

## **TESTMANUAL**

Dezentrale Testbatterie zur Durchführung auf Landesverbandsebene



## Impressum

Version 1.5 | März 2022

### Herausgeber:

Deutscher Basketball Bund e.V.

### Verantwortlich:

Kristina Flasch (IAT)  
Fabian Villmeter (DBB)  
Sönke Hachmann (DBB)

### Illustrierung:

science on field GmbH  
Cöthner Str. 50  
04155 Leipzig  
Deutschland

[www.evoletics.de](http://www.evoletics.de) | +49 341 9628 3541



### Kontakt:

Kristina Flasch  
Wissenschaftliche Mitarbeiterin  
Institut für Angewandte Trainingswissenschaft  
Marschnerstraße 29  
04109 Leipzig

[flasch@iat.uni-leipzig.de](mailto:flasch@iat.uni-leipzig.de) | +49 341 4945 204

Adam Ligocki  
Referent für Leistungssport  
Deutscher Basketball Bund e.V.  
Schwanenstraße 6-10  
58089 Hagen

[adam.ligocki@basketball-bund.de](mailto:adam.ligocki@basketball-bund.de) | +49 2331 106 140

## Inhalt

### DBB-Testmanual

Vorwort.....	5
Talentpuzzle und Leistungsfaktoren <sup>1</sup> .....	6
Allgemeine Hinweise.....	7
Testzeitpunkte.....	7
Wochentag und Uhrzeit der Testung.....	7
Reihenfolge der Tests.....	8
Test-Konzept.....	8
Aufbau Halle.....	10
Zeitplan für verschiedene Gruppengrößen.....	10
Datenerfassung.....	14
Externe Materialien.....	14
Warm-Up.....	15
Videos zum Testmanual.....	16
Legende.....	17
Materialliste.....	18
Stationsliste Material.....	19

### Person

Körperhöhe stehend.....	20
Körperhöhe sitzend.....	21
Fußlänge.....	22
Armspannweite.....	23
Körpergewicht.....	24

### Kondition

Squat Jump.....	25
Countermovement Jump (ohne Armschwung).....	26
Hinweise Squat Jump und Countermovement Jump (ohne Armschwung).....	27
Standweitsprung.....	28
Modifizierter T-Test.....	29
20 m-Sprint.....	31

## Taktik

Spielfähigkeitsbeurteilung (Taktik).....	33
Ziele der Spielfähigkeitsbeurteilung.....	33
Kontext der Beurteilung.....	33
Anwendung der Skala.....	34
Bewertungen als Grundlage für den Austausch.....	35
Anleitung zur Beurteilung der allgemeinen Spielfähigkeit (Taktik).....	36
Schulung.....	41
Beurteilungsbogen.....	42
Weitere Kommentare durch den/die Beobachter*in.....	42

## Technik

Spielfähigkeitsbeurteilung (Technik).....	43
Anleitung zur Beurteilung der allgemeinen Spielfähigkeit (Taktik).....	43

## Umfeld

Erfassungsbogen.....	46
----------------------	----

## Hinweise zur Verwendung der Datenbank „IDA“

Dateneingabe.....	48
Zugang zur Datenbank IDA.....	48
Vorbereitung der Dateneingabe.....	48
Eingabe der Testergebnisse (Dateneingabe).....	52
Rohdaten und Auswertung der Ergebnisse für Trainer*innen.....	57
Rohdaten.....	57
Auswertung der Ergebnisse.....	57
Hinweise zur Verwendung der IDA durch Spieler*innen und deren Erziehungsberechtigten.....	59
Zugang zur Datenbank IDA für Spieler*innen und deren Erziehungsberechtigten.....	59
Einsicht, Vervollständigung und Aktualisierung der Stammdaten.....	59
Einsicht der eigenen Ergebnisse.....	60

## Literaturverzeichnis

Literaturverzeichnis.....	62
---------------------------	----

## Anhang A - Datenerfassungsbogen

## Anhang B - Beurteilungsbogen Spielfähigkeit (Variante 1)

## Anhang C - Beurteilungsbogen Spielfähigkeit (Variante 2, Seite 1)

## Anhang C - Beurteilungsbogen Spielfähigkeit (Variante 2, Seite 2)

## Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,

Liebe Trainerinnen und Trainer,

Talent ist im Sport ein weiter Begriff, der unterschiedlich definiert, beurteilt und gewichtet werden kann. Es gibt keine wirklich scharfe Definition, die dem Begriff Talent gerecht wird. Daher bin ich sehr froh, dass aus dem gemeinsamen Nachwuchsleistungssport-Projekt des IAT und des DBB dieses nun vorliegende Testmanual hervorgegangen ist. Es soll ein gemeinsames Verständnis der Bundestrainer\*innen und Landestrainer\*innen für Talent und entsprechende Auswahl- und Entwicklungsmaßnahmen aufbauen, so dass zukünftig noch mehr Spieler mit Potenzial für spätere Spitzenleistungen von den Landesverbänden bei zentralen Sichtungsmaßnahmen des Deutschen Basketball Bundes vorgestellt werden können.

Was macht man mit einem Talent, wie fördert man es in welchen Bereichen mit welchen Übungen, wie stellt man sicher, dass das Talent nicht in diesem Status verbleibt, sondern sein Potenzial voll ausschöpft und vom Talent zum\*r leistungsstarken Sportler\*in wird ...? Mit Hilfe des Testmanuals sollen im deutschen Basketball zukünftig Daten einheitlich erhoben werden, deren Auswertung diese und viele weitere Fragen deutlich leichter beantworten sollen. Klar strukturiert, in der nötigen Ausführlichkeit, aber gleichzeitig gut auf den Punkt gebracht: So wird die dezentrale Testbatterie zur Durchführung auf Landesverbandsebene beschrieben und anschaulich erklärt. Ein wichtiges Werkzeug für die künftige, zielgerichtete Arbeit in den Landesverbänden ist entstanden und darüber bin ich als Verantwortlicher im DBB sehr froh und dankbar.

Aufgrund der Corona-Pandemie hatte die Durchführung des Projektes teilweise mit erheblichen Schwierigkeiten und Einschränkungen zu kämpfen. Aber letztlich ist es mit dem großen und unermüdeten Einsatz aller Beteiligten gelungen, dieses Testmanual zu erstellen. Dafür war auch und insbesondere die aktive Beteiligung der Landesverbands-Trainer\*innen ganz entscheidend. Die Zusammenarbeit von IAT, Bundestrainer\*innen und Landesverbands-Trainer\*innen verlief hervorragend. Dafür spricht die hohe Qualität des Testmanuals.

Mein großer Dank gilt dem IAT mit Projektleiterin Kristina Flasch, Initiatorin Dr. Antje Hoffmann und Juliane Wulff. Ebenso bedanke ich mich für die unkomplizierte Durchführung der ersten Pilottestungen bei den Landesverbänden Berlin, Hessen und der Mitteldeutschen Auswahl sowie bei Nordrhein-Westfalen für den Videodreh .

Abschließend wünsche ich allen Trainerinnen und Trainern viel Spaß und Erfolg bei der Arbeit mit dem neuen Testmanual. Man darf mittel- und langfristig sehr gespannt auf die Ergebnisse dieser Arbeit sein.

Herzliche Grüße

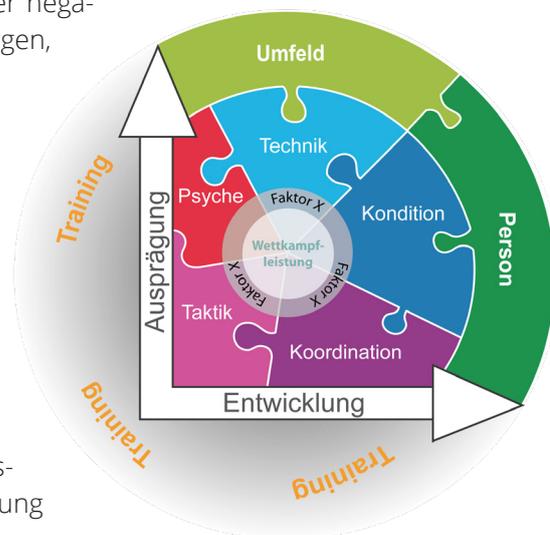
*Armin Andres*

DBB-Vizepräsident für Leistungssport

## Talentpuzzle und Leistungsfaktoren<sup>1</sup>

Talent ist nicht mit Leistungsauffälligkeit oder überdurchschnittlichen Wettkampfergebnissen gleichzusetzen. Ein/eine Nachwuchsathlet\*in verfügt über Talent oder Potenzial, wenn er/sie die konditionellen, psychischen, kognitiv-taktischen, koordinativen und technischen „Rohmaterialien“ für spätere Spitzenleistungen mitbringt. Zudem braucht er/sie die Bereitschaft, diese langfristig zu entwickeln und muss je nach Sportart über entsprechende körperbauliche Voraussetzungen verfügen, um im Elitebereich erfolgreich sein zu können. Allerdings können überdurchschnittliche Begabungen auch in diesem Stadium verbleiben – umgangssprachlich spricht man vom „ewigen Talent“. Um Begabungen in Spitzenleistungen zu „verwandeln“, bedarf es eines systematischen langjährigen Trainings und eines gesteuerten Talententwicklungsprozesses. Bestimmte Umfeldfaktoren, wie z. B. die elterliche Unterstützung, das Sportsystem, aber auch der Wohnort, man denke an Wintersportstätten, können diesen Prozess positiv oder negativ beeinflussen und damit die Entwicklung beschleunigen, bremsen oder gar verhindern.

Nicht alle Merkmale, die eine hohe Wettkampfleistung beeinflussen, sind direkt erkennbar. Es gibt Sportler\*innen, die trotz (noch) nicht hoch ausgeprägter Leistungsvoraussetzungen eine überdurchschnittliche Wettkampfleistung erreichen, also „aus wenig viel machen“. Dies wird auch als Utilisation oder Ausnutzungsgrad bezeichnet, im Talentpuzzle ist der Einfluss als Faktor X dargestellt. Eine Annahme ist, dass solche Sportler\*innen über ein höheres Potenzial verfügen, da die noch nicht ausgeprägten Leistungsvoraussetzungen eine große Reserve für die weitere Entwicklung bieten.



Das Potenzial oder Talent eines/einer Nachwuchsathlet\*in kann nie allein durch das Niveau eines Puzzleteils (d. h. eines Talentmerkmals oder der Wettkampfleistung) beurteilt werden. Die Bedeutung der Merkmale und Faktoren ist von Sportart zu Sportart unterschiedlich. Selbst in einer Sportart können Nachwuchssportler\*innen mit unterschiedlicher „Zusammensetzung“ des Puzzles später erfolgreich sein. Auch juvenile Wettkampferfolge sind lediglich Momentaufnahmen und ihr Ausbleiben sollte kein Ausschlusskriterium in der Talentauswahl darstellen. Erst die Betrachtung der aktuellen Ausprägung und der Entwicklung möglichst aller Merkmale, der Wettkampfleistung und des Trainings, ermöglicht eine Abschätzung des Entwicklungspotenzials eines/einer Nachwuchsathlet\*in, also dessen/deren Talent. Vor oder während der Pubertät ist eine zuverlässige Einschätzung des Potenzials für Spitzenleistungen nicht möglich. Je näher der Auswahlzeitpunkt am Hochleistungsalter liegt, desto präzisere Prognosen über die Leistungsentwicklung können erfolgen. Das sollte bei allen Auswahl- und Fördermaßnahmen bedacht werden.

Zwischen der körperlichen und der Leistungsentwicklung besteht ein großer Zusammenhang. Je größer und biologisch reifer ein/eine Athlet\*in ist, desto größere Vorteile bringt er/sie für eine Vielzahl von motorischen Aufgaben mit. Die körperliche und auch psychische Entwicklung verläuft jedoch individuell sehr unterschiedlich und ist sehr stark durch den Zeitpunkt der Pubertät geprägt. Deshalb sind einmalige Talentsichtungsmaßnahmen nicht sinnvoll. Den größten Einfluss auf die körperliche Leistungsfähigkeit übt Training aus, d. h. ein/eine Athlet\*in mit vielen absolvierten Trainingsstunden bzw. hochwertiger Trainingsqualität wird mit großer Wahrscheinlichkeit in der Lage sein, kurzfristig höhere Leistungen zu erzielen ohne notwendigerweise mehr Potenzial für Spitzenleistungen zu besitzen.

## Allgemeine Hinweise

### Testzeitpunkte

Die Durchführung der Testbatterie soll mit Beginn der Landeskaderförderung als Eingangstest (bei der Bildung des Landeskaders oder bei der ersten Maßnahme des Landeskaders) und im Anschluss daran mindestens halbjährlich erfolgen. Die Zeitpunkte können vom jeweiligen Landesverband individuell vorgenommen werden, sollten jedoch bei zwei Testungen pro Jahr über die Kalenderjahre hinweg ungefähr zum gleichen Zeitpunkt stattfinden. Aufgrund der unterschiedlichen Voraussetzungen in den einzelnen Landesverbänden und im männlichen sowie weiblichen Bereich variieren jedoch die Anzahl der Testungen bzw. die Testzeitpunkte zwischen den Landesverbänden.

Um dennoch eine gewisse Einheitlichkeit bei allen Landesverbänden herzustellen, ist zum einen eine zentrale Testung im Rahmen des Turniers „Perspektive für Talente“ (PFT) angestrebt, zum anderen soll jeder Landesverband im Jahr vor dem Bundesjugendlager (BJL) zweimal zu festgelegten Zeitpunkten die Testbatterie durchführen.

Bildlich dargestellt wären folgende Testzeitpunkte wünschenswert, die jedoch – wie bereits oben genannt – von Landesverband zu Landesverband abweichen können (lediglich das Jahr vor dem BJL soll in allen Landesverbänden standardisiert sein).

Für den männlichen Bereich soll zwischen „Perspektive für Talente“ und Bundesjugendlager im Januar/Februar und Mai/Juni die Testbatterie zur Anwendung kommen:



Für den weiblichen Bereich soll im Juli/August, Januar/Februar und Mai/Juni zwischen „Perspektive für Talente“ und Bundesjugendlager getestet werden:



### Wochentag und Uhrzeit der Testung

Die Testung sollte im ausgeruhten Zustand der Spieler\*innen möglichst am Wochenende stattfinden und morgens beginnen.

## Reihenfolge der Tests

Die Reihenfolge der Tests ist wie im Testmanual dargestellt einzuhalten:

1. Anthropometrische Messungen (bei diesen Messungen kann die Reihenfolge variieren)
  - Körperhöhe stehend
  - Körperhöhe sitzend
  - Fußlänge
  - Armspanweite
  - Körpergewicht
2. Warm-Up
3. Squat Jump
4. Countermovement Jump (ohne Armschwung)
5. Standweitsprung
6. Modifizierter T-Test
7. 20m-Sprint

Bei den Sprüngen kann die Reihenfolge im Hinblick auf die zeitliche Ökonomie der Durchführung der Testbatterie dahingehend geändert werden, dass die Hälfte der Gruppe mit Squat Jump/Countermovement Jump beginnt, die andere Hälfte mit dem Standweitsprung und dann getauscht wird.

Die Spielfähigkeitsbeurteilung kann zeitlich unabhängig von den anthropometrischen und konditionellen Tests durch die Trainer\*innen vorgenommen werden, sollte jedoch zum gleichen Zeitpunkt stattfinden (also z. B. nicht einen Monat vor oder nach den Messungen).

## Test-Konzept

Im Gesamtkontext sollen die Tests auf DBB-Ebene auf der vorliegenden Testbatterie, welche auf LV-Ebene durchgeführt wird, aufgebaut werden, um so langfristig und den verschiedenen Altersklassen entsprechend Ergebnisse zu sammeln und langfristige Entwicklungsverläufe darzustellen.

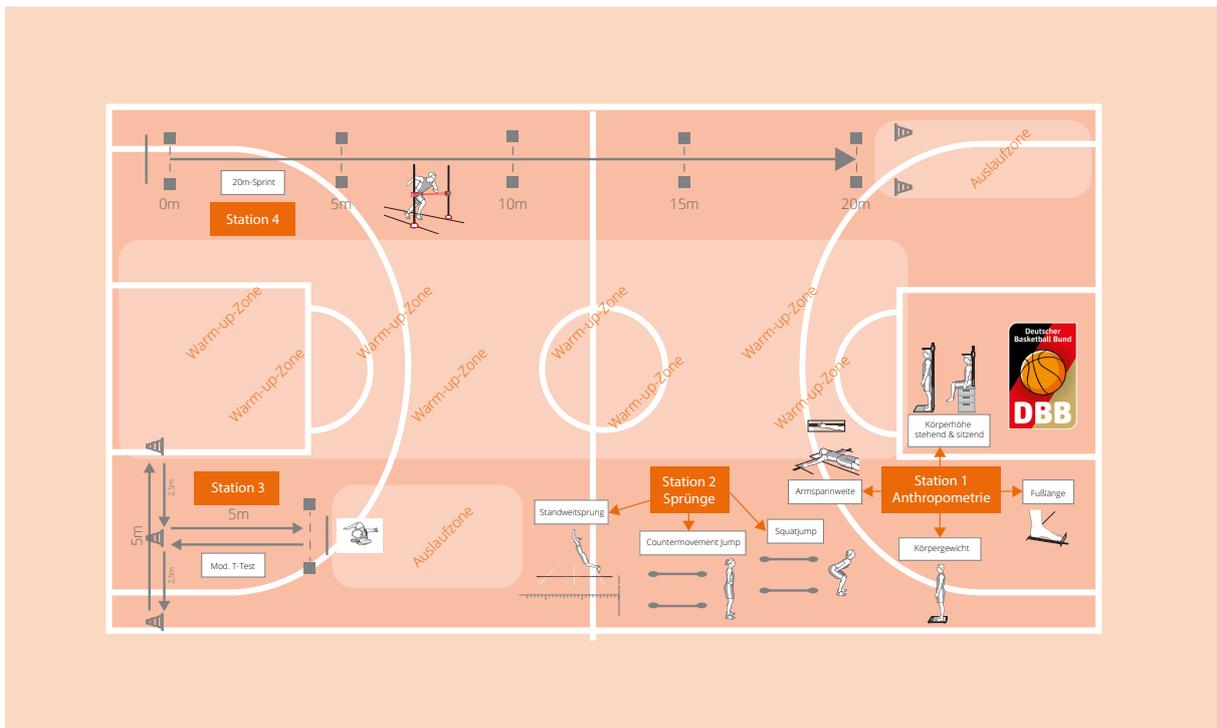
**Hinweis:** Die Tests beim Bundesjugendlager sind nicht im Rahmen des Nachwuchsleistungssport-Projekts am IAT entwickelt worden, sodass die Verantwortung und Testbeschreibung beim DBB liegt. Da einige Tests jedoch identisch mit den Tests aus dem vorliegenden Testmanual sind, kann bei Bedarf in diesen Fällen auf die Testbeschreibung von den folgenden Seiten zurückgegriffen werden.

