



# Ausschreibung und Vorgaben

zur Sichtung des Jahrgangs 2001  
und jünger

(Kreis Koblenz, Juni 2013)

Reiner Chromik  
Verbandstrainer

## Ausschreibung zur Sichtung der Jungen des Jahrgangs 2001

Termin	Samstag, 22.06.2013
Ort	Kreis Koblenz (Kreissporthalle 2, von-Bodelschwingh-Straße, 56410 Montabaur)
Ziel	Bildung des Talentkaders des Jahrgangs 2001 des Basketballverbandes Rheinland-Pfalz und des Basketballverbandes Saarland
Sichter	Reiner Chromik, Dominic Dörr und Auswahltrainer beider LV

### Zeitplanung

9:00	Besprechung der Sichter mit den Auswahltrainern der Bezirke
10:00	Spiel 1: Rheinland vs Saarland (Anschreiber: Rheinhessen)
11:15	Spiel 2: Rheinhessen vs Pfalz (Anschreiber: Rheinland)
12:30	Spiel 3: Pfalz vs Rheinland (Anschreiber: Saarland)
13:45	Spiel 4: Saarland vs Rheinhessen (Anschreiber: Pfalz)
14:30	Spiel 5: Rheinhessen vs Rheinland (Anschreiber: Saarland)
15:45	Spiel 6: Pfalz vs Saarland (Anschreiber: Rheinland)
16:45	Trainerbesprechung zum Sichtungsergebnis
17:15	Nominierung der Auswahlspieler
Spielmodus	2x15' gestoppte Spielzeit – 5' Halbzeitpause - je 1 Timeout pro Halbzeit Jeder Bezirk setzt 10 (-12) Spieler ein. Umsetzung der Spielkonzeption MMV ist verbindlich über die gesamte Spielzeit vorgeschrieben. Keine Pressverteidigung vor der ML

Schiedsrichteransetzungen und deren Kostenübernahme regelt der ausrichtende Bezirk. Die Sichter arbeiten zudem als finales Schiedsgericht und als Mann-Mann-Kommissare.



## **Ausschreibung zur Sichtung der Mädchen des Jahrgangs 2001**

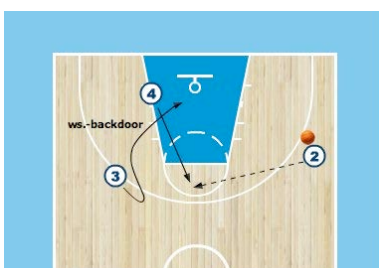
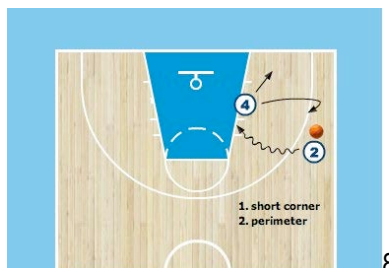
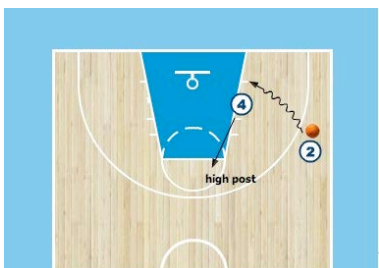
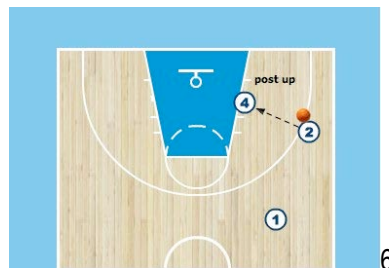
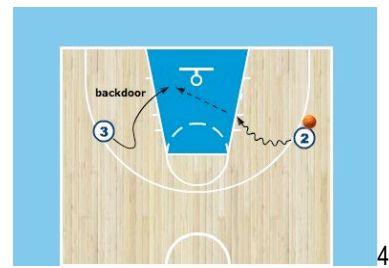
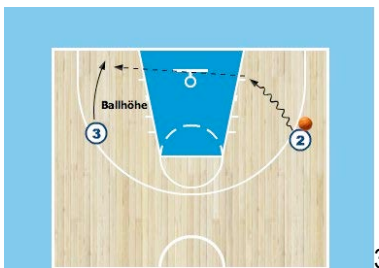
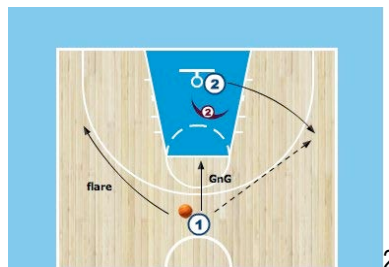
Der DBB-Jugendausschuß hat die Umstellung des Jahrgangs bei den Mädchen beschlossen. Der Jahrgang 2001 wird demzufolge erst 2016 das Bundesjugendlager und 2015 die "Talent mit Perspektive"-Maßnahme (IngDiba-Turniere) spielen.

