



# **SPIELKONZEPTION ZUR ENTWICKLUNG VON NATIONALSPIELERN & NATIONALSPIELERINNEN**

**NACHWUCHSBUNDESTRAINER  
ALAN IBRAHIMAGIC & STEFAN MIENACK**

**OKTOBER, 2022**

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort
2. Spielkonzeption des DBB - Angriff
  - 2.1. Einführung
    - 2.1.1. Mögliche Positionen auf dem Feld
    - 2.1.2. Wofür spielen wir?
    - 2.1.3. Wie zum Ziel?
  - 2.2. Vorteil kreieren
    - 2.2.1. Transition
    - 2.2.2. Triggers & Aktionen
    - 2.2.3. Halbfeld Sets
  - 2.3. Vorteil nutzen
    - 2.3.1. Schnelle Entscheidungen
    - 2.3.2. "1 can't guard 2"
    - 2.3.3. Attackieren & Platz machen

# INHALTSVERZEICHNIS

- 3. Spielkonzeption des DBB – Verteidigung
  - 3.1. Einführung
  - 3.2. Grundsätzliche Überlegungen
  - 3.3. Transition Verteidigung
  - 3.4. Halbfeld Verteidigung
    - 3.4.1. Verteidigung einen Passweg entfernen
    - 3.4.2. Hilfen & Rotationen bei Penetration
  - 3.5. Pick & Roll Verteidigung
  - 3.6. Verteidigung indirekter Blöcke
  - 3.7. Low Post Verteidigung

# 1. VORWORT

Die Spielkonzeption soll eine Orientierung und Einblick bieten, wie die Jugend-Nationalmannschaften des DBB ihr Spiel entwickeln und die Spieler\*innen ausbilden wollen. Unser Fokus, insbesondere in den jüngsten Kategorien, liegt auf der individuellen Entwicklung der basketballerischen Fähigkeiten, sowie dem Erlernen der wichtigsten individual- und gruppentaktischen Grundlagen. Unsere Offense basiert auf Konzepten anstatt auf Sets und soll die jungen Spieler\*innen dazu befähigen, sich im Erwachsenenbereich in jedem Spielsystem leichter zurechtzufinden. Defensiv wollen wir früh Grundprinzipien einführen und darauf in verschiedenen Altersklassen aufbauen.





Unsere Trainingseinheiten und Lehrgänge sollen so konzipiert werden, dass so häufig wie möglich Trainingsformen mit Verteidigung (geführt oder „live“) benutzt werden.

Dadurch werden unsere Spieler\*innen in viele konkrete Anwendungssituationen gebracht, in denen sie ihre erlernten Techniken weiter verbessern, aber vor allem in Abhängigkeit von der Verteidigung variabel einsetzen lernen. Auf diese Art entstehen „skills“, die junge Spieler\*innen besser auf verschiedene Spielsituationen vorbereiten.

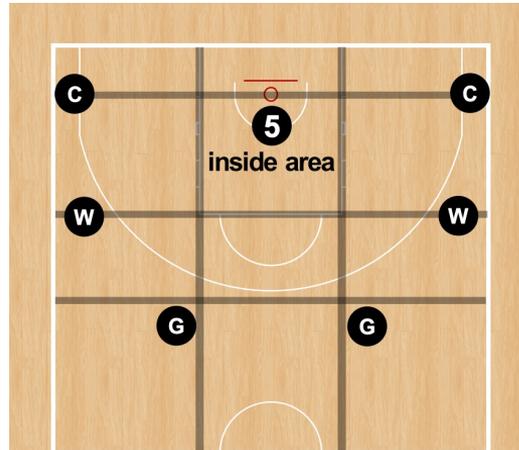


## 2. SPIELKONZEPTION DES DBB - ANGRIFF

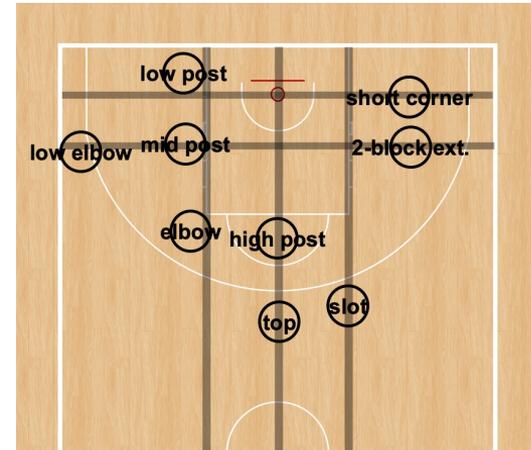


## 2.1. EINFÜHRUNG

## 2.1.1. EINFÜHRUNG: MÖGLICHE POSITIONEN AUF DEM FELDE



BASISPOSITIONEN IN 4 OUT - 1 IN



WEITERE POSITIONEN

## 2.1.2. EINFÜHRUNG: WOFÜR SPIELEN WIR?

1. KORBNAHE ABSCHLÜSSE
2. FREIE 3-PUNKTE WÜRFE
3. FREIWÜRFE

## 2.1.3. EINFÜHRUNG: WIE ZUM ZIEL?

### VORTEIL KREIEREN:

- TRANSITION
- HALBFELD (TRIGGERS / AKTIONEN / SETS) MIT BESONDEREM SCHWERPUNKT AUF:
- 1-1 (SINGLE GAPS & DOUBLE GAPS / POST UPS)

### VORTEIL NUTZEN:

- SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN
- SPACING (1 CAN'T GUARD 2)
- KORB ATTACKIEREN UND PLATZ MACHEN