Eine Übersicht der Tests auf verschiedenen Ebenen bietet folgende Tabelle (Stand: August 2021):

LV-Ebene	Perspektive für Talente	Bundesjugendlager <i>(nicht Teil des Testmanuals, Verantwortung liegt beim DBB)</i>
<b>Stammdaten (einmalig vor erstmaliger Testung in der IDA):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Eingabe durch Spieler*innen</li> </ul>		
<b>Person:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Körperhöhe stehend</li> <li>○ Körperhöhe sitzend</li> <li>○ Armspannweite</li> <li>○ Fußlänge</li> <li>○ Körpergewicht</li> </ul>	<b>Person:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Körperhöhe stehend</li> <li>○ Körperhöhe sitzend</li> <li>○ Armspannweite</li> <li>○ Fußlänge</li> <li>○ Körpergewicht</li> </ul>	<b>Person:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Körperhöhe stehend</li> <li>○ Körperhöhe sitzend</li> <li>○ Armspannweite</li> <li>○ Fußlänge</li> <li>○ Körpergewicht</li> </ul>
<b>Technik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>	<b>Technik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>	<b>Technik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>
<b>Taktik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>	<b>Taktik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>	<b>Taktik:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beurteilungsbogen</li> </ul>
<b>Kondition:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 20 m-Sprint (5 m, 10 m, 15 m)</li> <li>○ Squat Jump</li> <li>○ Countermovement Jump</li> <li>○ Standweitsprung</li> <li>○ Mod. T-Test</li> </ul>	<b>Kondition:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 20 m-Sprint (5 m, 10 m, 15 m)</li> <li>○ Squat Jump</li> <li>○ Countermovement Jump</li> <li>○ Standweitsprung</li> <li>○ Mod. T-Test</li> </ul>	<b>Kondition:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 28 m-Sprint (5 m, 10 m, 20 m, 23 m)</li> <li>○ Squat Jump</li> <li>○ Countermovement Jump</li> <li>○ Standweitsprung</li> <li>○ L-Sprint</li> <li>○ Tapping</li> </ul>
		<b>Kognition:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zahlenverbindungstest</li> <li>○ Wahlreaktionstests</li> </ul>
		<b>Koordination:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Präventivdiagnostik</li> <li>○ Balancieren</li> <li>○ Einfachreaktion</li> <li>○ Seitwärtsspringen nach Bös</li> <li>○ Square Hop Test</li> </ul>

## Aufbau Halle

Die folgende Skizze dient als Beispiel für die Verteilung der einzelnen Teststationen, ist aber nicht verpflichtend einzuhalten. Der Aufbau sollte in Abhängigkeit von der Größe der Halle erfolgen und nach Möglichkeit kurze Wege zwischen den einzelnen Stationen ermöglichen. Der Auslauf beim 20m-Sprint als auch beim modifizierten T-Test sollte größtmöglich gehalten werden. Aufbauhinweise zu den einzelnen Teststationen sind in der jeweiligen Testbeschreibung sowie im Video zu finden.



## Zeitplan für verschiedene Gruppengrößen

Spätestens ab einer Gruppengröße von mehr als 20 Spieler\*innen ist eine Zwei- oder Dreiteilung der Gruppe notwendig, da sonst die Wartezeiten an den einzelnen Stationen zu lang sind. Bei mehr als 40 Spieler\*innen ist dementsprechend eine Drei- oder Vierteilung notwendig.

Exemplarisch werden in den folgenden Tabellen exemplarische Zeitpläne für verschiedene Gruppengrößen ( $n=12$ ,  $n=15$ ,  $n=20$ ) mit jeweils zwei Tester\*innen und pro Station einem Aufbau dargestellt. Diese müssen je nach Hallenverfügbarkeiten, Anzahl der Tester\*innen, Anzahl des vorhandenen Testmaterials und des verfügbaren Platzes, Uhrzeiten, Gruppengrößen etc. individuell angepasst werden. Je nach Erfahrung der Tester\*innen sollte der Zeitplan gegebenenfalls auch mit einem entsprechenden zeitlichen Puffer erstellt werden.

Exemplarischer Zeitplan für n=12 mit zwei Tester\*innen

Test/Inhalte	Zeit pro Versuch (Sek.)	Anzahl Versuche	Zeit pro Person gesamt (Sek.)	Zeit gesamt für n=12 (Min.)	Uhrzeit
Testaufbau				60	08:00-09:00
Körpergröße stehend	30	1	30	6	09:00-09:06
Körpergröße sitzend	30	1	30	6	09:06-09:12
Fußlänge	60	2 (re. + li.)	60	Parallel zu Körpergröße sitzend/stehend	
Körpergewicht	30	1	30	6	09:12-09:18
Armspannweite	30	1	30	Parallel zu Körpergewicht	
Warm-Up				15	09:20-09:35
Squat Jump	30	2	60	12	09:35-09:47
Countermovement Jump	30	2	60	12	09:47-09:59
Standweitsprung	30	2	60	12	09:59-10:11
Mod. T-Test	30	2	60	12	10:11-10:23
20 m-Sprint	30	2	60	12	10:23-10:35
Testabbau				20	10:35-10:55

## Exemplarischer Zeitplan für n=15 mit zwei Tester\*innen

Test/Inhalte	Zeit pro Versuch (Sek.)	Anzahl Versuche	Zeit pro Person gesamt (Sek.)	Zeit gesamt für n=15 (Min.)	Uhrzeit
Testaufbau				60	08:00-09:00
Körpergröße stehend	30	1	30	7,5	09:00-09:08
Körpergröße sitzend	30	1	30	7,5	09:08-09:15
Fußlänge	60	2 (re. + li.)	60	Parallel zu Körpergröße sitzend/stehend	
Körpergewicht	30	1	30	7,5	09:15-09:22
Armspannweite	30	1	30	Parallel zu Körpergewicht	
Warm-Up				15	09:22-09:37
Squat Jump	30	2	60	15	09:37-09:42
Countermovement Jump	30	2	60	15	09:42-10:00
Standweitsprung	30	2	60	15	10:00-10:15
Mod. T-Test	30	2	60	15	10:15-10:30
20 m-Sprint	30	2	60	15	10:30-10:45
Testabbau				20	10:45-11:05

Exemplarischer Zeitplan für n=20 mit zwei Tester\*innen

Test/Inhalte	Zeit pro Versuch (Sek.)	Anzahl Versuche	Zeit pro Person gesamt (Sek.)	Zeit gesamt für n=20 (Min.)	Uhrzeit
Testaufbau				60	08:00-09:00
Körpergröße stehend	30	1	30	10	09:00-09:10
Körpergröße sitzend	30	1	30	10	09:10-09:20
Fußlänge	60	2 (re. + li.)	60	Parallel zu Körpergröße sitzend/stehend	
Körpergewicht	30	1	30	10	09:20-09:30
Armspannweite	30	1	30	Parallel zu Körpergewicht	
Warm-Up				15	09:30-09:45
Squat Jump	30	2	60	20	09:45-10:05
Countermovement Jump	30	2	60	20	10:05-10:25
Standweitsprung	30	2	60	20	10:25-10:45
Mod. T-Test	30	2	60	20	10:45-11:05
20 m-Sprint	30	2	60	20	11:05-11:25
Testabbau				20	11:25-11:45

## Datenerfassung

Die Datenerfassung kann direkt über die Landesverbände online in der „IDA Basketball“ (s. 48 ff.) erfolgen. Es wird jedoch empfohlen, die vorgefertigte Excel-Tabelle aus der IDA herunterzuladen, lokal auf dem PC zu speichern, während der Testung dort die Daten einzutragen und im Anschluss an die Testung die Excel-Datei in die IDA hochzuladen. Hierbei kann auch mit mehreren PCs bzw. Excel-Dateien gearbeitet werden (die IDA zieht sich aus den einzelnen Dateien die jeweiligen Daten). Somit ist die Datenaufnahme unabhängig von einer stabilen Internetverbindung gewährleistet und es können mehrere PCs während der Testung verwendet werden, sodass an mehreren Stationen gleichzeitig Daten erfasst werden (v.a. bei den anthropometrischen Messungen sowie bei den Sprüngen). Zudem wird empfohlen, pro Teststation jeweils eine zusätzliche Person zur Dateneingabe am PC einzuplanen.

Sollte die Testbatterie in einem Umfeld ohne Zugang zur IDA erfasst werden, ist im Anhang A (s. 63) eine Vorlage für einen Datenerfassungsbogen zu finden, welcher ausgedruckt oder nachgebaut werden kann.

## Externe Materialien

Für die Messung der vertikalen Sprunghöhe wird „OptoJump Next“ von Microgate eingesetzt:

Kostenfreie Software zur Verwendung des OptoJump Next von Microgate:



Handbuch zur Installation und Verwendung der Software:



Für den 20 m-Sprint sowie den modifizierten T-Test werden Brower-Lichtschranken eingesetzt:

Handbuch für Brower Timing Systems-Lichtschranken, TCi-System:



## Warm-Up

Das Warm-Up wird - wie bereits auf 8 dargestellt - zwischen den anthropometrischen Messungen und den konditionellen Tests durchgeführt.

Um eine möglichst hohe Standardisierung zu gewährleisten, ist das Warm-Up in allen Landesverbänden nach folgenden Vorgaben einheitlich durchzuführen:

Übung	Anzahl Wiederholungen	Tempo	Ausführungshinweise	Video
Hüftpendel	6x pro Seite	kontrolliert	Schulter am Boden/ Knie zusammen	
Open Book	6x pro Seite	kontrolliert	Knie am Boden/ Blick folgt der Hand	
Brezel	6x pro Seite	kontrolliert	Schulter zum Boden/ Distanz Knie - Wade erhöhen	
90/90 Hüft-Mobilisation	6x pro Seite	kontrolliert	Knie zum Boden bringen/ max. ROM	
Piriformis in Rückenlage	6x pro Seite	kontrolliert	Ohne Schwung - Kraft aus dem Bauch	
Handwalk/ Footwalk	5x	kontrolliert	Arme und Beine gestreckt	
World's Greatest Stretch	5x pro Seite	kontrolliert	Hinteres Bein gestreckt/ Blick folgt	
Sumo Stretch	5x	kontrolliert	Über hüftbreiter Stand/ Ellbogen an Knie	
Glute Bridge	12x	kontrolliert	Ellbogen zum Boden/ Fersen aufgestellt	
Shoulder Taps	8x pro Seite	kontrolliert	Hüftbreiter Stand/ Bauch anspannen	
Split Squats	8x pro Seite	kontrolliert	Oberkörper aufrecht	
Lauf-ABC auf der Stelle	15 Sek. je Übung	maximal	1. Jumping Jacks 2. Kniehebelauf (45°) 3. Hot Steps 4. Kniehebelauf (90°)	
Drop & Land	4x	maximal	Laut landen/ Hände in die Hosentasche	
Quick feet	2 x 8 Sek.	maximal		
Sprint with footwork	3 x 15m	maximal	Quick feet an der Baseline - Sprint auf Signal bis zur Mittellinie	

Gesamtes Warm-Up-Programm:



Dauer des Warm-Ups: ca. 10-15 Minuten

### Videos zum Testmanual

Unterstützend zum vorliegenden Testmanual wurde sowohl der Aufbau der Teststationen als auch die korrekte Durchführung der Tests, aber auch Fehlerbilder verfilmt. Die Videos sind per QR-Code oder Verlinkung an der jeweiligen Stelle im Testmanual abzurufen. Unter folgendem Link gelangt man zur gesamten Video-Playlist für die Teststationen:



## Legende

-  Messergebnis
-  Anzahl Tester\*innen
-  Zeitaufwand pro Person bzw. pro Testung
-  Material
-  Ausführungshinweise
-  Fehlerbilder
-  Hinweise
-  Anzahl Testversuche
-  Pausenzeiten zwischen den Testdurchgängen

## Materialliste

Material	Anzahl	Bemerkungen
Stadiometer	2	Davon 1x mind. 2,10 m Messhöhe
Kasten	1	<b>Alternativ:</b> Hocker o.Ä.
Maßband	5	Davon 1x mind. 20 m Länge, 2x mit mm-Einheit
Brett, Holzlatte, Lineal o.Ä.	2	Zum Ablesen der Werte bei der Fußlänge und des Standweitsprungs
Digitale Körperwaage	1	Geeicht
Optojump-System (1 m)	2	<b>Alternativ:</b> nur 1x
Verlängerskabel oder Kabeltrommel	1-2	Für den Anschluss des Optojump-Systems an die Stromversorgung (kein Akkubetrieb möglich!)
Lichtschranke	6	Modifizierter T-Test: 1 Lichtschranke 20 m-Sprint: 5 Lichtschranken (0 m, 5 m, 10 m, 15 m, 20 m)
Pylone	5	Davon 3x mind. 50 cm hoch
Gedruckter Spielfähigkeitsbeurteilungsbogen		Benötigte Zahl: Anzahl der zu beobachtenden Spieler*innen x Anzahl der Beobachter*innen (bei Verwendung der Variante 1 - Einzelbogen) <b>Hinweis:</b> Die Spielbeurteilung kann auch direkt in der IDA vorgenommen werden. In diesem Fall sind die gedruckten Bögen hinfällig.
Klebeband	1	Eine Rolle Klebeband, um z.B. Maßbänder zu befestigen und Markierungen auf dem Boden anzubringen

### Außerdem:

Material	Anzahl	Bemerkungen
Laptop/Tablet o.Ä. zur Datenerfassung		Anzahl abhängig von Anzahl der zur Verfügung stehenden Tester*innen
Excel-Downloaddatei der entsprechenden Diagnostik aus der IDA-Datenbank		Jeweils lokal auf jedem zur Verfügung stehendem Laptop/Tablet

## Stationsliste Material

	Körperhöhe stehend	Körperhöhe sitzend	Fußlänge	Armspannweite	Körpergewicht	Squat Jump	Countermovement Jump	Standweitsprung	Modifizierter T-Test	20m-Sprint	Spielfähigkeitsbeurteilung
Stadiometer	1	1									
Kasten		1									
Maßband			1*	1*				1	1	1	
Brett, Holzlatte, Lineal o.Ä.			1					1			
Digitale Körperwaage					1						
Optojump-System (1m)						1	1				
Verlängerungskabel oder Kabeltrommel						1	1				
Lichtschranke									1	5	
Pylone									3	2	
Gedruckter Spielfähigkeitsbeurteilungsbogen											**
Klebeband			1	1				1	1	1	

\*) mit mm-Einheit  
 \*\*) Nur benötigt, wenn keine direkte Eingabe in der IDA erfolgt. Benötigte Zahl: Anzahl der zu beobachtenden Spieler\*innen x Anzahl der Beobachter\*innen (bei Verwendung der Variante 1 - Einzelbogen)

## Körperhöhe stehend

Die Messung der Körperhöhe stehend erfolgt in aufrechter, gestreckter Körperhaltung mit Rücken, Gesäß und Fersen direkt an einer Wand oder Messeinrichtung. Die Füße sind geschlossen und die Arme hängen seitlich am Körper. Der Kopf ist so auszurichten, dass sich Ohren und Augen auf einer waagerechten Linie befinden. Der Kopfanschlag oder ein Kopfbrett müssen gegen den Scheitel des Kopfes geführt werden, sodass die Kopfbehaarung keinen Einfluss auf die gemessene Körperhöhe hat. Während der Messung ist die Testperson aufgefordert, tief einzuatmen und die Luft anzuhalten.