Entsprechend verschiebt sich die Sichtung auf BVRP/BVS-Ebene um ein Jahr auf 2014.

## GRUNDPRINZIPIEN DES ANGRIFFSSPIELS

Über Grundprinzipien bzw. Automatismen soll die individuelle Kreativität gefördert und in ein konstruktives, teamorientiertes Handeln integriert werden.

Dabei gilt: je einfacher, desto besser – keine Screenoffenses – “keep it simple” - Speed/Intensität/Härte/Konsequenz/Bereitschaft!



### Inhalte

- ↳ spot up-Prinzipien
- ↳ overplay - backdoor
- ↳ 2nd ball movement
- ↳ Rebound-Plan
- ↳ in'n'out and over

### Organisationsform

- ↳ Übungsformen vom 1-0 + 1 bis 3-3

### Merksätze

- ↳ give'n'go
- ↳ cut'n'fill
- ↳ penetrate'n'create
- ↳ final: PnR
- ↳ Passabstände 4-6m
- ↳ Vorfahrtregelung bei Ballbewegung!
- ↳ Lücken finden
- ↳ „wo ich bin, kann kein anderer sein“
- ↳ nie auf gleicher Passlinie (Dreieck)

- 1 overplay - backdoor
- 2 give'n'go oder flare
- 3 spot up „Ballhöhe“
- 4 spot up „backdoor – Brettspitze“
- 5 Transition - Triangle
- 6 post up
- 7 spot up „clear high post“
- 8 spot up „clear short corner/perimeter“
- 9 pressure release

## ANGRIFFSPIEL (5-OUT-MOTION)

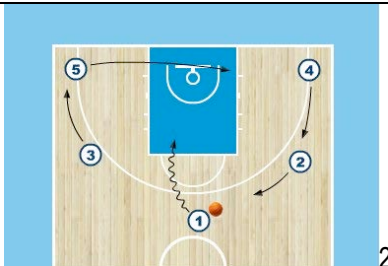
Die 5-Out-Motion-Offense ist ein Angriffsspiel, welches universell mit jungen Spielern und Spielerinnen gespielt werden kann. Da eine typische Positionsdifferenzierung noch nicht erfolgen soll, spielt hier jeder Spieler auf jeder Position und soll vorwiegend über Automatismen ("read the defense") kreativ sein.

Die hier dargestellte Struktur ist eine read and react Offense. Im Zusammenspiel als Mannschaft lernen die Spieler, die Bewegung des Balles und das daraus resultierende Verteidigerverhalten zu analysieren und situativ zu kontern.



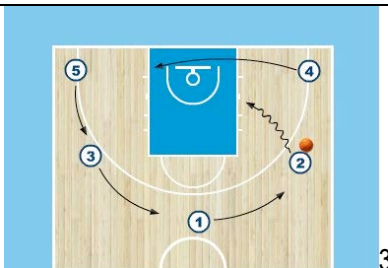
Wir spielen mit 5 perimetern!

Durch die permanente Positionsverschiebung ist in der Regel „nur“ in der Transitionsphase der Pointguard auf dem hohen Spot. Nach Einleitung der offensiven Aktionen können alle Spieler „durchrotiert“ werden.