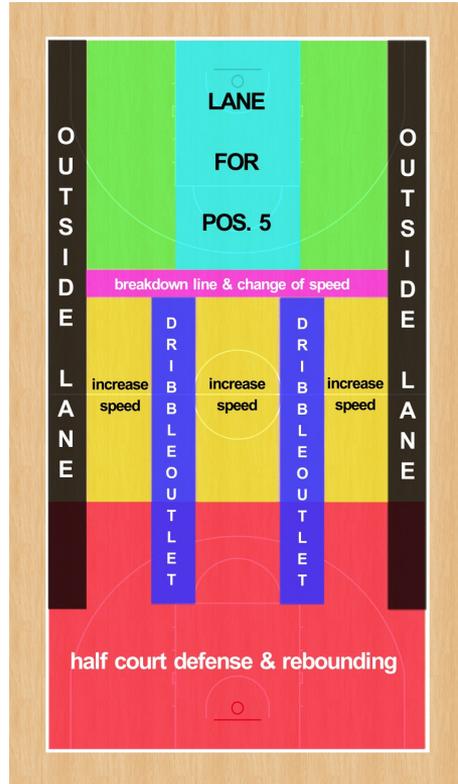


## 2.2. VORTEIL KREIEREN

## 2.2.1. VORTEIL KREIEREN: TRANSITION

- DEFENSIVE REBOUND  
-> BLICK INS FELD (WIE EIN QUARTERBACK)
- ERSTEN DREI SCHRITTE SPRINTEN
- „SPRINT ZUR SEITENLINIE“ -> MITTE FREI LASSEN
- SCHNELLE HOHE OUTLETS
- PUSH DRIBBLES
- PÄSSE NACH VORNE
- SKIP PÄSSE ZUR 2-ER SEITE
- RIM RUNS
- 4-OUT 1-IN & 5-OUT

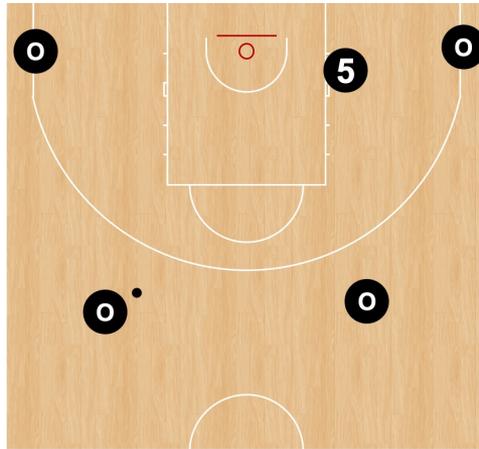
# VORTEIL KREIEREN: TRANSITION



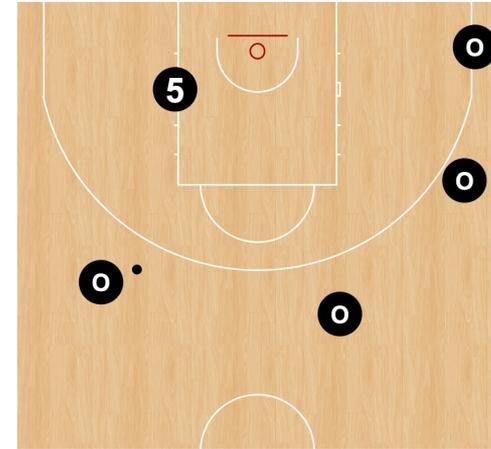
AUFTEILUNG DES FELDES IN  
TRANSITION SITUATIONEN

## VORTEIL KREIEREN: TRANSITION

AUS DEM "ARRIVAL SPACING" ERGEBEN SICH DIE NÄCHSTEN  
AKTIONEN / TRIGGERS; ZB., WENN 5 VOR DEM BALL IST:



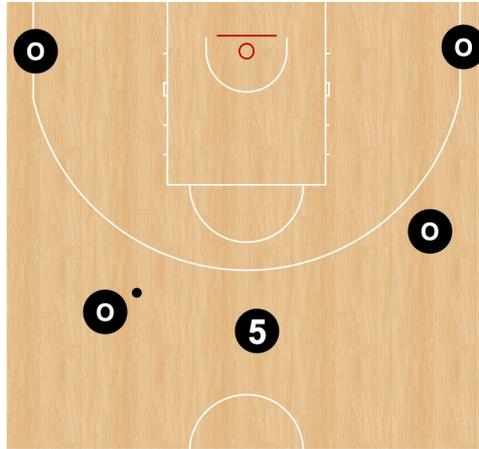
ECKE GEFÜLLT; 5 KÖNNTE AUCH  
AUF DER BALLSEITE STEHEN



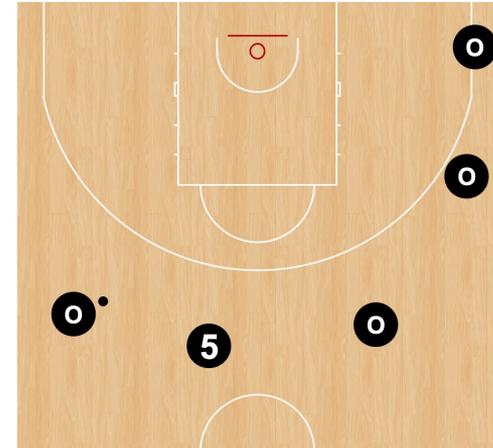
ECKE LEER

## VORTEIL KREIEREN: TRANSITION

MÖGLICHES SPACING NACH TRANSITION: 5 ALS TRAILER



ECKE GEFÜLLT



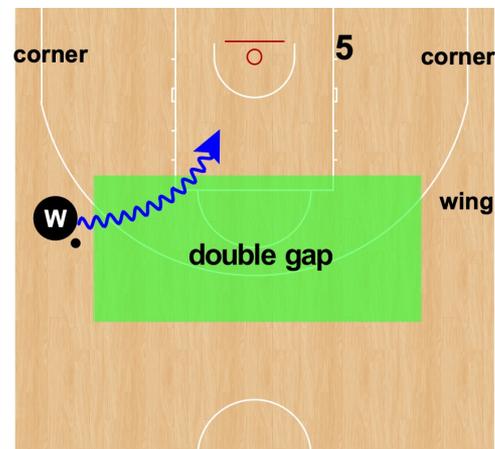
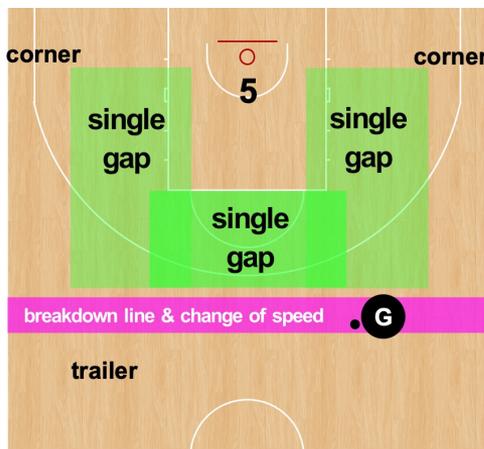
ECKE LEER

## 2.2.2. VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

- 1-1
- PICK & ROLLS
- GETS
- DRIBBLE HAND-OFFS
- POST AUTOMATISMEN
- PISTOL
- INDIREKTE BLÖCKE
- STAGGERED SCREENS
  
- WENN KEIN VORTEIL GENUTZT:  
-> **RE-TRIGGER!**

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

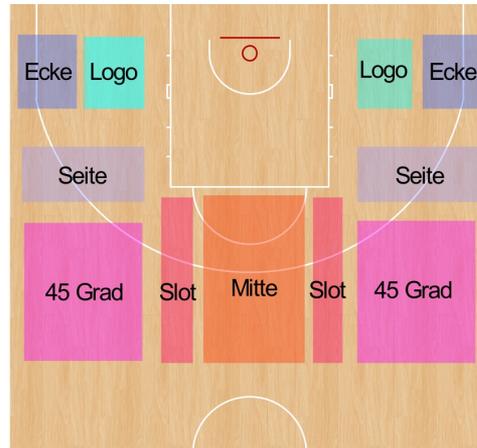
- 1-1 -> BESONDERE BEDEUTUNG IN DER AUSBILDUNG
  - SCHAFFEN VON DOUBLE GAPS FÜR 1-1 AKTIONEN
  - GEZIELTES 1-1 IN BESTIMMTEN MATCH-UPS



SPACING MÖGLICHKEITEN IM 1-1 VON AUßEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

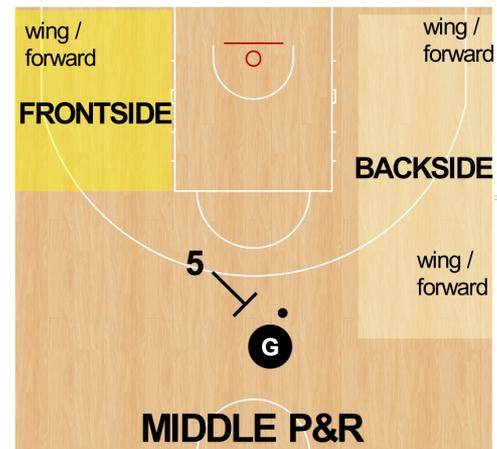
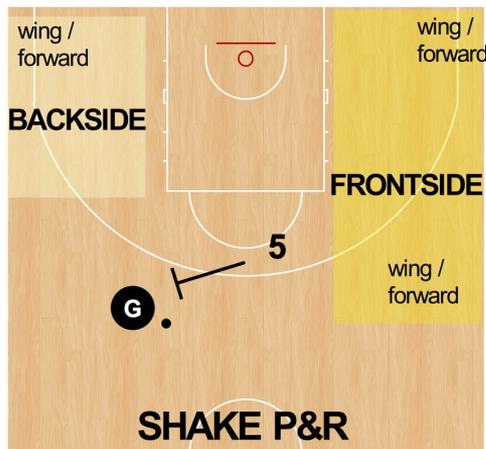
- PICK & ROLLS (VERSCHIEDENE POSITIONEN / SPACING)



MÖGLICHE POSITIONEN  
AUF DEM FELD UM  
EINEN BLOCK ZU  
STELLEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

- PICK & ROLLS



### MÖGLICHES P&R SPACING:

SHAKE: 2 SPIELER VOR DEM P&R

MIDDLE: 2 SPIELER IM RÜCKEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN P&R LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN

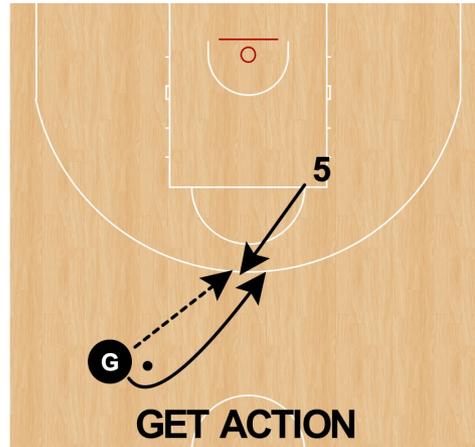
- VS AGGRESSIVE VERTEIDIGUNG:
  - REJECT ZUERST
  - SPLIT
  - SLIP FÜR DEN BLOCKSTELLER
  - BALL BEWEGEN -> „AUS DEM 2. PASS ATTACKIEREN“
  - PASS NACH VORNE (2 VOR DEM BLOCK) ODER PASS NACH HINTEN (2 IM RÜCKEN)
  - PASS ZUM SHORT ROLL
  - PASS ZUM LONG ROLL

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN P&R LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN

- VS PASSIVE VERTEIDIGUNG:
  - REJECT ZUERST
  - BLOCK HALTEN
  - BLOCKVERTEIDIGER\*IN ATTACKIEREN: DIREKT ZUM KORB ODER LATERAL
  - BALLVERTEIDIGER\*IN AUF DEN RÜCKEN NEHMEN -> Z.B. „SNAKE“

## VORTEIL KREIEREN: TRANSITION

- GETS



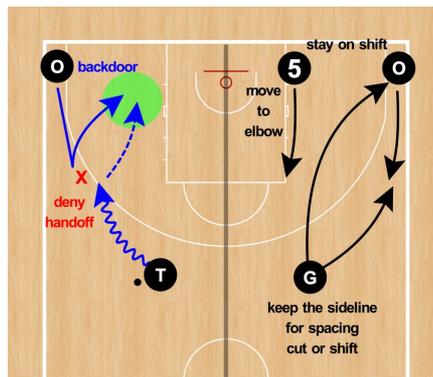
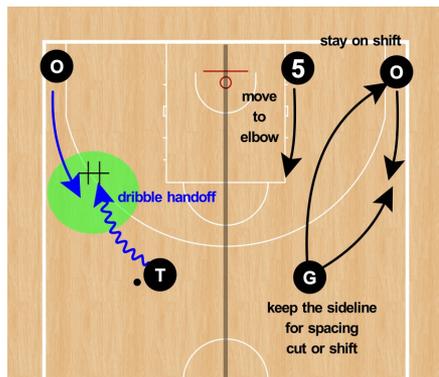
PASS ZUM  
MITSPIELER\*IN UND  
HINTERHERSPRINTEN  
ZUM HAND-OFF:  
KANN AUF  
VERSCHIEDENEN  
POSITIONEN  
GELAUFEN WERDEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN BEI "GET"

- VERTEIDIGER DENY:
  - BACK-DOOR CUT
- VERTEIDIGER GEHT DRÜBER:
  - AGGRESSIVER CUT & HAND-OFF
  - AGGRESSIVER CUT & SPÄTER PASS
  - PASSEMPFÄNGER\*IN BEHÄLT DEN BALL UND SPIELT DEN NÄCHSTEN TRIGGER
- VERTEIDIGER GEHT DRUNTER:
  - AGGRESSIVER CUT & HAND-OFF
  - HAND-OFF + WURF / RE-SCREEN / 1-1

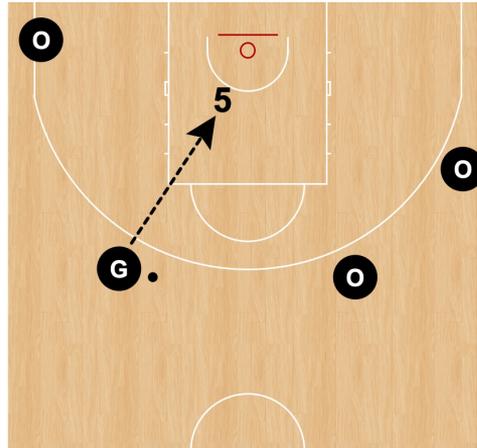
# VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

- DRIBBLE HAND-OFF (OPTIONEN)



## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

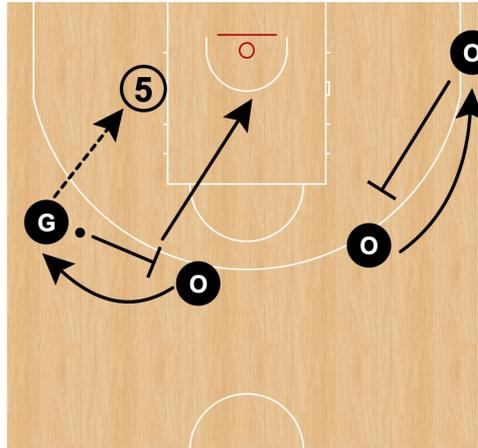
- POST AUTOMATISMEN



WENN 5 DEN BALL  
NAH AM KORB  
BEKOMMT ODER EIN  
GUTES MATCH-UP  
HAT, WOLLEN WIR DIE  
SITUATION IM 1-1  
LÖSEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