- ✓ Die Messung sollte möglichst morgens durchgeführt werden
- ✓ Die Messung wird ohne Schuhe durchgeführt
- ✓ Die Füße sind geschlossen und der Zopf ist hinten oder die Haare sind offen
- ✗ Die Füße sind nicht geschlossen, Gesäß und Fersen berühren nicht das Messgerät



**Körperhöhe stehend vom Scheitel bis zum Boden in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 178,7 cm)**



1



ca. 30 Sekunden pro Person



Stadiometer (alternativ: Maßband, Klebeband, Kopfbrett)

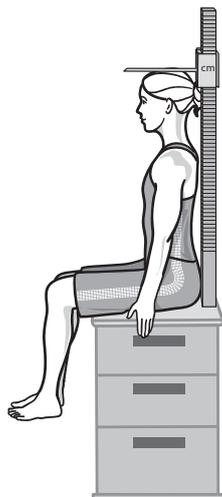
Testdurchführung:



## Körperhöhe sitzend

Die Messung der Körperhöhe sitzend erfolgt in aufrechter, gestreckter Körperhaltung mit Rücken und Gesäß an einer Wand oder Messeinrichtung. Knie- und Hüftgelenk sind 90° gebeugt, wobei die Oberschenkel geschlossen sind und auf der Unterlage (z. B. Kasten) aufliegen müssen. Die Füße haben keinen Kontakt zum Boden. Der Kopf ist so auszurichten, dass sich Ohren und Augen auf einer waagrechten Linie befinden. Der Kopfanschlag oder ein Kopfbrett müssen gegen den Scheitel des Kopfes geführt werden, so dass die Kopfbehaarung keinen Einfluss auf die gemessene Körperhöhe hat. Während der Messung ist die Testperson aufgefordert, tief einzuatmen und die Luft anzuhalten.

- ✓ Die Messung sollte möglichst morgens durchgeführt werden
- ✓ Der Zopf ist hinten oder die Haare sind offen
- ✗ Das Gesäß berührt nicht das Messgerät



**Körperhöhe sitzend vom Scheitel bis zur Sitzfläche in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 95,2 cm)**



1



ca. 30 Sekunden pro Person



Stadiometer (alternativ: Maßband, Klebeband, Kopfbrett); Kasten

Testdurchführung:



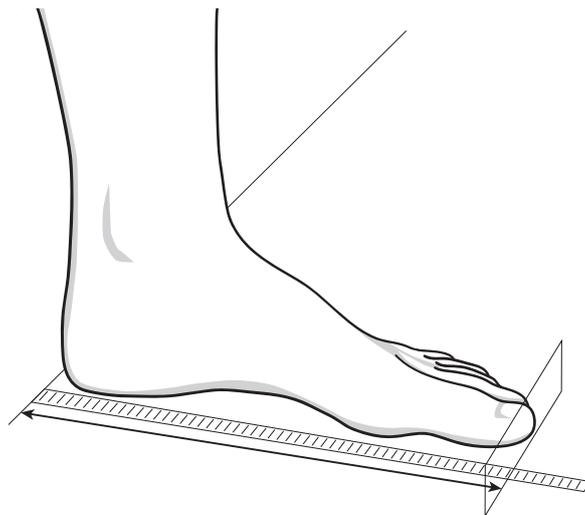
### Aufbauhinweise:

Das Stadiometer ist so zu platzieren, dass die Testperson so weit nach hinten rutschen kann, dass die Oberschenkel komplett auf dem Kasten aufliegen

## Fußlänge

Die Messung der Fußlänge erfolgt im Stehen, das Gewicht wird gleichmäßig auf beide Füße verteilt. Das Maßband wird bündig im 90°-Winkel zur Wand (Fußleiste) mit Hilfe von Klebeband befestigt. Der Nullpunkt befindet sich dabei am Anschlag zur Wand. Die Fersen berühren die Wand. Anschließend wird mit Hilfe eines Stabes o.Ä. die Fußlänge gemessen, indem der Abstand zwischen Ferse und großem Zeh gemessen wird. Das Vorgehen wird auf beiden Seiten wiederholt.

- ✓ Die Ferse berührt die Wand
- ✓ Die Messung wird ohne Schuhe durchgeführt
- ✗ Die Ferse berührt nicht die Wand
- ✗ Der Fuß befindet sich nicht auf einer Linie mit dem Maßband
- ✗ Das Gewicht ist nicht auf beide Füße verteilt



 **Fußlänge von der Ferse zum großen Zeh in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 23,7 cm)**



1



ca. 60 Sekunden pro Person für beide Füße



Maßband mit Millimeter-Einheit, Klebeband, Stab o.Ä.

Testdurchführung:



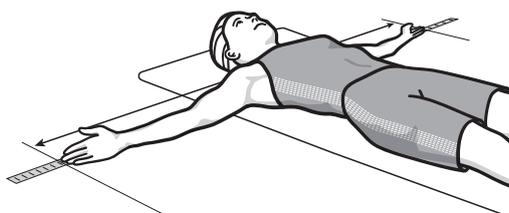
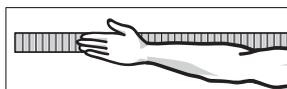
### Aufbauhinweise:

Das Maßband muss exakt mit der Null-Markierung an der Wand anliegen und im 90°-Winkel zur Wand platziert sein

## Armspannweite

Die Messung der Armspannweite erfolgt liegend in Rückenlage (die Beine sind gestreckt) mit horizontal ausgestreckten Armen. Das Maßband wird mit Hilfe von Klebeband am Boden befestigt. Die Testperson berührt mit der Spitze des rechten oder linken Mittelfingers den Nullpunkt des Maßbandes (der Handrücken liegt auf dem Boden) und versucht sich so weit wie möglich auseinander zu strecken. Schultern, Kopf und Handrücken haben Kontakt zum Boden. Gemessen wird der Abstand von der Spitze des rechten zur Spitze des linken Mittelfingers.

- ✓ Die Arme befinden sich auf einer Linie mit dem Schultergürtel
- ✓ Die Handinnenflächen zeigen nach oben
- ✗ Die Spitze des rechten oder linken Mittelfingers berührt nicht den Nullpunkt des Maßbandes
- ✗ Die Arme sind nicht auf einer Höhe mit dem Schultergürtel, sondern nach oben oder unten geneigt
- ✗ Die Beine sind schräg nach rechts oder links geneigt (Arme nicht im 90°-Winkel zum Ober- und Unterkörper)



**Armspannweite von Mittel- zu Mittelfingerspitze in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 198,4 cm)**



1



ca. 30 Sekunden pro Person



Maßband mit Millimeter-Einheit, Klebeband

### Aufbauhinweise:

Das Maßband muss exakt mit der Null-Markierung an der Wand anliegen und im 90°-Winkel zur Wand platziert sein

Testdurchführung:



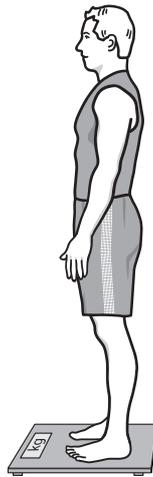
Aufbau:



## Körpergewicht

Die Messung des Körpergewichts erfolgt ohne Schuhe und in Spielkleidung (möglichst einheitlich, bestehend aus Trikot + Shorts). Dazu stellt sich die Person in aufrechter Haltung ruhig auf die Waage und verlagert ihr Gewicht gleichmäßig auf beide Füße.

- ✓ Die Messung sollte möglichst morgens durchgeführt werden
- ✓ Die Waage muss auf festem und ebenem Untergrund stehen
- ✓ Die Messung sollte in einem sichtgeschützten Bereich stattfinden
- ✓ Die Messung erfolgt in einheitlicher Spielkleidung (Trikot + Shorts), ohne Schuhe
- ✓ Unmittelbar davor sollte auf Essen und Trinken verzichtet werden



 **Körpergewicht in kg mit einer Nachkommastelle (z.B. 95,2 kg)**



1



ca. 30 Sekunden pro Person



Digitale, geeichte Körperwaage

Testdurchführung:



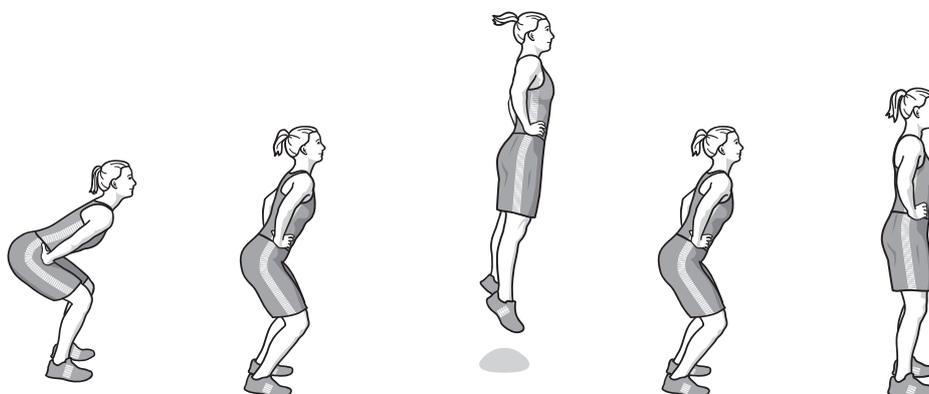
### Aufbauhinweise:

Die Waage muss auf festem, ebenem Untergrund in einem sichtgeschützten Bereich stehen

## Squat Jump

Das Ziel besteht darin, aus einer gehockten Position, ohne Ausholbewegung so hoch wie möglich zu springen. Die Testperson steht in einem etwa hüftbreiten Stand und nimmt eine individuell optimale gehockte Position ein. Diese Position wird für 2 Sekunden gehalten, dann springt die Testperson mit beiden Beinen vertikal nach oben. Die Hände sind während des gesamten Bewegungsablaufes an den Hüften. Die Landung erfolgt in gestreckter Position, ohne Anhocken der Beine, auf der Absprungposition. Der Bewegungsablauf wird im Vorfeld durch den/die Tester\*in erklärt und nach Möglichkeit demonstriert.

- ✓ Fester, ebener Untergrund
- ✓ Spielkleidung und feste Turnschuhe
- ✓ Gewertet wird der beste Wert (höchste Sprunghöhe)
- ✓ Die Hockposition soll nicht tiefer als 90° sein
- ✗ Die Beine werden bei der Landung angehockt
- ✗ Die Testperson springt deutlich nach vorne (über eine Fußlänge)



**Sprunghöhe in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 28,7 cm)**

1

ca. 30 Sekunden pro Person und Sprung

Optojump-System (1m), ggf. Verlängerungskabel oder Kabeltrommel

2 Versuche

Mind. 20 Sekunden Pause zwischen den beiden Versuchen

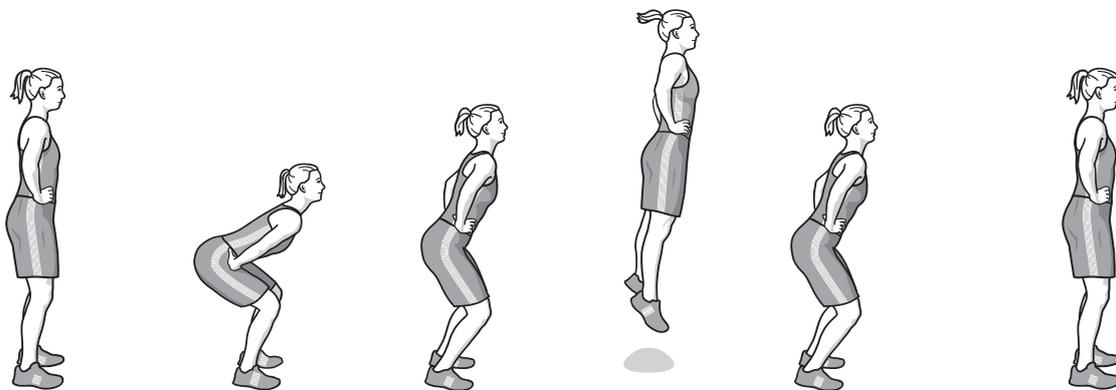
Testdurchführung:



## Countermovement Jump (ohne Armschwung)

Das Ziel besteht darin, aus dem Stand so hoch wie möglich zu springen. Die Testperson steht in einem etwa hüftbreiten Stand und springt über eine individuell optimale Ausholbewegung mit beiden Beinen vertikal nach oben. Die Hände sind während der ganzen Bewegung an den Hüften. Die Landung erfolgt in gestreckter Position, ohne Anhocken der Beine, auf der Absprungposition. Der Bewegungsablauf wird im Vorfeld durch den/die Tester\*in erklärt und nach Möglichkeit demonstriert.

- ✓ Fester, ebener Untergrund
- ✓ Spielkleidung und feste Turnschuhe
- ✓ Gewertet wird der beste Wert (höchste Sprunghöhe)
- ✗ Die Beine werden bei der Landung angehockt
- ✗ Die Testperson springt deutlich nach vorne (über eine Fußlänge)



Sprunghöhe in cm mit einer Nachkommastelle (z.B. 32,5 cm)

1

ca. 30 Sekunden pro Person und Sprung

Optojump-System (1m), ggf. Verlängerungskabel oder Kabeltrommel

2 Versuche

Mind. 20 Sekunden Pause zwischen den beiden Versuchen

Testdurchführung:



### **Aufbauhinweise Squat Jump und Countermovement Jump (Opto-jump-System):**

Die Optojump-Gates werden in einem Abstand von ca. 1 m zueinander auf festem und ebenen Untergrund platziert. Das Optojump-System muss sowohl ans Stromnetz (ggf. Verlängerungskabel oder Kabeltrommel notwendig) als auch den Laptop mit der Optojump-Software mittels dem dazugehörigen USB-Kabel angeschlossen werden. Es muss darauf geachtet werden, dass sich keine Kabel oder sonstige Gegenstände innerhalb der Optojump-Gates befinden. Es wird empfohlen, in der Nähe des Optojump-Systems einen Tisch, Kasten o.Ä. für den Laptop mit der Optojump-Software zu platzieren.

Aufbau:



### **Hinweise Squat Jump und Countermovement Jump (ohne Armschwung)**

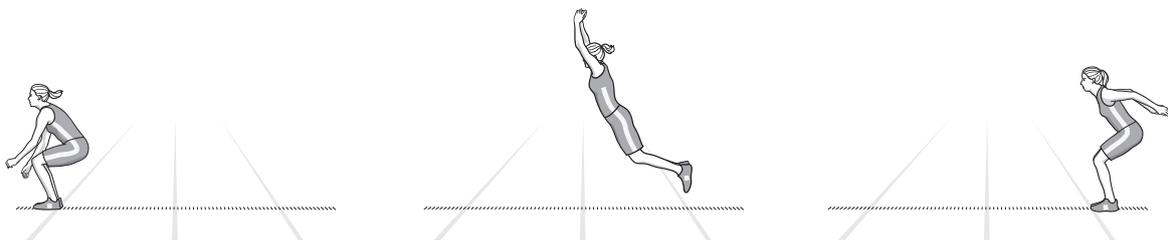
Mit dem Squat Jump wird die Fähigkeit der konzentrischen Kraftentwicklung überprüft. Mit dem Countermovement Jump wird die Kraftfähigkeit der unteren Extremitäten unter Einbezug des langen Dehnungs-Verkürzungs-Zyklus getestet.

Durch einen Vergleich der Squat Jump-Leistung mit der Countermovement Jump-Leistung lassen sich Rückschlüsse auf die Reaktivkraftfähigkeit bei langsamen Dehnungs-Verkürzungs-Zyklen schließen<sup>2</sup>. Zudem gibt dieser Vergleich die Möglichkeit individuelle Trainingsschwerpunkte setzen zu können.

## Standweitsprung

Das Ziel besteht darin, einen beidbeinigen Standweitsprung so weit wie möglich durchzuführen. Zu Beginn der Bewegung steht die Testperson beidbeinig mit den Fußspitzen an der Klebeband-Markierung (die Markierung darf nicht berührt werden). Die Testperson bewegt sich aus dem schulterbreiten Stand in eine individuell optimale, einmalige Ausholbewegung und springt explosiv so weit wie möglich nach vorne. Es wird von Beginn der Markierung bis zum nächstgelegenen Landungspunkt (z.B. Ferse) gemessen.

- ✓ Fester, ebener Untergrund
- ✓ Spielkleidung und feste Turnschuhe
- ✓ Gewertet wird der beste Wert (weiteste Sprungweite)
- ✗ Die Testperson fällt bei der Landung zur Seite oder nach hinten um oder fängt sich mit den Händen ab
- ✗ Die Testperson macht einen Auftaktschritt oder springt einbeinig ab
- ⚠ In manchen Fällen ragt die Schuhsohle einige cm über die Ferse hinaus - dies ist bei der Messung zu berücksichtigen



**Sprungweite in cm (z.B. 195 cm)**



1



ca. 45 Sekunden pro Person und Sprung



Maßband, Klebeband



2 Versuche



Mind. 2 Minuten Pause zwischen den beiden Versuchen

Testdurchführung:



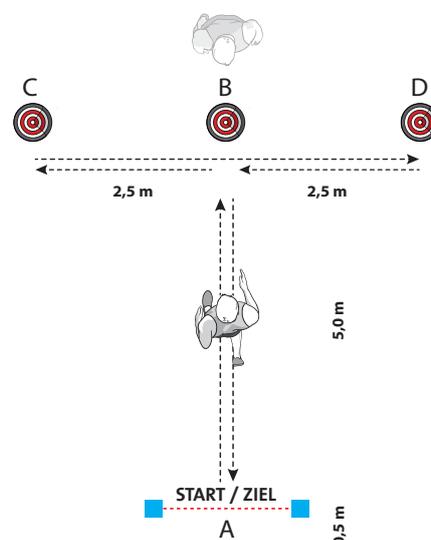
### Aufbauhinweise:

Es empfiehlt sich, den Nullpunkt des Maßbandes an einer Hallenlinie zu orientieren, sodass diese als Startmarkierung genutzt werden kann. Zudem ist das Maßband an mehreren Stellen am Boden zu befestigen und das Ende außerhalb des möglichen Landebereichs zu platzieren, damit der Landebereich hindernisfrei ist.