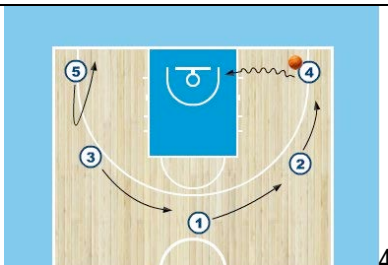
Read 1  
Penetration = Circle Movement

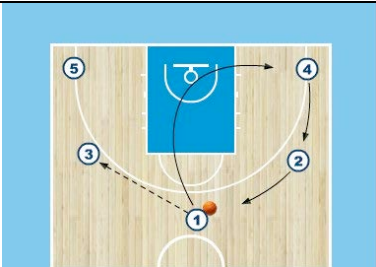
Alle Spieler ohne Ball bewegen sich in die Richtung in der, der Ballträger an seinem Gegenspieler vorbei zieht.



Read 2  
Ausnahme Baseline Drive

Zieht der tiefste Flügel über die Grundlinie zum Korb, MUSS auf der Gegenseite die Ecke besetzt werden.



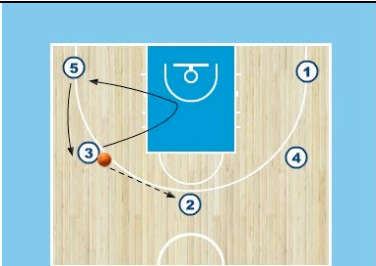


Read 3  
Pass and Cut

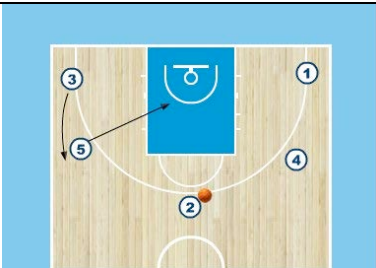
Hat ein Spieler eine Position weiter gepasst, schneidet er zum Korb. Dann gelten folgende Regeln

1. Fill out to open spots
2. Fill up open spots

5

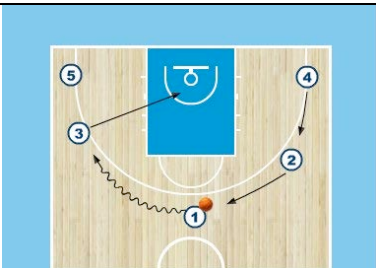


6



Wird ein Spieler beim Auffüllen einer Position von seinem Verteidiger überspielt, antwortet er mit einem Backdoor Cut.

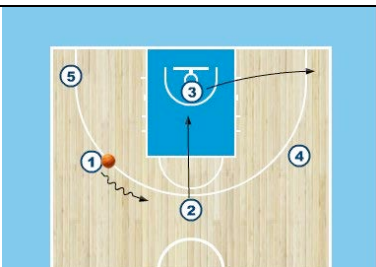
7



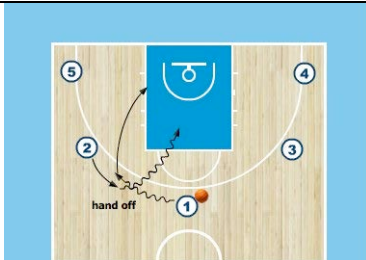
Read 4  
Speeddribble = Backdoor

Dribbelt der Ballträger auf einen Mitspieler zu, reagiert dieser mit einem Backdoor Cut.