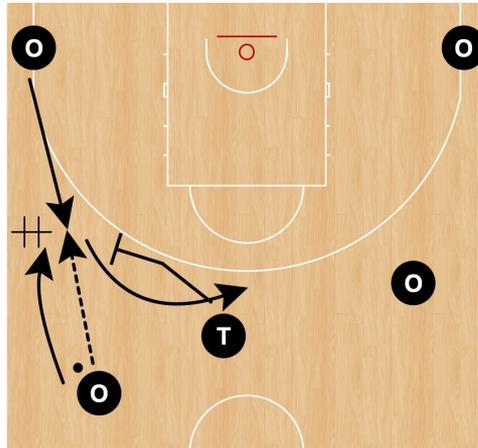
- POST AUTOMATISMEN



IN ANDEREN  
SITUATIONEN LAUFEN  
WIR POST  
AUTOMATISMEN,  
BEISPIELSWEISE  
SPLIT & HAMMER

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

- PISTOL
  - VERSCHIEDENE OPTIONEN: BALL KOMMT AUF DEN FLÜGEL DURCH DRIBBLING, DHO ODER PASS; DER DRITTE SPIELER\*IN SETZT ENTWEDER EINEN DIREKTEN BLOCK ODER FLARE SCREEN

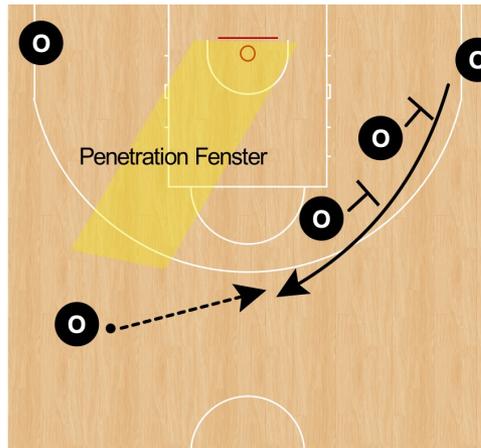


## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

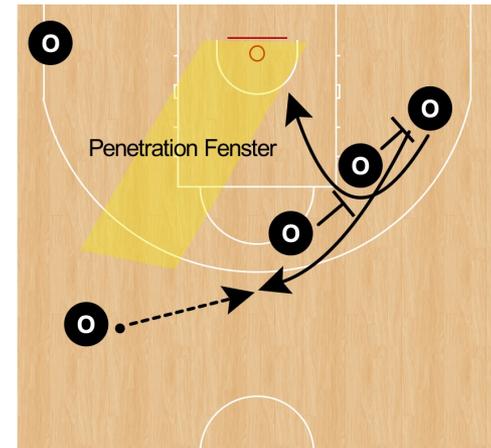
- INDIREKTE BLÖCKE (VERSCHIEDENE ARTEN WERDEN BENUTZT UM EINEN VORTEIL ZU KREIEREN):
  - SCREEN AWAY
  - DOWN SCREEN
  - FLARE SCREEN
  - BACK SCREEN

## VORTEIL KREIEREN: TRIGGERS & AKTIONEN

- STAGGERED SCREEN  
(BESONDERE ART DER INDIRECTEN BLÖCKE)



“NORMAL“



“FORCED CURL“

## 2.2.2. VORTEIL KREIEREN: HALBFELD SETS

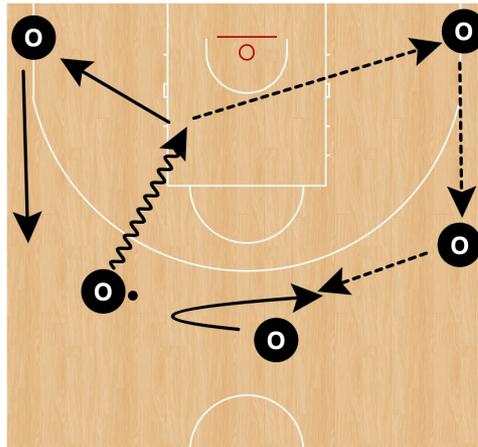
- GESPIELT NACH „TOTEM BALL“ BZW. WENN WIR NICHT AUS DER TRANSITION EINEN DER TRIGGERS LAUFEN KÖNNEN
  - HALBFELD SET PLAYS
  - EINWÜRFE
  - SET PLAYS GEGEN ZONENVERTEIDIGUNG
  - 2 FOR 1 SITUATIONEN
  - OFFENSIVREBOUND SITUATIONEN

## 2.3. VORTEIL NUTZEN: 3 REGELN

1. SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN
2. 1 CAN'T GUARD 2 (SPACING)
3. KORB ATTACKIEREN UND PLATZ MACHEN

## 2.3.1. VORTEIL NUTZEN: SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG BEVOR DER BALL IN DEN HÄNDEN IST:  
WURF, DRIVE ODER PASS (EXTRA PASS)  
WEITERSPIELEN NACH DEN PRINZIPIEN (CUTS, LIFTS,  
DRIFTS ETC.