## Modifizierter T-Test

Ziel ist es, den Parcours so schnell wie möglich abzulaufen. Die Testperson steht 50 cm hinter der Startlinie an der Markierung (A) und startet selbstständig aus der Hochstartposition (Schritt-Stellung). Sie sprintet von der Startmarkierung aus zur ersten Pylone (B), berührt diese mit der rechten Hand und läuft mit Seitwärtsschritten (ohne überkreuzen der Beine) nach links weiter zur zweiten Pylone (C) und berührt diese mit der linken Hand. Danach läuft sie seitwärts nach rechts zur dritten Pylone (D) und berührt sie mit der rechten Hand. Anschließend kehrt sie seitwärts zur Mitte (B) zurück, berührt die Pylone (B) mit der linken Hand und läuft schnellstmöglich rückwärts bis zum Startpunkt (A). Der Blick bleibt während des gesamten Laufweges nach vorne gerichtet. Es werden zwei Durchgänge mit einer Pause von mindestens 2 Minuten zwischen den Versuchen absolviert.

- ✓ Durchlaufen des Parcours in der Reihenfolge A-B-C-D-B-A
- ✓ Gewertet wird der beste Versuch
- ✗ Blickrichtung ist nicht mehr nach vorne gerichtet
- ✗ Überkreuzen der Füße bei den Seitwärtsschritten
- ✗ Eine Pylone wird nicht mit der Hand berührt
- ✗ Die Testperson minimiert bereits vor die Ziellinie das Tempo
- ⚠ Im Zielbereich muss ausreichend hindernisfreier Raum zum Auslauf vorhanden sein, um Verletzungen zu vermeiden und ein frühzeitiges Abbremsen zu verhindern
- ⚠ Die Lichtschranken im Start-/Zielbereich sollten ausreichend Abstand zueinander haben, damit beim Rückwärtslaufen aus Rücksicht gegenüber den Lichtschranken nicht zu früh abgebremst wird
- ⚠ Tester\*in: Frontal vor den Pylonen mit Blickrichtung zum Start, um Füße und Berührung der Pylonen mit der Hand zu beobachten (s. Abb.)



 **Benötigte Zeit in Sek. mit zwei Nachkommastellen (z.B. 5,83 Sek.)**

 1

 ca. 30 Sekunden pro Person und Versuch

 Lichtschrankensystem mit einer Lichtschranke, Klebeband (zur Markierung des Vor-Starts 50 cm vor der Startlinie/der Lichtschranke und der Startlinie), 3 Pylonen mit einer Höhe von jeweils mind. 50 cm

 2 Versuche

 Mind. 2 Minuten Pause zwischen den beiden Versuchen

Testdurchführung:



### Aufbauhinweise:

Zunächst wird eine Start-/Ziellinie definiert, auf welcher die Lichtschranke platziert wird. Es ist darauf zu achten, dass die Lichtschranken ausreichend weit auseinander stehen, damit keine Einschränkung insbesondere der Rückwärtslaufbewegung beim Zieleinlauf stattfindet. Ebenso ist auf ausreichend Platz zum Auslaufen zu achten. Dieser ist entsprechend hindernisfrei zu halten. Anschließend wird die Startmarkierung in 50 cm Entfernung zur Start-/Ziellinie abgemessen und geklebt (A). Danach werden die Markierungen B, C und D abgemessen und mit Hilfe von Klebeband auf dem Boden markiert. Die Pylonen werden exakt mittig auf den Markierungen ausgerichtet. Der Abstand zwischen der Start- und Ziellinie und der Markierung B beträgt 5 m, der Abstand zwischen den Markierungen B und C sowie B und D beträgt jeweils 2,5 m (Entfernung zwischen Markierungen C und D: 5 m).

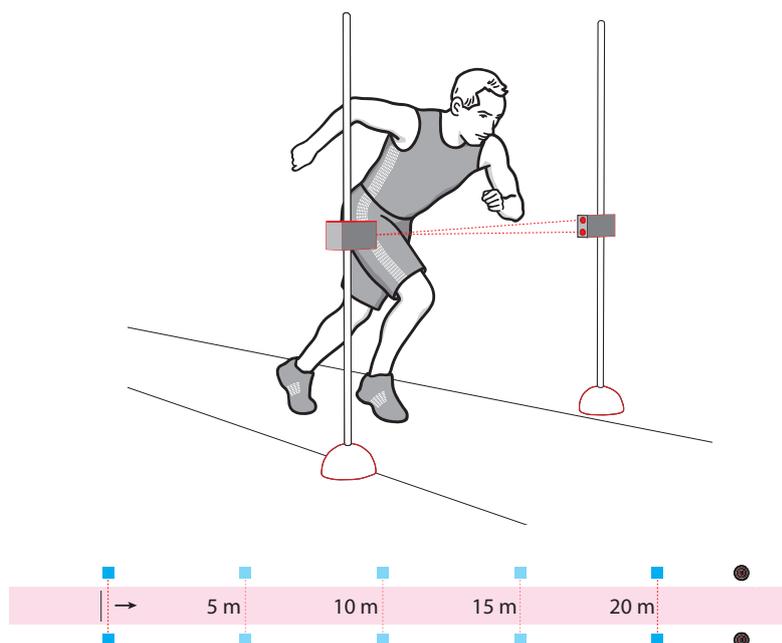
Aufbau:



## 20 m-Sprint

Ziel ist es, die Strecke so schnell wie möglich zu absolvieren. Die Testperson steht 50 cm hinter der Startlinie an der Markierung und startet selbstständig aus der Hochstartposition (Schritt-Stellung). Die Teststrecke des Sprinttests beträgt 20 m. Außerdem werden die Zwischenzeiten bei 5 m, 10 m und 15 m gemessen. Es werden zwei Durchgänge mit einer Pause von mindestens 2 Minuten zwischen den Versuchen absolviert.

- ✓ Gewertet wird der beste Versuch (inkl. der dazugehörigen Zwischenzeiten)
- ✗ Die Testperson minimiert bereits vor die Ziellinie das Tempo
- ⚠ Im Zielbereich muss ausreichend hindernisfreier Raum zum Auslauf vorhanden sein, um Verletzungen zu vermeiden und ein frühzeitiges Abbremsen zu verhindern
- ⚠ Bei zwei Zeiten zu einem Messpunkt wird die jeweils erste (bessere) Zeit für diesen Messpunkt notiert
- ⚠ 3 m nach der letzten Lichtschranke sollten zwei Pylonen aufgestellt werden, damit nicht zu früh abgebremst wird



 **Benötigte Zeit für 5 m, 10 m, 15 m und 20 m in Sek. mit zwei Nachkommastellen (z.B. 4,36 Sek.)**

 1

 ca. 30 Sekunden pro Person und Versuch

 Lichtschrankensystem mit fünf Lichtschranken, Klebeband (zur Markierung des Vor-Starts 50 cm vor der Startlinie/der ersten Lichtschranke, der Startlinie und der Ziellinie), 2 Pylonen

 2 Versuche

 Mind. 2 Minuten Pause zwischen den beiden Versuchen

Testdurchführung:



### Aufbauhinweise:

Zunächst wird ein Punkt definiert, auf welcher die erste Lichtschranke platziert wird. Anschließend wird ausgehend von diesem Punkt die gesamte Distanz abgemessen, wobei Klebmarkierungen bei 5 m, 10 m, 15 m und 20 m gesetzt werden. Die Lichtschranken werden exakt auf den Markierungen platziert. Es ist darauf zu achten, dass die Lichtschranken ausreichend weit auseinander stehen, damit keine Einschränkung der Laufbewegung stattfindet. Ebenso ist auf ausreichend Platz zum Auslaufen zu achten. Dieser ist entsprechend hindernisfrei zu halten. Um ein frühzeitiges Abbremsen zu verhindern, werden in einem Abstand von 3 m nach der Ziellinie (20 m) zwei Pylonen aufgestellt, welche als Ziel für die Sportler\*innen ausgegeben werden. Danach wird die Startmarkierung abgemessen und geklebt.

Aufbau:



## Spielfähigkeitsbeurteilung (Taktik)

### Ziele der Spielfähigkeitsbeurteilung

Das Ziel der Spielfähigkeitsbeurteilung ist es, den Teilbereich der „Spielfähigkeit“ im Gesamtkontext der Talentbeurteilung möglichst objektiv und transparent zu machen - am besten unter Ausblendung der körperlichen und entwicklungsabhängigen Merkmale der Akteure. Zudem soll die Dokumentation der Beurteilung (durch Eintragen in die IDA oder Verwendung der gedruckten Beurteilungsbögen) als Diskussionsgrundlage für die betreuenden Trainer\*innen dienen.

### Kontext der Beurteilung

Die Spielfähigkeitsbeurteilung soll einmal halbjährlich stattfinden (im Optimalfall am Tag der Durchführung der anthropometrischen und konditionellen Tests). Dabei soll der aktuelle Stand der Spielfähigkeit unter Berücksichtigung der Entwicklung seit der letzten Beurteilung beurteilt werden (mit Ausnahme der erstmaligen Beurteilung, bei welcher lediglich der IST-Stand erfasst werden kann). Hierbei ist zu empfehlen, während des zur beurteilenden Zeitraumes (also das Zeitfenster seit der letzten Testung) Notizen auf Basis der Inhalte des Beurteilungsbogens anzufertigen, um ein möglichst vollständiges Gesamtbild über den zu beurteilenden Zeitraum zu erhalten.

**Zeitraum, welcher beurteilt wird:** Der gesamte Zeitraum seit der letzten Beurteilung (mit Ausnahme der erstmaligen Beurteilung, bei welcher lediglich der IST-Stand erfasst werden kann).

**Was soll beurteilt werden?** Beurteilt werden soll die allgemeine Spielfähigkeit – sowohl in Spiel-/Wettkampfsituationen als auch Trainingsformen.

**Referenzgruppe:** Die in den Beurteilungsbögen angesetzten Skalen zur Beurteilung der allgemeinen Spielfähigkeit einzelner Spieler\*innen, sollen immer im Kontext der Gruppe der zu beurteilenden Spieler\*innen unter sich, angewandt werden – also z.B. des Landeskaders Bayern 08w. D.h. die Aussagefähigkeit des absoluten Scores ist nicht die relevante Größe und die Vergleichbarkeit unter Beurteilungsscores aus unterschiedlichen Beurteilungen, von unterschiedlichen Beobachtern durchgeführt, kann aufgrund der unterschiedlichen Rahmenbedingungen keine Relevanz besitzen. Das heißt, dass die jeweils aktuelle Beurteilung einer Spielerin z.B. aus dem Kader 2009 aus Hessen nicht mit der Beurteilung einer Spielerin des Jahrgangs 2009 aus Berlin verglichen werden kann.

Viel mehr besitzen die Verhältnisse der Ergebnisse innerhalb einer Gruppe einen Wert bei Selektionsentscheidungen innerhalb eines bestimmten Kaders.

Des Weiteren kann unabhängig von einer Selektionsentscheidung auch die Entwicklung eines/einer Spieler\*in betrachtet werden, wenn die selben Trainer\*innen über einen längeren Zeitraum mehrmals beurteilen.

**Wer soll beurteilen?** Beurteilen sollen alle Trainer\*innen und Betreuer\*innen, welche den Kader betreuen, also sowohl Headcoaches als auch Assistententrainer\*innen.

**Hinweis:** Darüber hinaus kann und soll die Beurteilung der Spielfähigkeit auch in weiteren Kontexten (z.B. bestimmten Spielen, Lehrgängen etc.) angewendet werden. Im Optimalfall geschieht dies auch mit Hilfe einer Videoaufnahme, die es den Beobachter\*innen ermöglicht, Szenen mehrfach oder verlangsamt abzuspielen. Die Beurteilungen in konkreten Situationen sollen jedoch nicht in die IDA eingepflegt werden, da dort nur die Beurteilungen zum Zeitpunkt der anderen Tests (Anthropometrie, Kondition) sichtbar sein sollen.

## Anwendung der Skala

Da wir in der Beurteilung von Talenten grundsätzlich erstmal an den positiven Ausprägungen beobachtbarer Verhaltensweisen im technischen und taktischen Bereich interessiert sind, ist unsere Skala auch dementsprechend aufgebaut, dass sich positiv bewertete Beobachtungen über die Werte 1 bis 6 festhalten lassen. Alle negativen bzw. defizitär, nicht ausreichende, Bereiche lassen sich mit der Kategorie „-“ (Minus) dokumentieren. Eine Differenzierung wie negativ bestimmte Teile einer Kategorie beurteilt werden, ist hier nicht notwendig und auch nicht gewünscht.

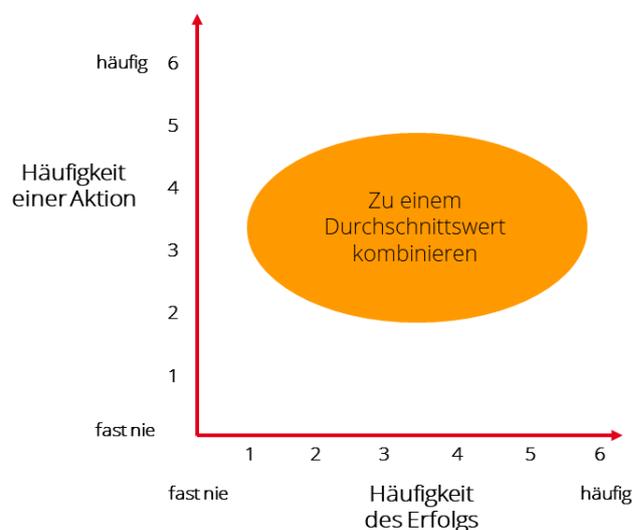
Sind bestimmte Teilbereiche gar nicht zu beobachten (z. B. weil die Spielzeit eines Akteurs nicht ausreicht, oder die Anzahl der Ballkontakte zu gering ist) kann mit der Einschätzung „nf“ (nicht feststellbar) eine neutrale Bewertung vermerkt werden. Diese Wertung fließt also auch nicht in die Mittelwertberechnung ein.

Bei der Festlegung auf einen Beurteilungswert sind grundsätzlich immer zwei Faktoren miteinzubeziehen:

1. Lässt ein/eine Spieler\*in eine Aktion im richtigen Kontext stattfinden und wenn ja wie häufig und
2. Mit welcher Quote wird diese Aktion erfolgreich umgesetzt?

Wichtig dabei ist die grundsätzliche Annahme, dass ein/eine Spieler\*in die Möglichkeit für sein Handeln grundsätzlich immer erkennen kann, aber sie nicht immer erfolgreich ausführen kann (z.B. findet nicht jeder Wurf sein Ziel, egal wie gut ein\*e Werfer\*in ist). Es geht also darum, aus diesen beiden Faktoren, wie beschrieben, im entsprechenden Verhältnis zur Referenzgruppe, eine Beurteilungsbewertung (-, nf, 1 - 6) vorzunehmen.

**Hinweis:** Sowohl die Häufigkeit einer Aktion als auch die Häufigkeit des Erfolgs werden gleich gewichtet, fließen also zu jeweils 50 % in die Beurteilung mit ein. Eine andere Gewichtung (z.B. 60% und 40 %) ist hier nicht gegeben. Beispiel: Die Häufigkeit einer Aktion wird mit 6 bewertet, die Häufigkeit des Erfolgs mit 2. Daraus ergibt sich ein Mittelwert von 4, also wird eine 4 als Bewertung durch den/die Trainer\*in eingetragen.



## Bewertungen als Grundlage für den Austausch

Die Beurteilung der gezeigten Spielfähigkeitselemente soll für alle beteiligten Coaches und Beurteiler\*innen eine Grundlage sein, die individuell getroffenen Bewertungen mit einander zu vergleichen und zu diskutieren.

Dabei soll im Gespräch miteinander vor allem die folgenden Fragestellungen betrachtet werden:

- Hat der Spieler in bestimmten Situationen richtig entschieden?  
Wenn nein, weil der die Situation nicht richtig wahrgenommen, oder aber falsch eingeschätzt hat?
- Wenn der Spieler richtig entschieden hat, hat er die Situation auch erfolgreich lösen können?  
Wenn nein, warum ist ihm dies nicht gelungen? Fehlen ihm die technischen Möglichkeiten für die erfolgreiche Umsetzung oder hat er sich für die falsche Technik entschieden?

Die Ergebnisdarstellung in der IDA stellt zudem sowohl die Bewertungen der einzelnen Beobachter\*innen dar, als auch den errechneten Mittelwert in der jeweiligen Kategorie. Weicht die Beurteilung der Beobachter\*innen mehr als zwei Punkte auf der Skala voneinander ab, kann und sollte dies als Diskussionsgrundlage zwischen den Beobachter\*innen genutzt werden, um über die unterschiedliche Beurteilung zu diskutieren.