8



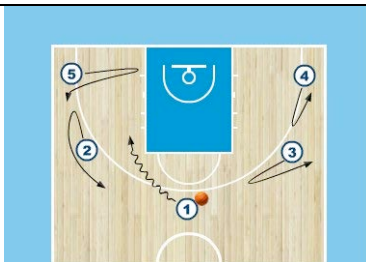
9



10

Read 5  
Powerdribble = Handoff

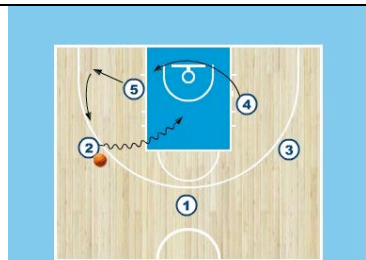
Der Ballträger dreht sich mit dem Rücken zum Korb und dribbelt in einer Slidebewegung auf seinen Mitspieler zu.  
Der Spieler ohne Ball reagiert mit einer Täuschung zum Korb, anschließend sprintet er zum Ball und übernimmt diesen per Handoff.  
Der vorherige Ballbesitzer rollt anschließend zum Korb ab.



11

Read 6  
Penetration= Circle Reverse

Sollte der Ballträger beim Versuch zum Korb zu ziehen von seinem Gegenspieler gestoppt werden, reagieren die Mitspieler mit einem Circle Reverse.  
Hierdurch ergeben sich Passmöglichkeiten für den Ballträger.



12

Read 7  
Penetration=Post Slide

Bei Penetration oberhalb der Postspieler gelten folgende Reads  
1. Ballseite in Short Corner  
2. Gegenseite an die gegenüberliegende Brettkante.



13

... bei Penetration unterhalb der Postspieler

1. Ballseite zum Elbow, anschließend hinter den Ball  
2. Gegenseite auf den Dunkers Spot

## ANGRIFFSSPIEL (4-OUT-MOTION)

Auch die 4-Out-Motion-Offense ist ein Angriffsspiel, welches universell mit jungen Spielern und Spielerinnen gespielt werden kann. Im Vergleich zur 5-Out-Motion-Offense kommen hier Grundprinzipien des Postspiels hinzu, die für spätere komplexere Strukturen als Basis dienen.

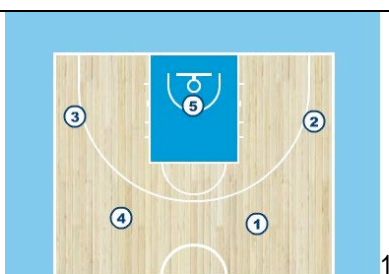
Bei Einführung nur give+go+fill und backdoor-Option. Bei guter individueller Ausführung, ist keine weitere Option nötig!

Bei beiden Halbfeldstrukturen wird ohne Blockoptionen gespielt.

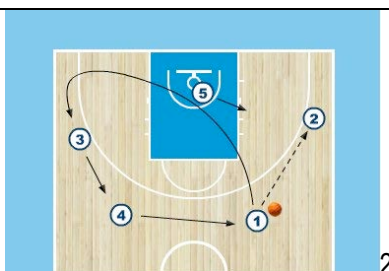
Wenn das Grundprinzip stimmt, weitere Optionen einführen.

### Grundprinzipien

- Spacing
- Timing
- Sprint von A nach B
- Körperhaltung und Körpersprache - immer "ready"
- Die Verteidigung lesen (auch ohne Ball)
- Jeder darf jederzeit 1-1 spielen aber 8-8-8 beachten, s.u.
- Alle Spieler spielen jederzeit mit - keine Zuschauer auf dem Feld
- Vertrauen zum Mitspieler
- 8-8-8 - 8 Sekunden attackieren, 8 Sekunden die Verteidigung bewegen und 8 Sekunden attackieren
- „give&go&fill“ auf den Außenpositionen, egal wer wo steht. Immer weiter „give&go&fill“, wenn keine andere Entscheidung getroffen wird.
- Jeder Passer muss nach Pass cutten (5 sucht sich nach Pass neue Position - Repost oder cut oder x-change)
- Passwinkel herstellen
- Das Feld weit machen
- Spiel ohne Ball!
- Automatismen herstellen und beachten!