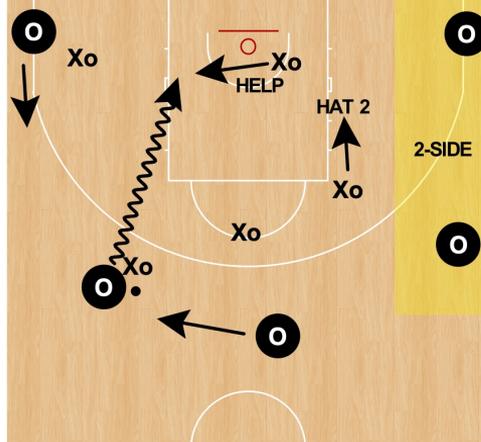


BEISPIEL MIT  
2 EXTRA PÄSSEN



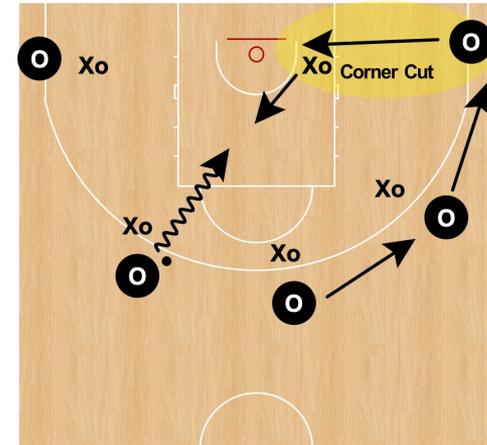
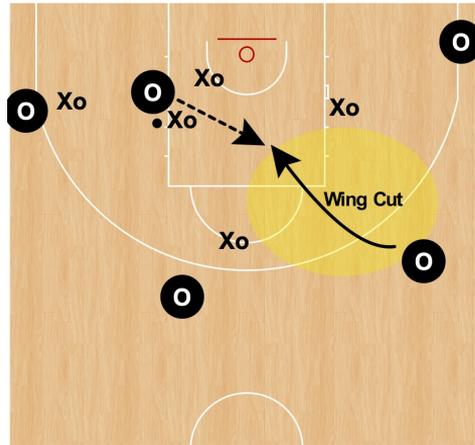
## VORTEIL NUTZEN: „1 CAN'T GUARD 2“

LÖSUNGSMÖGLICHKEIT: GUTES SPACING UND LÄNGERE WEGE FÜR DEN VERTEIDIGER, DER KURZE ZEIT 2 GEGENSPIELER\*INNEN HAT



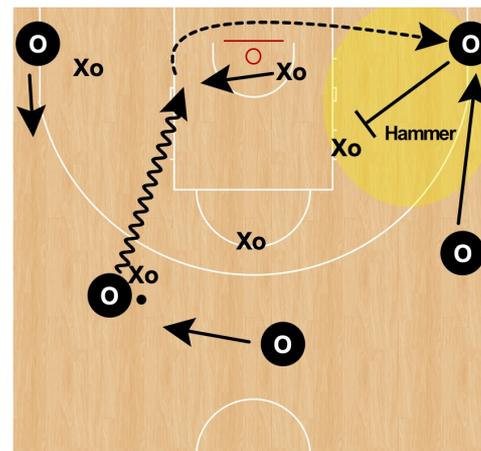
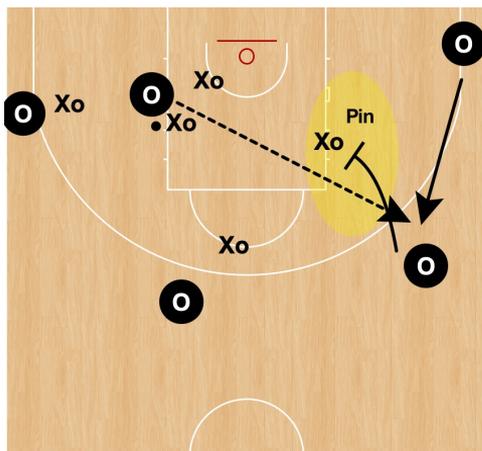
## VORTEIL NUTZEN: „1 CAN'T GUARD 2“

LÖSUNGSMÖGLICHKEIT: CUTS VON DER „2-SIDE“



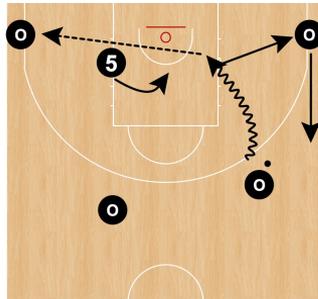
## VORTEIL NUTZEN: „1 CAN'T GUARD 2“

LÖSUNGSMÖGLICHKEIT: SCREENS

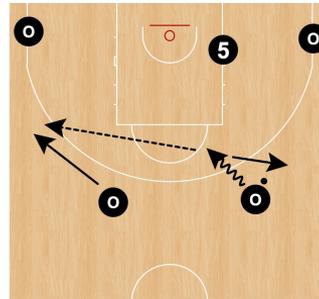


## 2.3.3. VORTEIL NUTZEN: ATTACKIEREN & PLATZ MACHEN

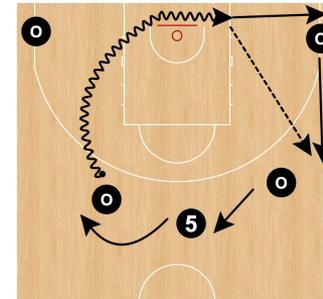
NACH DEM PASS WIEDER SCHNELL RAUS UM PLATZ ZU  
SCHAFFEN FÜR EINE NEUE PENETRATION



PASS UND RAUS AUF  
DIE ANDERE SEITE



FRÜHER PASS  
UND RAUS AUF  
DEN GLEICHEN  
SPOT



SPÄTER PASS UND RAUS  
IN DIE ECKE AUF DER  
BALLSEITE



## **3. SPIELKONZEPTION DES DBB - VERTEIDIGUNG**

## 3.1. EINFÜHRUNG: VERTEIDIGUNGSSÄULEN

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEGUNGEN

TRANSITION VERTEIDIGUNG

- NACH KORBERFOLG
- BEI FEHLWURF / BALLVERLUST

HALBFELD VERTEIDIGUNG

- HELFEN & ROTIEREN
- P&R VERTEIDIGUNG
- VERTEIDIGUNG INDIREKTER BLÖCKE
- LOW POST VERTEIDIGUNG

## 3.2. GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEGUNGEN

- KOMMUNIKATION IST DIE BASIS ERFOLGREICHER VERTEIDIGUNG
- VERTEIDIGUNG ALS TEAM-AUFGABE -> ALLE FÜNF SPIELER\*INNEN VERTEIDIGEN DEN BALL / KORB
- WIR WOLLEN DEN BALL AUS DER ZONE HALTEN -> WIR NEHMEN DEN RAUM WEG UND MACHEN DAS SPIELFELD ENG
- WIR WOLLEN ROTATIONEN MINIMIEREN
- MIT JEDER BEWEGUNG DES BALLES BEWEGEN SICH ALLE SPIELER\*INNEN
- REBOUNDING ALS TEAM-AUFGABE -> ALLE FÜNF SPIELER\*INNEN MACHEN MIT UND SICHERN DEN BALL