## Anleitung zur Beurteilung der allgemeinen Spielfähigkeit (Taktik)

### ALLGEMEINE SPIELFÄHIGKEIT

#### SPIELINTELLIGENZ

- erkennt, wie und wer auf dem Feld für sein/ihr Team einen Vorteil kreieren kann

**Beispiele:**

- ist sich bewusst über eigene Stärken und die seiner/ihrer Mitspieler\*innen
- weiß um Schwächen bei der verteidigenden Mannschaft

- versteht dieses Vorgehen und entscheidet demnach richtig

**Beispiele:**

- gibt den Ball an besser postierte Mitspieler\*innen weiter
- erkennt das Prinzip einen Vorteil für die angreifende Mannschaft zu kreieren und diesen anschließend auszunutzen

- entscheidet so, dass seine/ihre Mannschaft den bestmöglichen Abschluss erlangt

**Beispiele:**

- findet den größtmöglichen, entstandenen Vorteil auf dem Feld
- erkennt Mismatch-Situationen

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in gibt den Ball an besser postierte Mitspieler\*innen weiter*

von 1: passt den Ball sehr selten zum/zur besser postierten Mitspieler\*in, kommt eher zufällig zu dieser Entscheidung und seine/ihre Handlung ist fast nie von Erfolg gekrönt

über 3/4: passt den Ball selten zum/zur besser postierten Mitspieler\*in, aber wenn dann oft erfolgreich

oder

passt den Ball häufig zum/zur besser postierten Mitspieler\*in, aber oft nicht erfolgreich

bis 6: passt den Ball immer zum/zur besser postierten Mitspieler\*in, wenn die Situation dies verlangt und ist in der Ausführung auch häufig erfolgreich

## KREATIVITÄT

- zeigt Mut, Vorteils-Situationen für sich und seine/ihre Mitspieler\*innen zu kreieren

**Beispiel:**

- zeigt Mut zum Risiko um auch wirklich aktiv zu sein und nicht nur Alibi-Aktionen (lässt z.B. Vorteilssituationen nicht ungenutzt)

- nutzt dabei auch überraschende/unerwartete Skills, Techniken und Entscheidungen

**Beispiele:**

- nutzt individual- oder gruppentaktische Maßnahmen, um einen Vorteil für sein/ihr Team zu kreieren (1-1, P&R, off-Ball-Situationen, Post ups etc.)
- versucht dabei mit der Anwendung überraschender Techniken, seinen/ihrer Gegner\*in zu überraschen (Finten, Täuschungen)
- findet eigene und individuelle Lösungen den Vorteil zu kreieren bzw. auszunutzen

- beachtet dabei die Stärken/Schwächen seiner/ihrer Gegenspieler\*innen

**Beispiel:**

- kennt Stärken und Schwächen seiner Gegenspieler\*innen und versucht sie dementsprechend zu attackieren

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in findet eigene und individuelle Lösungen einen Vorteil zu kreieren bzw. auszunutzen*

von 1: zeigt kaum Initiative Situationen zu kreieren und meistert diese auch fast nie erfolgreich

über 3/4: zeigt gelegentlich Initiative einen Vorteil zu kreieren, aber wenn dann oft erfolgreich  
oder

zeigt häufig Initiative einen Vorteil zu kreieren, aber oft nicht erfolgreich

bis 6: nutzt jede passende Gelegenheit um einen Vorteil zu kreieren und ist bei der Umsetzung auch häufig erfolgreich

## UMSCHALTEN / ANTIZIPATION

- ist gedanklich immer schon eine Situation voraus  
*Beispiel:*
  - reagiert früh, ggf. vor der eigentlichen Situation, auf Ballbesitzwechsel
- orientiert sich für evtl. entstehende Situationen vor  
*Beispiel:*
  - verhält sich vorausschauend und spekulativ in seiner Reaktion auf Aktionen auf dem Feld (z.B. Cuts, Platz machen, Spacing halten, Stunts bestrafen etc.)
- reagiert schnell auf neu-entstandene Situationen  
*Beispiele:*
  - findet eigene Lösungen in den Bereichen Spacing und Timing, abseits festgefahrener und erlernter Verhaltensmuster
  - trägt mit diesem Verhalten dazu bei, dass seine/ihre Mannschaft größere Erfolgsaussichten erlangt

*Beispiel Bewertung:*

*Der/die Spieler\*in reagiert früh, ggf. vor der eigentlichen Situation, auf Ballbesitzwechsel*

- von 1: reagiert in Situationen des Ballbesitzwechsels sehr selten und eher zufällig, früh und erlangt dabei nur selten einen Vorteil
- über 3/4: reagiert in Situationen des Ballbesitzwechsels gelegentlich früh, aber dabei oft mit einem erkennbaren Vorteil für seine/ihre Mannschaft
- oder
- reagiert in Situationen des Ballbesitzwechsels häufig früh, aber oft ohne dass daraus ein erkennbarer Vorteil für seine/ihre Mannschaft entsteht
- bis 6: reagiert in Situationen des Ballbesitzwechsels immer dann früh, wenn die Situation dies hergibt und lässt dadurch häufig einen Vorteil für seine/ihre Mannschaft entstehen

## WAHRNEHMUNG UND ENTSCHEIDUNGEN

### MIT BALL

- sieht und findet freie Mitspieler\*innen, sowohl im Stand als auch aus dem Dribbling

**Beispiel:**

- findet aus dem Drive freie Mitspieler\*innen auf der 3pt.-Linie, als auch unter dem Korb

- erkennt, wenn an ihm/ihr geholfen oder er gedoppelt wird

**Beispiel:**

- reagiert mit seiner/ihrer Entscheidungsfindung auf Rotationen der Verteidigung (kann also auch schon 1-2 Aktionen in die Zukunft schauen)

- erkennt, wenn er selbst die Möglichkeit hat zu attackieren oder zu werfen

**Beispiel:**

- erkennt wenn er/sie selbst den größtmöglichen Vorteil hat und nutzt diesen dann auch erfolgreich (z.B. freier Wurf aus dem Dribbling, freier Weg zum Korb etc.)

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in findet aus dem Drive freie Mitspieler\*innen auf der 3-Punkte-Linie, als auch unter dem Korb*

von 1: sieht oder nimmt freie Mitspieler\*innen aus dem Penetration nur sehr selten wahr und wenn dann gelingt es ihm fast nie den Ball zu diesem/dieser Mitspieler\*in zu bringen

über 3/4: sieht oder nimmt freie Mitspieler\*innen aus dem Penetration häufig wahr, findet aber nur selten Möglichkeiten den Ball zu diesem/dieser Mitspieler\*in zu bringen

oder

sieht oder nimmt freie Mitspieler\*innen aus dem Penetration gelegentlich wahr, findet aber häufig eine Möglichkeit den Ball zu diesem/dieser Mitspieler\*in zu bringen

bis 6: sieht oder nimmt freie Mitspieler\*innen aus dem Penetration immer wahr und findet auch sehr häufig eine Möglichkeit den Ball zu diesem/dieser Mitspieler\*in zu bringen

## ABSEITS DES BALLES

- hält und korrigiert ggf. das Spacing
- beobachtet seinen direkten Gegenspieler\*innen und reagiert auf dessen/deren Verhalten (z.B. Cuts von der Weakside od. Backdoors)

**Beispiele:**

- beobachtet abseits des Ball sowohl die Aktion des/der Spielers/Spieler\*in mit Ball, als auch seinen/ihre eigene/n Verteidiger\*in und reagiert darauf (Cuts, Backdoors, Spacing herstellen)
- geht aus aussichtsreichen Positionen zum Offensiv-Rebound
- initiiert Situationen abseits des Balles (z.B. Exchange od. Screens)

**Beispiel:**

- initiiert sinnvolle, gruppentaktische Aktionen abseits des Balles (Flare-Screens, Exchange-Situationen etc.)

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in beobachtet abseits des Ball sowohl die Aktion des/der Spieler\*in mit Ball, als auch seinen/ihrer eigenen Verteidiger\*in und reagiert darauf (Cuts, Backdoors, Spacing herstellen).*

von 1: zeigt Reaktionen abseits des Balles selten und erlangt dabei fast nie einen Vorteil für sich oder seine/ihre Mitspieler\*innen

über 3/4: zeigt Reaktionen abseits des Balles gelegentlich, aber wenn, dann häufig mit einem Vorteil für sich oder seine/ihre Mitspieler\*innen

oder

zeigt Reaktionen abseits des Balles häufig und ist sehr aktiv, aber die Aktionen sind selten so, dass sie einen Vorteil für sich oder seine Mitspieler\*innen generieren

bis 6: zeigt Reaktionen abseits des Balles in allen passenden Situationen und erlangt dabei sehr häufig einen Vorteil für sich oder seine/ihre Mitspieler\*innen

## IN DER DEFENSE

- schätzt richtig ein, welche Stärken/Schwächen sein/e direkte/r Gegenspieler\*in hat und passt seine/ihre Verhaltensweisen darauf an

### *Beispiel:*

- findet den richtigen Abstand zum/zur jeweiligen Gegenspieler\*in mit Ball (Einschätzung Geschwindigkeit des/der Gegners/Gegnerin und eigene Geschwindigkeit, sowie Einschätzung von Wurfqualitäten des/der Gegenspielers/Gegenspielerin)
- erkennt abseits des Balles Situationen in denen er/sie helfen oder rotieren muss und handelt rechtzeitig

### *Beispiel:*

- bereitet seine Hilfen bei Situationen mit größerer Wahrscheinlichkeit vor (Einschätzung der anderen Match-ups auf dem Feld und Vororientierung)

### *Beispiel Bewertung:*

*Der/die Spieler\*in findet den richtigen Abstand zum/zur jeweiligen Gegenspieler\*in mit Ball (Einschätzung Geschwindigkeit des/der Gegner\*in und eigene Geschwindigkeit, sowie Einschätzung von Wurfqualitäten des/der Gegenspieler\*in).*

von 1: nutzt selten den richtigen Abstand zum/zur Gegenspieler\*in mit Ball und wird häufig geschlagen, bzw. gibt den ungestörten Wurf ab

über 3/4: findet gelegentlich den richtigen Abstand zum/zur Gegenspieler\*in mit Ball, schafft es dann aber häufig den/die Spieler\*in vor sich zu halten bzw. den Wurf zu stören

oder

findet häufig den richtigen Abstand zum/zur Gegenspieler\*in mit Ball, schafft es aber trotzdem selten den/die Spieler\*in vor sich zu halten bzw. den Wurf zu stören

bis 6: findet immer den richtigen Abstand zum/zur Gegenspieler\*in mit Ball und schafft es auch fast immer den/die Spieler\*in vor sich zu halten bzw. den Wurf zu stören

## Schulung

Beispiele zur Schulung für die Anwendung des Beurteilungsbogens (sowohl für den taktischen als auch den technischen Teil) sind zu finden unter:



## Beurteilungsbogen

Der Beurteilungsbogen steht sowohl digital (direkte Dateneingabe in der IDA) zur Verfügung, als auch als Print-Version. Die Print-Version befindet sich im Anhang B und C (s. 64 ff.). Hier stehen zwei Varianten zur Verfügung:

1. Mit Variante 1 lässt sich ein/e einzelne/r Spieler\*in beurteilen (Anhang B).
2. Bei Variante 2 lassen sich bis zu 20 Beurteilungen eintragen (Anhang C).

### Weitere Kommentare durch den/die Beobachter\*in

Weitere Kommentare, Bemerkungen, Auffälligkeiten oder auch Trainingsempfehlungen können im Textfeld am Ende der Beurteilung hinzugefügt werden. Bei Benutzung der „IDA Basketball“ werden die darin erfassten Kommentare in der Ergebnisdarstellung für die Spieler\*innen automatisch mit ausgegeben.

Allgemeine Spielfähigkeit		
Spielintelligenz	<input type="checkbox"/> erkennt, wie und wer auf dem Feld für sein/ihr Team einen Vorteil kreieren kann	
	<input type="checkbox"/> versteht dieses Vorgehen und entscheidet demnach richtig	
	<input type="checkbox"/> entscheidet so, dass seine/ihre Mannschaft den bestmöglichen Abschluss erlangt	
Kreativität	<input type="checkbox"/> zeigt Mut, Vorteils-Situationen für sich und seine/ihre Mitspieler*innen zu kreieren	
	<input type="checkbox"/> nutzt dabei auch überraschende/unerwartete Skills, Techniken und Entscheidungen	
Umschalten/ Antizipation	<input type="checkbox"/> beachtet dabei die Stärken/Schwächen seiner/ihrer Gegenspieler*innen	
	<input type="checkbox"/> ist gedanklich immer schon eine Situation voraus	
	<input type="checkbox"/> orientiert sich für evtl. entstehende Situationen vor	
Wahrnehmung / Entscheidung	<input type="checkbox"/> reagiert schnell auf neu-entstandene Situationen	
	mit Ball	<input type="checkbox"/> sieht und findet freie Mitspieler*innen, sowohl im Stand als auch aus dem Dribbling
		<input type="checkbox"/> erkennt, wenn an ihm/ihr geholfen oder er/sie gedoppelt wird
<input type="checkbox"/> erkennt, wenn er/sie selbst die Möglichkeit hat zu attackieren oder zu werfen		
abseits des Balles	<input type="checkbox"/> hält und korrigiert ggf. das Spacing	
	<input type="checkbox"/> beobachtet seinen/ihre direkte/n Gegenspieler*in und reagiert auf dessen/deren Verhalten (z.B. Cuts von der Weakside oder Backdoors)	
in der Defense	<input type="checkbox"/> initiiert Situationen abseits des Balles (z.B. Exchange oder Screens)	
	<input type="checkbox"/> schätzt richtig ein, welche Stärken/Schwächen sein/ihre direkte/r Gegenspieler*in hat und passt seine/ihre Verhaltensweisen darauf an	
	<input type="checkbox"/> erkennt abseits des Balles Situationen, in denen er/sie helfen oder rotieren muss und handelt rechtzeitig	

## Spielfähigkeitsbeurteilung (Technik)

Ziele der Spielfähigkeitsbeurteilung, des Kontext der Beurteilungen und die Informationen zur Anwendung der Skalen sind identisch mit den Informationen zur Taktik (s. Seiten 33 ff.).

### Anleitung zur Beurteilung der allgemeinen Spielfähigkeit (Taktik)

#### AUSFÜHRUNG

##### ABSCHLÜSSE

- zeigt situativ, angepasste Lay-up-Varianten erfolgreich (Reverse, Eurostep, Floater etc.)

**Beispiel:**

- verschiedene Layup-Varianten der Situation angepasst (Reverse, Eurostep, Floater etc.) mit beiden Händen

- zeigt eine stabile und erfolgreiche Wurftechnik in Situationen catch&shoot, aus dem Cut und aus dem Dribbling

**Beispiele:**

- Wurf-Abschlüsse aus der Bewegung (aus Curl- und Flare-Situationen, Zwei-Kontakt-Stop, Jump-Stop)
- Wurf-Abschlüsse aus dem Dribbling (Zwei-Kontakt-Stop, Jump-Stop, Step-backs etc.)
- Abschlüsse aus dem Catch&shoot (auch unter Einsatz von Shotfakes)

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in verfügt über verschiedene Layup-Varianten, die er der Situation angepasst (Reverse, Eurostep, Floater etc.) mit beiden Händen anwendet*

von 1: zeigt ein stark eingeschränktes Repertoire mit technischen Defiziten und seltenem Erfolg

über 3/4: zeigt ein großes Repertoire, das er/sie aber häufig nicht in den richtigen Situationen anwendet

oder

zeigt ein überschaubares Repertoire, das er/sie aber häufig in passenden Situationen erfolgreich einsetzt

bis 6: zeigt alle Abschlussvarianten mit stabiler Technik und häufigem Erfolg

## BALLHANDLING/DRIBBLING

- beherrscht das Dribbling (re. Und li.) in von ihm gewählten Situationen sicher

**Beispiel:**

- verschiedene Dribble-Techniken mit der starken und schwachen Hand, auch gegen hohen Druck (z.B. im Ballvortrag)

- kann den Ball gegen Druck im Dribbling behaupten

**Beispiel:**

- Repertoire aus unterschiedlichen, situativ richtig angewandten Handwechseln (durch die Beine, hinter dem Rücken, Rolling, offensive Crossover etc.)

- verfügt über Skills und Tempowechsel im Dribbling (re. und li.) um den Verteidiger zu attackieren

**Beispiel:**

- kann diese Techniken auch unter maximalen Tempowechseln erfolgreich umsetzen

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in zeigt ein Repertoire aus unterschiedlichen, situativ richtig angewandten Handwechseln (durch die Beine, hinter dem Rücken, Rolling, offensive Crossover etc.)*

von 1: zeigt ein stark eingeschränktes Repertoire mit technischen Defiziten und seltenem Erfolg

über 3/4: zeigt ein großes Repertoire, welches er/sie aber häufig nicht in den richtigen Situationen anwendet

oder

zeigt ein überschaubares Repertoire, das er/sie aber häufig in passenden Situationen erfolgreich einsetzt

bis 6: zeigt alle Handwechselarten mit stabiler Technik im Ballhandling und häufigem Erfolg

PÄSSE

- einhändige und zweihändige Pässe finden ihr Ziel präzise und mit dem richtigen Timing

**Beispiele:**

- einhändige Pässe mit der starken als auch mit der schwachen Hand, vor allem aus Situationen im Drive (Pitch-, Kick-, Flip-, Helicopter-, Lob-, Bounce-Pass)
- situativ richtig eingesetzte zweihändige Pässe (z.B. in Transition oder im Stand)
- Timing für den Pass und Gefühl für die Härte des Passes

- er nutzt Täuschungen, Finten und andere vorbereitende Maßnahmen um einen Pass zu ermöglichen

**Beispiel:**

- Vorbereitende Maßnahmen wie Täuschungen und Finten, um bestimmte Pässe zu ermöglichen

**Beispiel Bewertung:**

*Der/die Spieler\*in zeigt ein Repertoire aus situativ richtig eingesetzte zwei- und einhändige Pässe mit der starken als auch mit der schwachen Hand, vor allem aus Situationen im Drive (Pitch-, Kick-, Flip-, Helicopter-, Lob-, Bounce-Pass)*

von 1: zeigt ein stark eingeschränktes Repertoire mit technischen Defiziten und seltenem Erfolg

über 3/4: zeigt ein großes Repertoire, das er/sie aber häufig nicht in den richtigen Situationen anwendet

oder

zeigt ein überschaubares Repertoire, das er/sie aber häufig in passenden Situationen erfolgreich einsetzt

bis 6: zeigt alle Passarten mit stabiler Technik, beiden Händen und häufigem Erfolg

Ausführung	
Abschlüsse	○ zeigt situativ, angepasste Lay-up-Varianten erfolgreich (Reverse, Eurostep, Floater etc.)
	○ zeigt eine stabile und erfolgreiche Wurftechnik in Situationen catch & shoot, aus dem Cut und aus dem Dribbling
Ballhandling/ Dribbling	○ beherrscht das Dribbling (re. und li.) in von ihm/ihr gewählten Situationen sicher
	○ kann den Ball gegen Druck im Dribbling behaupten
Pässe	○ verfügt über Skills und Tempowechsel im Dribbling (re. und li.), um den/die Verteidiger*in zu attackieren
	○ einhändige und zweihändige Pässe finden ihr Ziel präzise und mit dem richtigen Timing
	○ er/sie nutzt Täuschungen, Finten und andere vorbereitende Maßnahmen, um einen Pass zu ermöglichen

## Erfassungsbogen

Im Vorfeld an die Testung werden unterschiedliche Umfeldfaktoren der Spieler\*innen in der Datenbank IDA erfasst. Die Erfassung erfolgt einmalig vor der ersten Testung und muss in der Folgezeit nur bei Änderungen aktualisiert werden.

