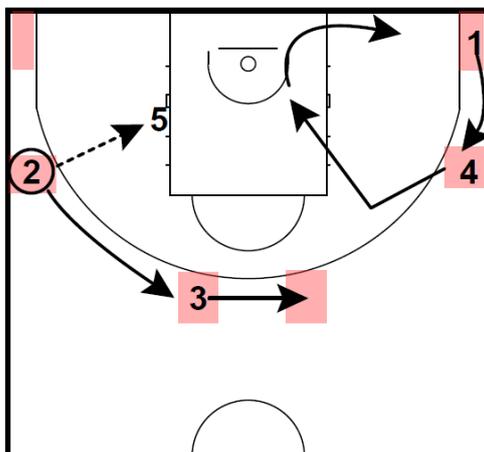
Dribbelt der Ballführer beim 45°-P&R zur Grundlinie (und die Ballseitenecke ist nicht besetzt), besetzt der Blocksteller die 45°-Position.





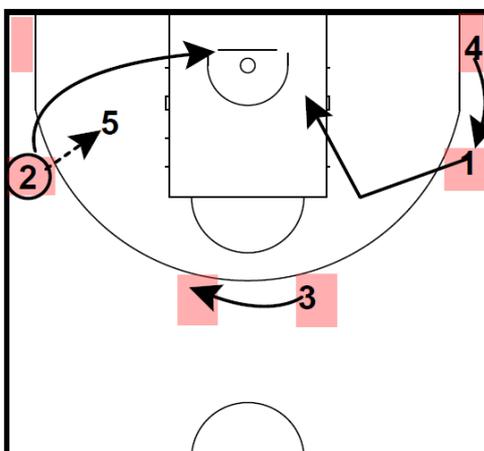
Bei Aufwärtsblöcken (step-up ball screens) schneidet der Blocksteller zur Freiwurflinienmitte. Der Spieler im Weakside-Post wechselt die Seite, so dass der "Ball ihn sieht".

5. Post Feeds



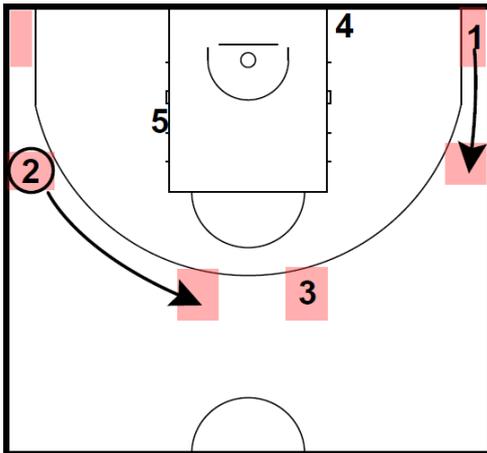
"Slot" zum Ball muss für ein „Step-up-P&R“ besetzt sein.

Bei Post-Feed macht der Spieler auf Weakside 45° einen Back-cut. Die Spieler 2 und 3 füllen die beiden "Slots", 1 füllt 45° und 4 besetzt nach seinem Back-cut die Ecke.

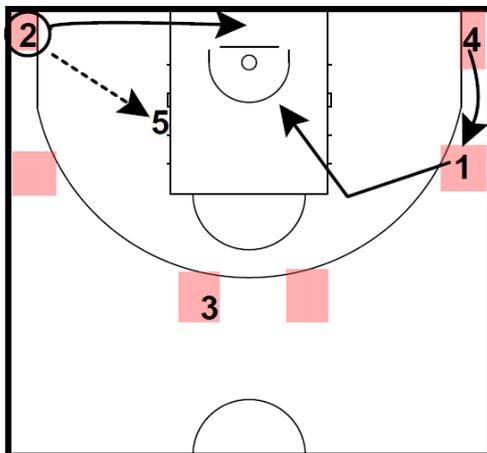


Ausnahme 1: Der Anspieler schneidet zum Korb, falls der Post zu weit vom Block entfernt positioniert ist. Alle anderen Bewegungen sind identisch. Der nächste





Sind beide Posts besetzt, schneiden wir nicht, sondern füllen beide "Slots" und Weakside 45°.



Ausnahme 2: Der Anspieler schneidet, wenn er unterhalb der 45°-Position auf der Ballseite ist. Alle anderen Bewegungen sind identisch.