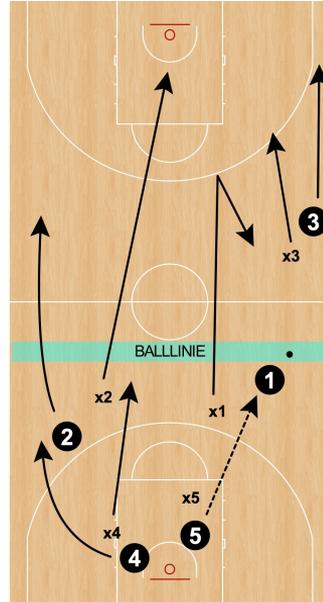
### 3.3. TRANSITION VERTEIDIGUNG

- TRANSITION VERTEIDIGUNG STARTET MIT DEM WURF
- NACH EIGENEM KORBERFOLG NEHMEN WIR DENN BALL SOFORT AUF -> "FULL COURT PICK-UP"
- WENN WIR NICHT TREFFEN -> ZURÜCKSPRINTEN UND DEN BALL AUFNEHMEN / VERLANGSAMEN, ALLE SO SCHNELL WIE MÖGLICH HINTER DIE BALLLINIE
- FESTE REGELN FÜR OFFENSIVREBOUND: WEAKSIDE ECKE UND POSITION 5 IN DER ZONE GEHEN IMMER ZUM REBOUND, BALLSEITE OBEN GEHT IMMER ZURÜCK, DIE ANDEREN BEIDEN SPIELER\*INNEN IN ABHÄNGIGKEIT VON GEGNERN BZW. DEN EIGENEN QUALITÄTEN

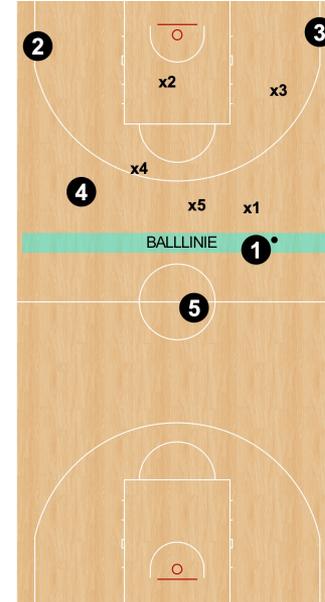
## TRANSITION VERTEIDIGUNG

- ES GIBT KEINE FESTE ZUORDNUNG IN TRANSITION SITUATIONEN
- ERSTE\*R SPIELER\*IN ZURÜCK HAT DIE AUFGABE DEN KORB ZU SICHERN
- ALLE SPIELER\*INNEN SPRINTEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH HINTER DIE BALLLINIE UND ORIENTIEREN SICH ZUM BALL  
-> WIE BEI EINER ZONENVERTEIDIGUNG

# TRANSITION VERTEIDIGUNG



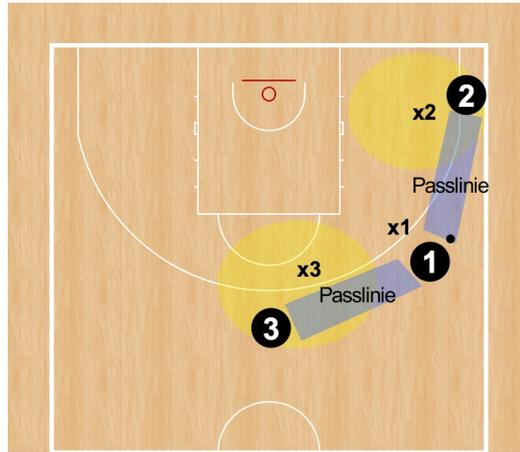
X1 SPRINTET ZURÜCK UND NIMMT DEN BALL AUF  
X2 SICHERT DEN KORB AB  
ALLE MÜSSEN HINTER DIE BALLINIE KOMMEN



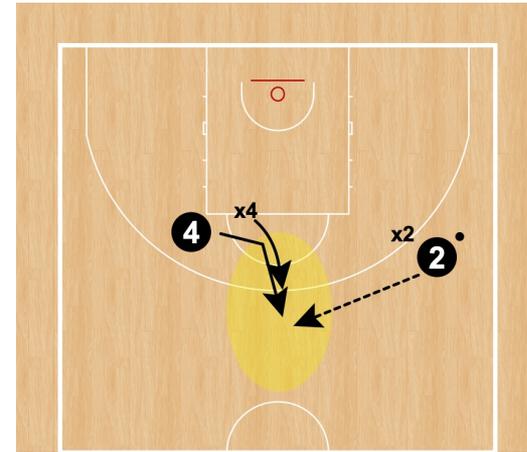
X5 UNTERSTÜTZT X1  
ALLE SIND HINTER DER BALLINIE  
ALLE ORIENTIEREN SICH ZUM BALL