Hierzu ist es notwendig, dass der/die Spieler\*in sowie der/die Erziehungsberechtigten zunächst die ausgefüllte Datenschutzerklärung bei der/dem jeweiligen Landestrainer\*in einreichen:



**Informationen zum DBB-Daten-Management-System für Trainingsdaten**

Sehr geehrte Erziehungsberechtigte,

um das Training der Auswahlmannschaften der Landesverbände sowie der Nationalmannschaften zu optimieren, werden die Trainingsdaten aller Kaderathleten in einem Daten-Management-System erfasst und verarbeitet. Wir möchten Sie über die Details dieser Datenverarbeitung umfassend informieren, so dass Sie guten Gewissens Ihre Zustimmung erteilen können.

Der Deutsche Basketball Bund (DBB) konnte als technischen Dienstleister für die Bereitstellung einer hochentwickelten und sicheren Datenbank das Institut für Angewandte Trainingswissenschaft (IAT) in Leipzig gewinnen. Das IAT ist das zentrale Forschungsinstitut des deutschen Spitzen- und Nachwuchsleistungssports. Vertiefende Informationen zum IAT finden Sie im WWW ([www.iat.uni-leipzig.de](http://www.iat.uni-leipzig.de)). Das IAT stellt allen Sportverbänden die Datenbank IDA zur Verfügung. IDA wird für jede Sportart nach denen spezifischen Bedürfnissen konfiguriert. Vertiefende Details können Sie bei Interesse im WWW unter der URL [mint.sport-iat.de](http://mint.sport-iat.de) finden.

Folgende Schritte stehen jetzt an:

1. Im Folgenden informieren wir Sie über die Details der Datenverwendung.
2. Auf der letzten Seite bitten wir Sie um Ihre Zustimmung zur Verarbeitung der in den Trainingseinheiten ermittelten Daten.
3. Den unterschriebenen Vordruck lassen Sie bitte dem Landesverband (LV) zukommen. Der LV informiert Sie über den dafür vorgesehenen Weg.
4. Der LV legt dann in der Datenbank IDA einen Datensatz für Ihr Kind an.
5. IDA versendet dann eine Standardmail an Sie. Diese Mitteilung enthält die Zugangsdaten zu IDA, denn es ist erforderlich, dass Sie dort die vorhandenen Daten Ihres Kindes prüfen sowie weitere Angaben hinterlegen.

Sollten Sie Fragen zu Art und Umfang der Datenverarbeitung haben, so wenden Sie sich bitte an [Adam.Ligocki@basketball-bund.de](mailto:Adam.Ligocki@basketball-bund.de).

Mit freundlichen Grüßen

  
Adam Ligocki  
Referent Leitungssport

Offizieller Hauptsponsor: 

Offizieller Autorität: 

Offizieller Gesundheitspartner: 

Offizieller Automobilpartner: 

Offizieller Mediapartner: 

Geleitet durch: 

Seite 1 (von 5) der Datenschutzerklärung

Erst danach können die Landestrainer\*innen die Spieler\*innen in der IDA anlegen (Eingabe des Namens, Geburtsdatums und der E-Mail-Adresse) und somit einen Zugangslink an die Spieler\*innen versenden.

Nach Erhalt des Zugangslink können die Spieler\*innen die Stammdaten mit den Umfeldfaktoren eigenständig ausfüllen. Folgende Daten werden hierbei abgefragt:

- Name, Vorname
- Geburtsdatum
- Geschlecht
- Zuständiger Landesverband, zugehörige(r) Landeskader und zuständige\*r Landestrainer\*in
- Trainingsbeginn (in welchem Monat zum ersten Mal Vereinstraining im Basketball absolviert wurde)
- Erster Verein (der Verein, bei welchem mit dem Vereinsbasketball begonnen wurde)
- Aktueller Verein
- Ggf. Zweitverein oder JBBL-/WNBL-Team
- Adresse
- E-Mail
- Telefonnummer
- Staatsangehörigkeit(en)
- Namen der Eltern
- Erziehungsberechtigte
- Körpergröße der leiblichen Eltern
- Kontaktdaten der Eltern
- Staatsangehörigkeit(en) der Eltern
- Aktuelle Trainingshäufigkeit
- Frühere Erfahrungen in anderen Sportarten
- Aktive Ausübung weiterer Sportarten
- Voraussichtlicher Schulabschluss
- Schulform
- Internatsbetreuung

Die Spieler\*innen haben einen eigenen Zugang zur IDA, wo sie jederzeit die Daten einsehen und ggf. aktualisieren können.

Auf Basis der erhobenen Daten werden in der IDA z.B. automatisch das Alter und das Trainingsalter für die Auswertung berechnet. Zudem werden die Spieler\*innen durch die Eingabe des/der zugehörigen Landeskader(s) automatisch in die jeweiligen Kaderlisten eingegliedert. So wird auch gewährleistet, dass nur die zuständigen Landestrainer\*innen Einblick in die Daten Ihres jeweiligen Kaders haben, nicht jedoch auf andere Spieler\*innen.

Das beschriebene Vorgehen bzgl. der Datenerfassung wird ab 48 ff. dargestellt.

### Dateneingabe

#### Zugang zur Datenbank IDA

Der Zugang zur IDA muss beim DBB, Abteilung Leistungssport, beantragt werden.

#### Ansprechpartner:

Adam Ligocki

adam.ligocki@basketball-bund.de

02331 - 106 140

#### Vorbereitung der Dateneingabe

Zur Vorbereitung der Dateneingabe in der IDA sind folgende Schritte notwendig (nur bei der erstmaligen Erfassung eines/einer Spieler\*in in der IDA notwendig!):

1. Ausfüllen der Datenschutzerklärung durch Spieler\*innen und Erziehungsberechtigten sowie Abgabe bei dem/der Landestrainer\*in
2. Eingabe des Namens, Geburtsdatums, der E-Mail-Adresse, des Landesverbandes, des/der Landestrainer\*in, des/der zugehörigen Kader in der IDA durch die Landestrainer\*innen, Hochladen der Datenschutzerklärung und Versenden eines Zugangs an den/die Spieler\*in

**Hinweis: ohne die ausgefüllte Datenschutzerklärung durch die Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigten darf kein/e Spieler\*in in der IDA angelegt werden!**

3. Vervollständigung des eigenen Profils in der IDA (s. 59 f.) durch die Spieler\*innen bzw. deren Erziehungsberechtigten

Sobald der/die Spieler\*in einmal in der Datenbank angelegt ist, sind die vorherigen Schritte nicht mehr notwendig und es muss nur bei Bedarf das Profil durch die Spieler\*innen zw. deren Erziehungsberechtigten aktualisiert werden.

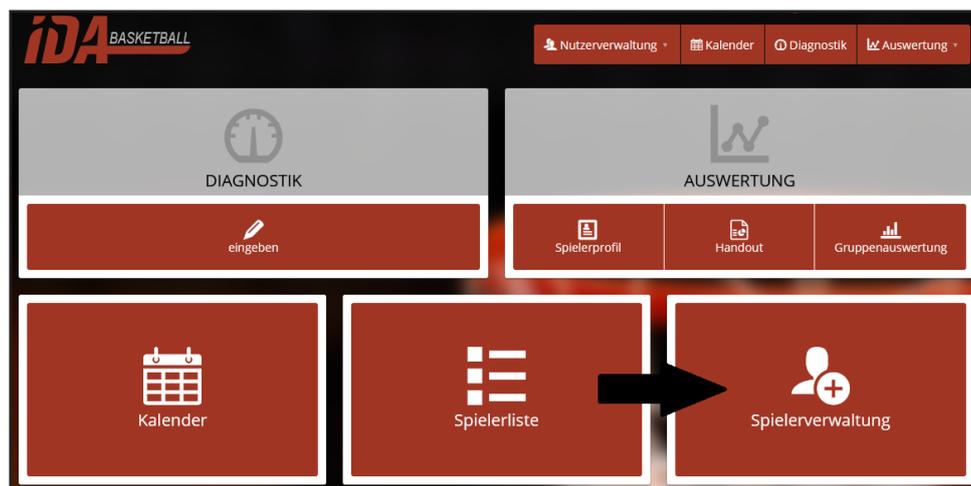
**Hinweis:** Bei Geschwisterkindern kann nicht zweimal die gleiche E-Mail-Adresse verwendet werden, da die IDA nur personenspezifische Zugänge vergibt. Pro Kind muss demnach eine eigene E-Mail-Adresse eingegeben werden.

#### Datenschutzerklärung

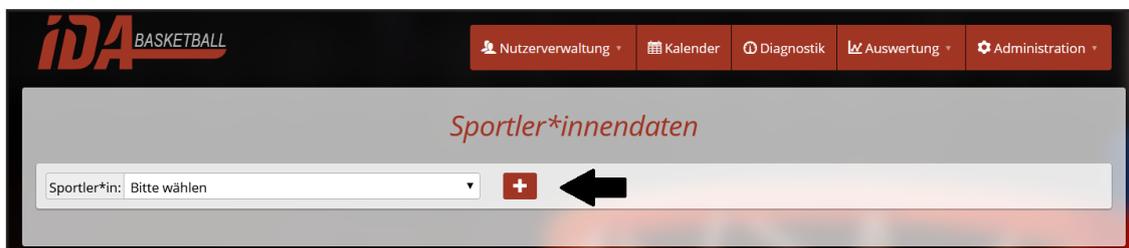
Damit die Spieler\*innen in der IDA durch die Landestrainer\*innen angelegt werden dürfen, ist zunächst die Datenschutzerklärung durch den/die Spieler\*in und deren Erziehungsberechtigte(n) notwendig, welche bei dem/der zuständigen Landestrainer\*in eingereicht werden muss (s. S. 46).

## Anlegen des/der Spieler\*in durch den/die Landestrainer\*in

Sobald die Datenschutzerklärung dem/der Landestrainer\*in vorliegt, kann der/die Spieler\*in in der IDA angelegt werden. Dazu ist es lediglich notwendig, Name, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Landesverband, zugehörige(r) Kader und Landestrainer\*in und in der IDA einzutragen und die Datenschutzerklärung im Profil zu hinterlegen. Anschließend erhält der/die Spieler\*in automatisch über die IDA einen Zugangslink und kann sich in der IDA anmelden:



1. Spieler\*in anlegen: Anklicken des Buttons „Spielerverwaltung“ auf der IDA-Startseite



2. Spieler\*in hinzufügen durch Anklicken des „+“-Symbols

**Daten**

<p><b>Persönliche Daten</b></p> <p>Vorname: <input type="text"/></p> <p>Name: <input type="text"/></p> <p>Geburtsdatum: <input type="text"/></p> <p>Geschlecht: <input type="text" value="♂ männlich"/></p> <p>Passbild: <input type="text"/></p> <p><b>Kontakt</b></p> <p>Straße, Hausnr.: <input type="text"/></p> <p>PLZ, Ort: <input type="text"/></p> <p>E-Mail: <input type="text"/></p> <p>Telefon: <input type="text"/></p> <p>Telefon (mobil): <input type="text"/></p> <p><b>Bemerkung</b></p> <p><input type="text"/></p> <p>Informations-E-Mail senden <input type="checkbox"/></p>	<p><b>Details</b></p> <p>Landesverband* <input type="text" value="kein Landesverband"/></p> <p>Landestrainer*in* <input type="text"/></p> <p>Zugehöriger Landeskader* <input type="text" value="0 / 10"/></p> <p>Erster Verein, bei dem das Vereinstraining aufgenommen wurde <input type="text"/></p> <p>Wann mit Vereinsbasketball begonnen? (mm.jjjj) <input type="text"/></p> <p>Aktueller Verein <input type="text"/></p> <p>Ggf. Zweitverein od. JBBL-/WNBL-Team <input type="text"/></p> <p>Aktuelle Trainingshäufigkeit pro Woche (Anzahl TE pro Woche) <input type="text"/></p> <p>Frühere Erfahrungen andere Sportarten <input type="text"/></p> <p>Aktive Ausübung weiterer Sportarten <input type="text"/></p> <p>Staatsangehörigkeit(en) <input type="text"/></p> <p>Falls nicht Deutsch - Einbürgerungsantrag gestellt? AZ/Beh. <input type="text"/></p> <p>Informationen zu Eltern <input type="text" value="Zeigen/Bearbeiten"/></p> <p>Voraussichtlicher Schulabschluss (Art des Schulabschlusses) <input type="text"/></p> <p>Wann? <input type="text"/></p> <p>Partner- od. Eliteschule des Sports <input type="checkbox"/></p> <p>Wenn ja, welche? <input type="text"/></p> <p><b>*) Pflichtfeld</b></p>
---	--

**Speichern**

3. Ausfüllen der notwendigen Sportlerdaten (Name, Vorname, Geburtsdatum, Geschlecht, E-Mail-Adresse, Landesverband, Landestrainer\*in, zugehörige(r) Kader)

**Hinweise:** Die Pflichtfelder (Name, Vorname, Geburtsdatum, Geschlecht, E-Mail-Adresse, Landesverband, Landestrainer\*in, zugehörige(r) Kader) sind zwingend auszufüllen, da sonst kein Speichern des/der Spieler\*in in der Datenbank möglich ist.

Bei Geschwisterkindern sind zwei unterschiedliche E-Mail-Adressen zu verwenden. Das Anlegen zweier Spieler\*innen mit identischer E-Mail-Adresse ist nicht möglich.

Informations-Email  
senden

Speichern

4. „Informations-Email senden“ aktivieren, um Zuganglink zur IDA zu versenden. Mit Bestätigung durch „Speichern“ wird der/die Spieler\*in angelegt und eine Zugangsmail versendet.

### Einwilligungen

① Zum Hinterlegen einer neuen Datenschutzeinwilligung wählen Sie bitte zunächst die gewünschte Person aus und klicken Sie anschließend auf "+".

SpielerIn Player, Team Zeitraum: von bis +

▸ Vorhandene Datenschutzeinwilligungen

▾ Neue Datenschutzeinwilligung hinzufügen

Datum

Bemerkungen

Dateien

neue Datei  📎

Datensatz speichern

5. Upload der Datenschutzerklärung unter dem Menüpunkt „Nutzerverwaltung“ > „Einwilligungen“ > Auswahl des/der Spieler\*in und Pluszeichen. Anschließend das Datum eintragen und die Datei hochladen und mit „Datensatz speichern“ den Upload speichern.

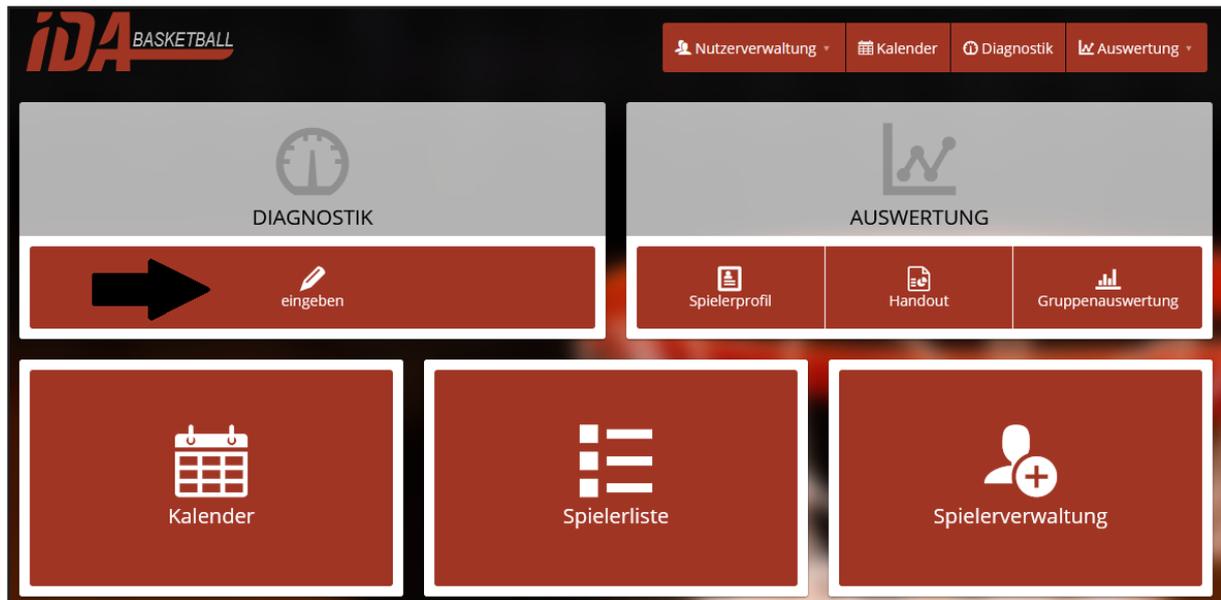
### Ausfüllen des Profils durch den/die Spieler\*in

Anschließend kann der/die Spieler\*in sich unter dem versendeten Zugangslink in die IDA einloggen und die erforderlichen Stammdaten eigenständig eintragen (s. 59 f.).

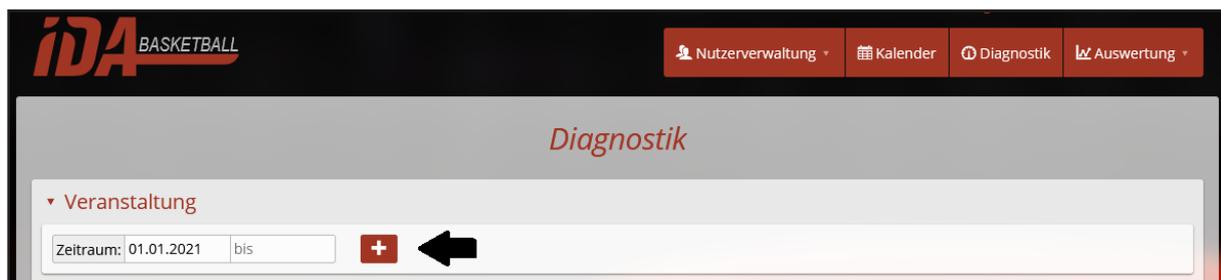
### Eingabe der Testergebnisse (Dateneingabe)

#### Anlegen eines Testtages

Ist ein Testtag geplant, muss zunächst der Termin zur Testung angelegt werden:



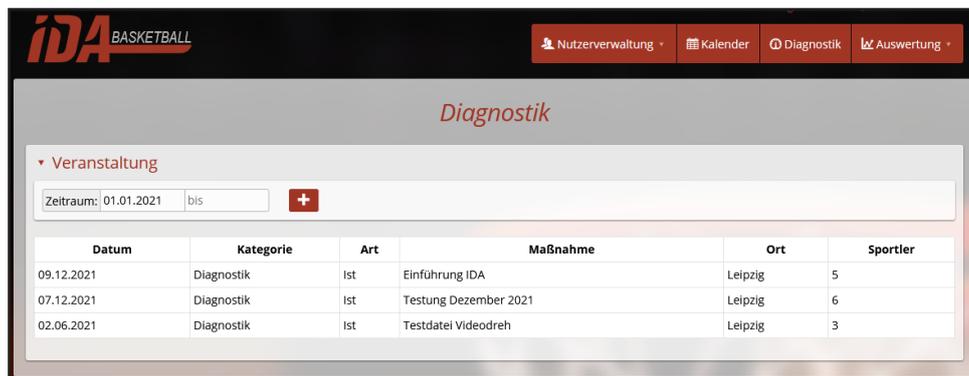
1. Testtag anlegen: Anklicken des Buttons „Diagnostik - eingeben“ auf der IDA-Startseite



2. Neuen Testtag anlegen durch Anklicken des „+“-Symbols

Diagnostik	
Beginn	16.12.2021 <input checked="" type="checkbox"/> ganztägig
Ende	16.12.2021
Beteiligte	0 / 6
<b>Parameter</b>	
Maßnahme	<input type="text"/>
Ort	<input type="text"/>
<input type="button" value="Ereignis speichern"/>	

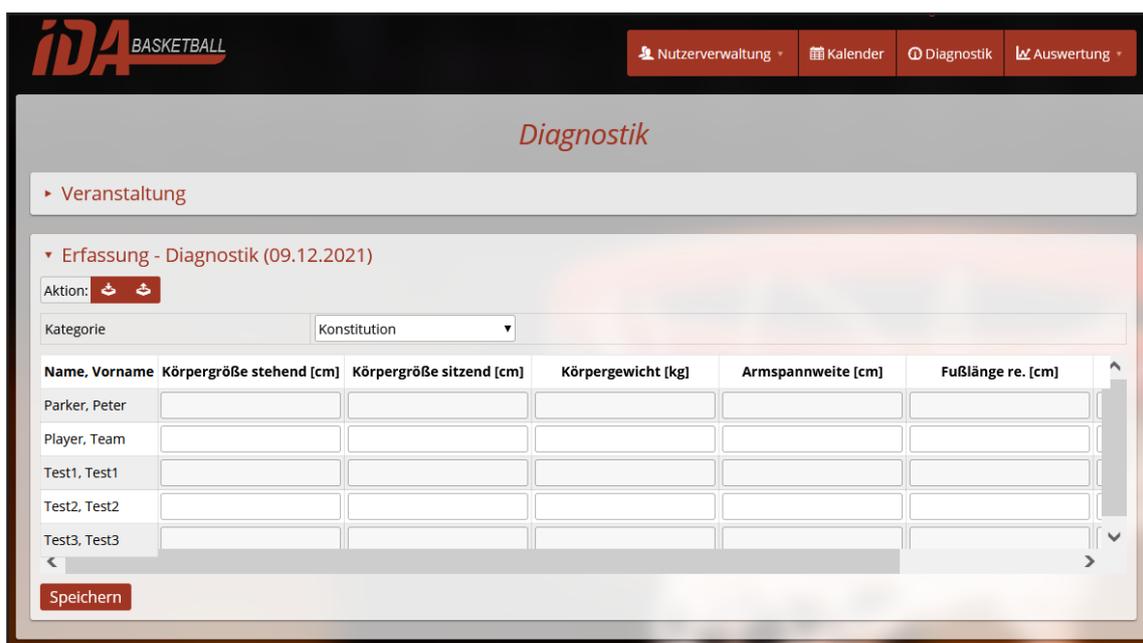
3. Datum eingeben und Teilnehmer\*innen auswählen, bei „Maßnahme“ Name der Testung und Kader (z.B. Testung WBV 2007w), bei „Ort“ den Ort der Maßnahme eintragen und anschließend auf „Ereignis speichern“ klicken



4. Der angelegte Testtag ist nun unter dem Menüpunkt „Diagnostik“ zu sehen und kann entsprechend aufgerufen werden

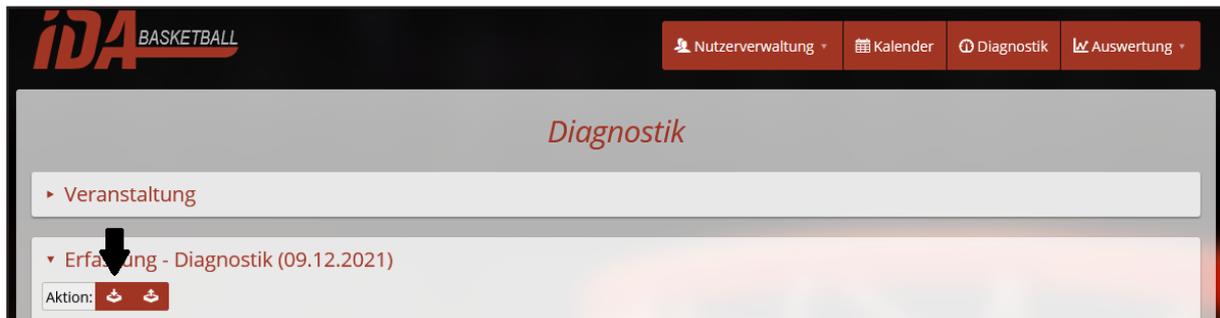
### Eingabe der Testergebnisse

Sobald der Testtag angelegt wurde, können die Testergebnisse eingetragen werden. Dazu kann man auf den entsprechenden Testtag klicken und die Ergebnisse vor Ort eintragen und abspeichern, sofern eine Internetverbindung vorhanden ist:



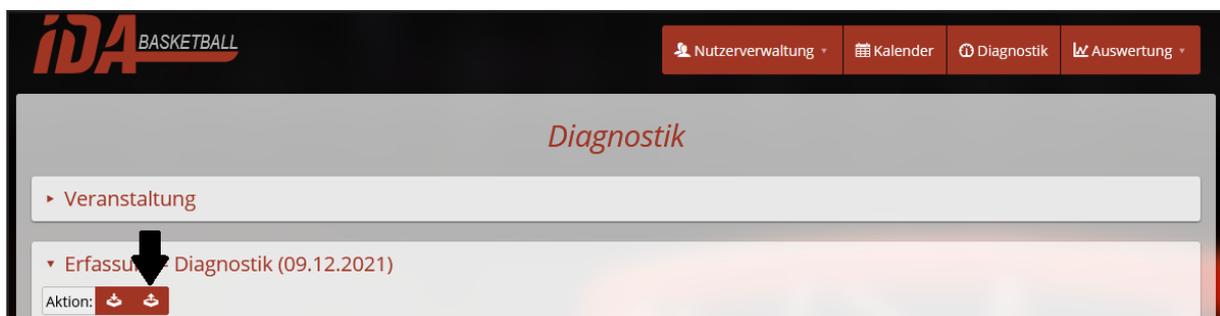
1. Eingabe der Ergebnisse in der IDA (Internetverbindung notwendig)

Unabhängig von einer Internetverbindung wird empfohlen, die vorgefertigte Excel-Datei zu verwenden (über den Download-Button im Vorfeld der Testung herunterzuladen), damit keine Daten mangels fehlender Internetverbindung oder Zwischenspeicherung verloren gehen und die Excel-Datei zugleich auf mehreren PCs verwendet werden kann (z.B. für die Speicherung von Daten an mehreren Teststationen gleichzeitig) (s. auch 14):



### 2. Download der Excel-Datei zur Datenerfassung

Im Anschluss an die Testung kann auf gleichem Wege die ausgefüllte und lokal gespeicherte Excel-Datei wieder hochgeladen werden (die Daten werden automatisch in die IDA übernommen). Auch mehrere Dateien mit unterschiedlichen Daten (z.B. eine Datei mit den konstitutionellen Werten und eine Datei mit den konditionellen Werten) können hochgeladen werden und die IDA übernimmt automatisch die Daten, ohne dass die Dateien vorab manuell zusammengefügt werden müssen:



### 3. Upload der ausgefüllten Excel-Datei

Im nächsten Schritt die Datei auswählen und auf „importieren“ klicken. Der Button „Vorhandene Dateien überschreiben“ wird nur ausgewählt, wenn eine Änderung des Datensatzes vorgenommen wurde, welcher bereits in der IDA vorhanden war und die neuen Daten nun von der IDA übernommen werden sollen.

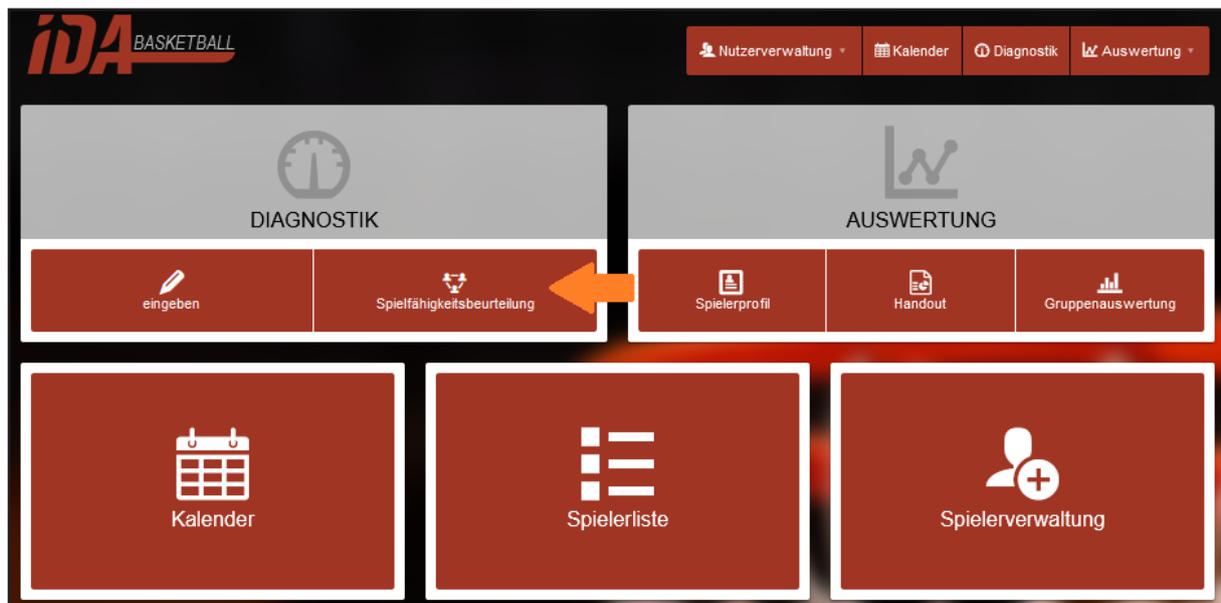


### 4. Dateiauswahl und Import bestätigen

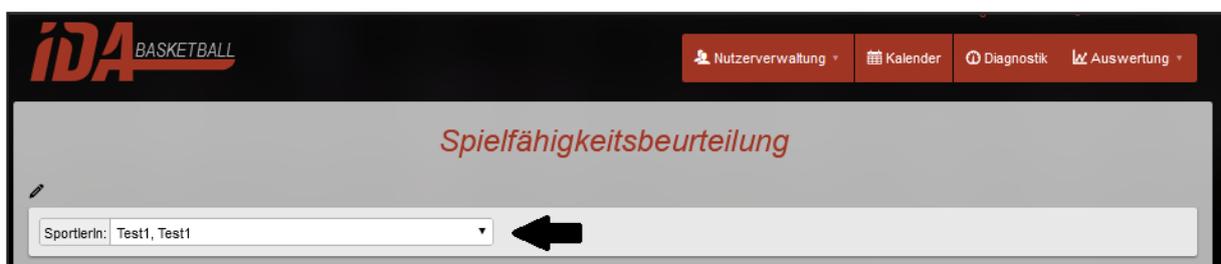
## Eingabe der Spielfähigkeitsbeurteilung

Ist für den Tag, an dem eine Spielfähigkeitsbeurteilung vorgenommen wird, bereits ein Testtag angelegt worden, kann direkt mit der Spielfähigkeitsbeurteilung begonnen werden. Sollte die Spielfähigkeitsbeurteilung jedoch an einem anderen Tag stattfinden, muss ein neuer Testtag für diesen Tag angelegt werden (s. S. 52f).