## 3.4. HALBFELD VERTEIDIGUNG

### 3.4.1. VERTEIDIGUNG EINEN PASSWEG ENTFERNT



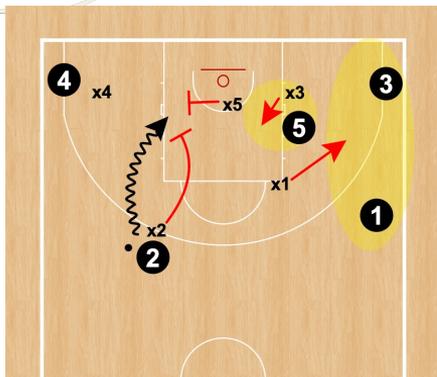
X2 UND X3 IM OPEN DENY - JE NACH SITUATION UND DER GEWÜNSCHTEN ART DER VERTEIDIGUNG BEWEGEN SIE SICH IN DIE (AGGRESSIVER) BZW. WEG VON (PASSIVER) DEN PASSLINIEN



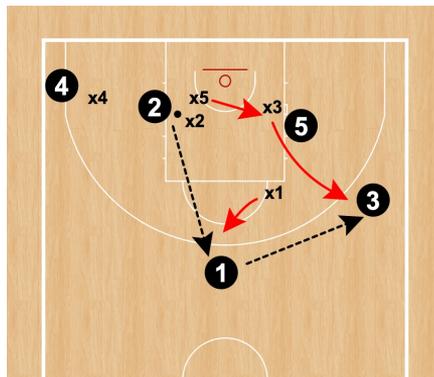
X4 VERTEIDIGT DENY BEI FREILAUFBEWEGUNG

# HALBFELD VERTEIDIGUNG

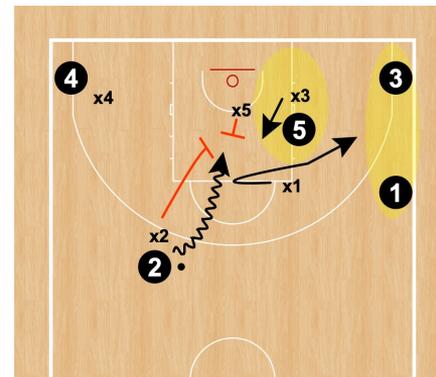
## 3.4.2. HILFEN UND ROTATIONEN BEI PENETRATION



PENETRATION ZUR GRUNDLINIE:  
 X5 HILFT  
 X3 HILFT BEI 5  
 X1 HAT ZWEI



KICK OUT  
 1. CLOSE-OUT: X1  
 2. CLOSE-OUT: X3  
 X5 ROTIERT ZURÜCK



PENETRATION ZUR MITTE:  
 X5 HILFT  
 X3 HILFT BEI 5  
 X1 STUNT & HAT ZWEI

## 3.5. PICK & ROLL VERTEIDIGUNG

- PICK & ROLL VERTEIDIGUNG WIRD ANHAND DES EIGENEN PERSONALS UND DES GEGNERS FESTGELEGT
- GRUNDSÄTZLICH WOLLEN WIR MIT UNSEREN TEAMS IMMER EINE PASSIVE UND EINE AGGRESSIVE VARIANTE DER VERTEIDIGUNG ALS BASIS BEHERRSCHEN

## PICK & ROLL VERTEIDIGUNG

BEISPIELE FÜR PASSIVE VERTEIDIGUNGSVARIANTEN:

- DROP / FLACH (TIEF, MITTE, "AM BLOCKSTELLER\*IN")
- UNDER
- ICE
- WEAK

BEISPIELE FÜR AGGRESSIVE VERTEIDIGUNGSVARIANTEN:

- HEDGE (HARTES HEDGE, 1-SCHRITT)
- SWITCH
- NEXT
- DOPPELN

## 3.6. VERTEIDIGUNG INDIREKTER BLÖCKE

- ALLE INDIREKTEN BLÖCKE WERDEN AGGRESSIV VERTEIDIGT UND BEKÄMPFT
- VERTEIDIGER\*IN VERSUCHT, DEN KONTAKT MIT DER / DEM BLOCKSTELLER\*IN ZU VERMEIDEN UND DEN KÜRZESTEN WEG ZU NEHMEN (ENTWEDER ÜBER DEN BLOCK ZU GEHEN ODER ABZUKÜRZEN)
- BLOCKSTELLERVERTEIDIGER\*IN UNTERSTÜTZT BEI CURLS UND FLARES

## 3.7. LOW POST VERTEIDIGUNG

- LOW POST WIRD GRUNDSÄTZLICH 1-1 VERTEIDIGT
- INNEN WOLLEN WIR IM  $\frac{3}{4}$  DENY VERTEIDIGEN, DAS ANSPIEL ERSCHWEREN BZW. WEITER WEG VOM KORB FORCIEREN
- VERTEIDIGER\*IN AM BALL MACHT DRUCK AM BALL, UM BODENPASS ODER LOBPASS ZU ERZWINGEN
- BEI BALLERHALT KONTAKT LÖSEN UND DIE POSITION ANPASSEN
- GGF. VON OBEN UNTERSTÜTZEN



Gefördert durch:



Offizieller Hauptsponsor



Offizieller Ausrüster



Offizieller Premium Partner



Offizieller Gesundheitspartner



Offizieller Automobilpartner



Offizieller Medienpartner



BASKETBALL-BUND.DE