Die Spielfähigkeitsbeurteilung wird wie folgt vorgenommen:

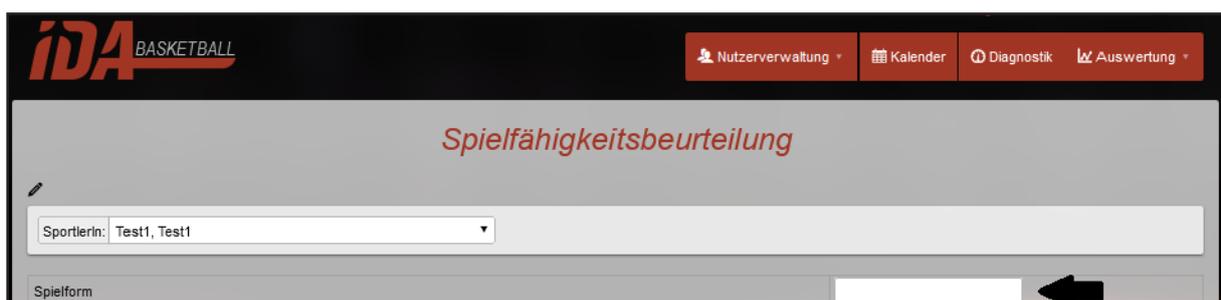


1. Beurteilungsbogen aufrufen: Anklicken des Buttons „Spielfähigkeitsbeurteilung“ auf der IDA-Startseite



2. Spieler\*in über das Drop-Down-Menü auswählen

**Hinweis:** Sollte die Spielfähigkeitsbeurteilung für eine bestimmte Situation (z. B. Trainingsspiel, Liga-spiel) vorgenommen werden, kann unterhalb des Drop-Down-Menüs die Spielform (z. B. Ligenbezeichnung, Spielform, Training etc.) eingetragen werden:



ida BASKETBALL

Nutzerverwaltung ▾
Kalender
Diagnostik
Auswertung ▾

## Spielfähigkeitsbeurteilung

Sportlerin: Test1, Test1

Spielform

**Technik (Ausführung)**

**Abschlüsse**

- zeigt situativ angepasste Lay-up-Varianten erfolgreich (Reverse, Eurostep, Floater etc.)
- zeigt eine stabile und erfolgreiche Wurftechnik in Situationen catch&shoot, aus dem Cut und aus dem Dribbling

nf - 1 2 3 4 5 6

**Ballhandling/Dribbling**

- beherrscht das Dribbling (re. und li.) in von ihm gewählten Situationen sicher
- kann den Ball gegen Druck im Dribbling behaupten
- verfügt über Skills und Tempowechsel im Dribbling (re. und li.) um den Verteidiger zu attackieren

nf - 1 2 3 4 5 6

**Pässe**

- einhändige und zweihändige Pässe finden ihr Ziel präzise und mit dem richtigen Timing
- er nutzt Täuschungen, Finten und andere vorbereitende Maßnahmen um einen Pass zu ermöglichen

nf - 1 2 3 4 5 6

**Taktik (Allgemeine Spielfähigkeit)**

**Spielintelligenz**

- erkennt, wie und wer auf dem Feld für sein Team einen Vorteil kreieren kann
- versteht dieses Vorgehen und entscheidet demnach richtig
- entscheidet so, dass seine Mannschaft den bestmöglichen Abschluss erlangt

nf - 1 2 3 4 5 6

**Kreativität**

- zeigt Mut, Vorteils-Situationen für sich und seine Mitspieler zu kreieren
- nutzt dabei auch überraschende/unerwartete Skills, Techniken und Entscheidungen
- beachtet dabei die Stärken/Schwächen seiner Gegenspieler

nf - 1 2 3 4 5 6

**Umschalten/Antizipation**

- ist gedanklich immer schon eine Situation voraus
- orientiert sich für evtl. entstehende Situationen vor
- reagiert schnell auf neu-entstandene Situationen

nf - 1 2 3 4 5 6

**Taktik (Wahrnehmung/Entscheidung)**

**mit Ball**

- sieht und findet freie Mitspieler, sowohl im Stand als auch aus dem Dribbling
- erkennt, wenn an ihm gehoffen oder er gedoppelt wird
- erkennt, wenn er selbst die Möglichkeit hat zu attackieren oder zu werfen

nf - 1 2 3 4 5 6

**abseits des Balls**

- hält und korrigiert ggf. das Spacing
- beobachtet seinen direkten Gegenspieler und reagiert auf dessen Verhalten (z.B. Cuts von der Weakside od. Backdoors)
- initiiert Situationen abseits des Balles (z.B. Exchange od. Screens)

nf - 1 2 3 4 5 6

**in der Defense**

- setzt sich richtig ein, welche Stärken/Schwächen sein direkter Gegenspieler hat und passt seine Verhaltensweisen darauf an
- erkennt abseits des Balles Situationen in denen er helfen oder rollieren muss und handelt rechtzeitig

nf - 1 2 3 4 5 6

Speichern

### 3. Spielfähigkeitsbeurteilung vornehmen und mit „Speichern“ bestätigen

**Hinweise:** Die Anleitung zur Spielfähigkeitsbeurteilung ist ab der Seite 33 zu finden. Für die Durchführung der Spielfähigkeitsbeurteilung in der IDA ist eine stabile Internetverbindung notwendig.

## Rohdaten und Auswertung der Ergebnisse für Trainer\*innen

### Rohdaten

Über den Menüpunkt „Auswertung“ > „Gruppenauswertung“ können Rohdaten ausgegeben werden. Dazu sind folgende Schritte notwendig:

1. Unter „Wer“: Auswahl der Sportler\*innen
2. Unter „Wer“: Ggf. Auswahl der Gruppe (falls vorhanden bzw. erwünscht)
3. Unter „Zeitraum“: gewünschten Zeitraum auswählen, in dem Daten erhoben wurden und für welchen die Rohwerte ausgegeben werden sollen
4. Unter „Auswertung“: im Dropdown-Menü „Rohwerte Testbatterie“ auswählen
5. Unter „Auswertung“: „Aktualisieren“ anklicken

Schritte 1-5 für die Ausgabe der Rohdaten

6. Nun erscheinen unterhalb des Menüs die Rohwerte. Diese können unter „Auswertung“ über den Download-Button als Excel-Datei heruntergeladen und lokal gespeichert werden.

Schritt 6 zum Download der Rohdaten als Excel-Datei

### Auswertung der Ergebnisse

Über den Menüpunkt „Auswertung“ > „Handout“ werden von dem/der ausgewählten Spieler\*in folgende Ergebnisse eines bestimmten Testzeitpunktes angezeigt:

- Steckbrief mit den anthropometrischen Daten
- Testergebnisse der konditionellen Tests eines/einer Spieler\*in im Vergleich zu verschiedenen Gruppen (Prozentrangnormierung)
- Entwicklungsverläufe der konditionellen Testergebnisse des/der Spieler\*in (falls bereits mehrere Testungen stattgefunden haben)
- Einzelbewertungen der Trainer\*innen der Spielfähigkeitsbeurteilung und deren Mittelwert
- Verlauf der Mittelwerte der Spielfähigkeitsbeurteilung über mehrere Beurteilungszeitpunkte (falls bereits mehrere Beurteilungen stattgefunden haben)
- Trainer\*innenkommentar (zur Leistung des/der Spieler\*in und Trainingsempfehlungen für den/die Spieler\*in)



## Hinweise zur Verwendung der Datenbank „IDA“

---

Bei allen Diagrammen können z. B. die einzelnen Referenzgruppen, Messzeitpunkte etc. an- bzw. abgewählt werden.

Unter „Veranstaltung“ können auch (falls vorhanden) vorherige Testzeitpunkte ausgewählt werden.

Die Ergebnisdarstellung lässt sich über den PDF-Downloadbutton herunterladen und lokal abspeichern.

### Hinweise zur Verwendung der IDA durch Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigten

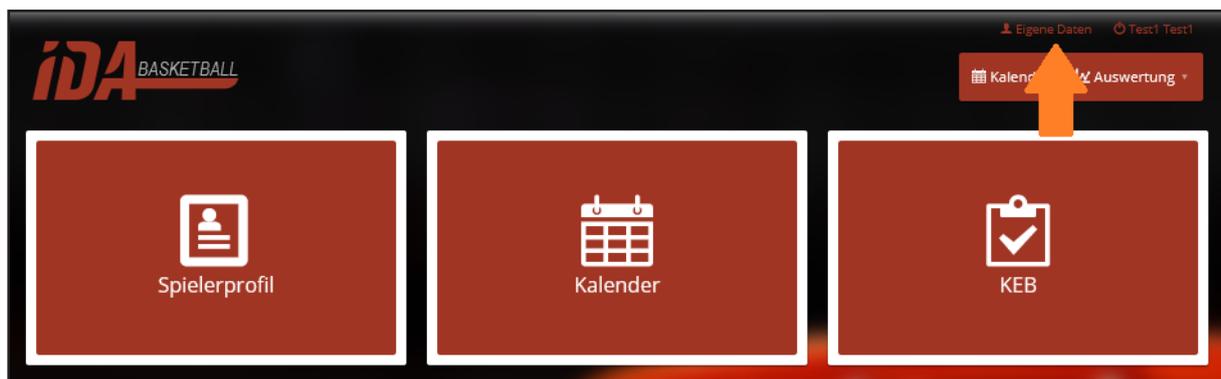
Durch den eigenen Zugang können Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigte sowohl Einsicht in die eigenen Ergebnisse als auch die eigenen Stammdaten erhalten und letztere vervollständigen und bei Bedarf aktualisieren.

#### Zugang zur Datenbank IDA für Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigten

Den Zugang zur Datenbank erhalten die Spieler\*innen per E-Mail, sobald er/sie von einem/einer Landestrainer\*in angelegt wurde (sofern das Feld „Information-Email senden“ ausgewählt wurde - s. S. 51). Die Spieler\*innen bzw. deren Erziehungsberechtigten erhalten an die angegebene E-Mail-Adresse eine Mail mit den entsprechenden Zugangsdaten.

#### Einsicht, Vervollständigung und Aktualisierung der Stammdaten

Spieler\*innen können jederzeit Einsicht in ihre Stammdaten erhalten, diese nach Erhalten der Zugangsdaten vervollständigen und bei Bedarf anpassen:



1. Startseite eines Spieler\*in-Zugangs der IDA; Einsicht der Stammdaten über „Eigene Daten“ (s. Pfeil) möglich

Eigene Daten

<a href="#">Daten</a> <a href="#">Passwort ändern</a> <a href="#">Gastpasswort festlegen</a> <a href="#">Meine Trainer</a>	
<b>Persönliche Daten</b> Vorname: <input type="text" value="Peter"/> Name: <input type="text" value="Parker"/> Geburtsdatum: <input type="text" value="03.03.2003"/> Geschlecht: <input type="text" value="♂ männlich"/> Passbild: <input type="text"/>	<b>Details</b> Landesverband* <input type="text" value="kein Landesverband"/> Landestrainerin* <input type="text" value="Sabine Schnell"/> Erster Verein, bei dem das Vereinstraining aufgenommen wurde <input type="text"/> Wann mit Vereinsbasketball begonnen? (mm.jjjj) <input type="text"/> Aktueller Verein <input type="text"/> Ggf. Zweitverein od. JBBL-/WNBL-Team <input type="text"/> Aktuelle Trainingshäufigkeit pro Woche (Anzahl TE pro Woche) <input type="text" value="0"/> Frühere Erfahrungen andere Sportarten <input type="text"/> Aktive Ausübung weiterer Sportarten <input type="text"/> Staatsangehörigkeit(en) <input type="text"/> Falls nicht Deutsch - Einbürgerungsantrag gestellt? AZ/Beh. <input type="text"/> Informationen zu Eltern <span style="background-color: #A52A2A; color: white; padding: 2px;">Zeigen/Bearbeiten</span> Voraussichtlicher Schulabschluss (Art des Schulabschlusses) <input type="text"/> Wann? <input type="text" value="0"/> Partner- od. Eliteschule des Sports <input type="checkbox"/> Wenn ja, welche? <input type="text"/> *) Pflichtfeld
<b>Kontakt</b> Straße, Hausnr.: <input type="text"/> PLZ, Ort: <input type="text"/> <input type="text"/> E-Mail: <input type="text" value="peter-parker@mustermail.de"/> Telefon: <input type="text"/> Telefon (mobil): <input type="text"/>	
<b>Bemerkung</b> <input style="width: 100%; height: 40px;" type="text"/>	
Letzte Änderung: 07.12.2021 14:41 <span style="background-color: #A52A2A; color: white; padding: 2px;">Speichern</span>	

### 2. Einsicht und Änderung der eigenen Daten sowie des Passworts

**Hinweise:** Unter dem Reiter „Meine Trainer“ können Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigte einsehen, wer Zugriff auf Ihre Daten hat. Unter dem Reiter „Passwort ändern“ kann ein neues Passwort festgelegt werden.

### Einsicht der eigenen Ergebnisse

Zudem können Spieler\*innen und deren Erziehungsberechtigte jederzeit Einsicht in Ihre Ergebnisse nehmen. Dazu gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

#### Rohdaten

Über den Menüpunkt „Auswertung“ > „Gruppenauswertung“ können Rohdaten ausgegeben werden. Dazu sind folgende Schritte notwendig:

1. Unter „Zeitraum“: gewünschten Zeitraum auswählen, in dem Daten erhoben wurden und für welchen die Rohwerte ausgegeben werden sollen
2. Unter „Auswertung“: im Dropdown-Menü „Rohwerte Testbatterie“ auswählen
3. Unter „Auswertung“: „Aktualisieren“ anklicken
4. Nun erscheinen unterhalb des Menüs die Rohwerte. Diese können unter „Auswertung“ über den Download-Button als Excel-Datei heruntergeladen und lokal gespeichert werden.

### Auswertung der Ergebnisse

Über den Menüpunkt „Auswertung“ > „Handout“ werden von dem/der Spieler\*in folgende Ergebnisse eines bestimmten Testzeitpunktes angezeigt:

- Steckbrief mit den anthropometrischen Daten
- Testergebnisse der konditionellen Tests des/der Spieler\*in im Vergleich zu verschiedenen Gruppen (Prozentrangnormierung)
- Entwicklungsverläufe der konditionellen Testergebnisse des/der Spieler\*in (falls bereits mehrere Testungen stattgefunden haben)
- Trainer\*innenkommentar (zur Leistung des/der Spieler\*in und Trainingsempfehlungen für den/die Spieler\*in)

Bei allen Diagrammen können z. B. die einzelnen Referenzgruppen, Messzeitpunkte etc. an- bzw. ausgewählt werden.

Unter „Veranstaltung“ können auch (falls vorhanden) vorherige Testzeitpunkte ausgewählt werden.

Die Ergebnisdarstellung lässt sich über den PDF-Downloadbutton herunterladen und lokal abspeichern.

## Literaturverzeichnis

1. Hoffmann, A. (2017). Was heißt denn hier Talent? *Häufig gestellte Fragen im Nachwuchsleistungssport*. Abruf unter [https://nwls.sport-iat.de/wp-content/uploads/2017/05/01\\_Einleitung.pdf](https://nwls.sport-iat.de/wp-content/uploads/2017/05/01_Einleitung.pdf)
2. Van Hooren, B., & Zolotarjova, J. (2017). The Difference Between Countermovement and Squat Jump Performances: A Review of Underlying Mechanisms With Practical Applications. *Journal of strength and conditioning research*, 31 (7), 2011–2020.

## Ergebnisse Testbatterie Basketball\*

Testdatum: \_\_\_\_\_ Maßnahme: \_\_\_\_\_  
 Ort: \_\_\_\_\_ Tester\*innen: \_\_\_\_\_  
 Landesverband: \_\_\_\_\_ Kader: \_\_\_\_\_

Nr.	Spieler*in Name, Vorname	Fußlänge	KG stehend	KG sitzend	Spannweite	Gewicht	SJ			CMJ			Standweitsprung			Mod. T-Test			20m-Sprint			
		[cm]	[cm]	[cm]	[cm]	[kg]	V1	V2	Best	V1	V2	Best	V1	V2	Best	V1	V2	Best	V1	V2	Best	
1)																						
2)																						
3)																						
4)																						
5)																						
6)																						
7)																						
8)																						
9)																						
10)																						
11)																						
12)																						
13)																						
14)																						
15)																						
16)																						
17)																						
18)																						
19)																						
20)																						

\*) Werden die Daten in der IDA erfasst, ist die dort hinterlegte Excel-Datei zu verwenden, da sonst kein Datenimport möglich ist!



Beurteilungsbogen Spielfähigkeit									
Sichter*in: _____		Datum: _____							
Spiel / Lehrgang / Maßnahme: _____									
nf = nicht feststellbar		- = negative Beurteilung		1-----2-----3-----4-----5-----6 durchschnittlich		herausragend			
Spieler*in	Allgemeine Spielfähigkeit			Wahrnehmung / Entscheidung			Ausführung		
	Spiel- intelligenz	Kreativität	Umschalten / Antizipation	mit Ball	abseits des Balles	in der Defense	Abschlüsse	Ballhandling / Dribbling	Pässe
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Allgemeine Spielfähigkeit	
Spielintelligenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ erkennt, wie und wer auf dem Feld für sein/ihr Team einen Vorteil kreieren kann</li> <li>○ versteht dieses Vorgehen und entscheidet demnach richtig</li> <li>○ entscheidet so, dass seine/ihre Mannschaft den bestmöglichen Abschluss erlangt</li> </ul>
Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ zeigt Mut, Vorteils-Situationen für sich und seine ihre Mitspieler*innen zu kreieren</li> <li>○ nutzt dabei auch überraschende/unerwartete Skills, Techniken und Entscheidungen</li> <li>○ beachtet dabei die Stärken/Schwächen seiner/ihrer Gegenspieler*innen</li> </ul>
Umschalten/ Antizipation	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ist gedanklich immer schon eine Situation voraus</li> <li>○ orientiert sich für evtl. entstehende Situationen vor</li> <li>○ reagiert schnell auf neu-entstandene Situationen</li> </ul>
Wahrnehmung / Entscheidung	
mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ sieht und findet freie Mitspieler*innen, sowohl im Stand als auch aus dem Dribbling</li> <li>○ erkennt, wenn an ihm/ihr geholfen oder er/sie gedoppelt wird</li> <li>○ erkennt, wenn er/sie selbst die Möglichkeit hat zu attackieren oder zu werfen</li> </ul>
abseits des Balles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ hält und korrigiert ggf. das Spacing</li> <li>○ beobachtet seinen/ihre direkte/n Gegenspieler*in und reagiert auf dessen/deren Verhalten (z.B. Cuts von der Weakside oder Backdoors)</li> <li>○ initiiert Situationen abseits des Balles (z.B. Exchange oder Screens)</li> </ul>
in der Defen- se	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ schätzt richtig ein, welche Stärken/Schwächen sein/ihre direkte/r Gegenspieler*in hat und passt seine/ihre Verhaltensweisen darauf an</li> <li>○ erkennt abseits des Balles Situationen, in denen er/sie helfen oder rotieren muss und handelt rechtzeitig</li> </ul>
Ausführung	
Abschlüsse	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ zeigt situativ, angepasste Lay-up-Varianten erfolgreich (Reverse, Eurostep, Floater etc.)</li> <li>○ zeigt eine stabile und erfolgreiche Wurftechnik in Situationen catch &amp; shoot, aus dem Cut und aus dem Dribbling</li> </ul>
Ballhandling/ Dribbling	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ beherrscht das Dribbling (re. und li.) in von ihm/ihr gewählten Situationen sicher</li> <li>○ kann den Ball gegen Druck im Dribbling behaupten</li> <li>○ verfügt über Skills und Tempowechsel im Dribbling (re. und li.), um den/die Verteidiger*in zu attackieren</li> </ul>
Pässe	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ einhändige und zweihändige Pässe finden ihr Ziel präzise und mit dem richtigen Timing</li> <li>○ er/sie nutzt Täuschungen, Finten und andere vorbereitende Maßnahmen, um einen Pass zu ermöglichen</li> </ul>