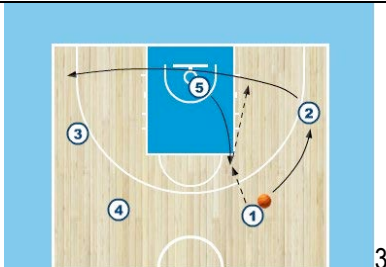


Wir landen in einer "high box" mit einem "rim-runner" unter dem Korb. Folgende Aufstellung gilt bei rim-run durch #5, Flügelsprint von #2 und #3, Ballvortrag von #1 und Trailer #4 (sind aber alle austauschbar):  
 #1 - Verlängerung "elbow" auf dem "guard spot"  
 #2 - Verlängerung Freiwurflinie auf dem "wing spot"  
 #3 - wie 2 nur andere Seite  
 #4 - Trailer auf dem anderen "guard spot"  
 #5 - Rim-runner unter dem Korb "front rim"



Pass Entry auf den Flügel oder im Break  
 Jeder Spieler, der einen Pass auf den Außenpositionen bekommt beachtet folgende Dinge in dieser Reihenfolge:  
 - Faceup / Korb bedrohen  
 - Cutter sehen bis zum Korb /Inside sehen - und anpassen, wenn frei  
 - 1-1 testen (Mitte attackieren)  
 - Weiterpassen  
Guard zu Flügel-Pass: Lange Rotation  
 #1 - give+go+fill einen freien Außenspot (in der Lernphase immer erst "opposite" und die "corner spots" frei halten - später auch "corner spots" und "ballside"  
 #2 - faceup, cutter sehen/inside sehen, 1-1 testen, weiterpassen  
 #5 - "rim runner" geht auf die Ballseite in Post-up  
 #3 - auffüllen "guard spot"  
 #4 - auffüllen "guard spot"



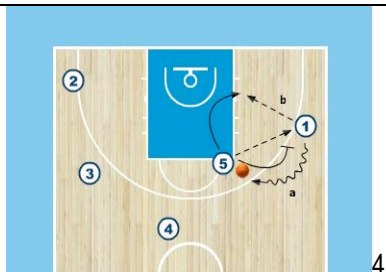


Bei Deny ist immer backdoor möglich, aber nur, wenn Blickkontakt mit dem Ballführer!  
 Backdoor: einen Schritt raus und dann Sprint bis unter den Korb - gegenseitiges Vertrauen! Backdoor nicht antäuschen – Bewegung durchziehen!

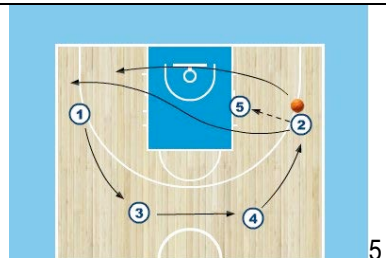
Spacing: je aggressiver die Verteidigung ist, umso leichter wird es, wenn wir das Feld weit machen (weg von der 3-Punkte-Linie).

Timing: maximal 2 schnelle Pässe hintereinander, dann wieder.

- Korb bedrohen
  - cutter/inside sehen und anpassen
  - 1-1 testen
  - weiterpassen (mit Ball Ruhe, ohne Ball lesen und Sprint)
- Pinch-Post bei Deny auf #2  
 Blickkontakt von #1 mit #5!



Wenn Backdoor-Pass von #5 nicht geht, Pass zu #1 und Pick&Roll oder Pass und Repost #5.



#### Anspiel Innen

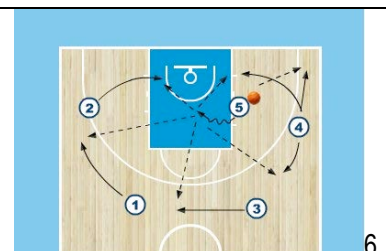
Passer läuft immer einen cut mit Abstand zum Inside-Spieler für ein besseres Spacing und einfacheren Pass unter den Korb und auf der ballfernen Seite raus (Lakers-Cut). Entweder über die Freiwurfecke oder Baseline Faustregel: im Rücken seines Verteidigers).

Alle anderen füllen die Außenpositionen auf.

#2 - Pass & cut, Mitte frei machen

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

Die Anderen füllen auf.



#### Post move zur Mitte

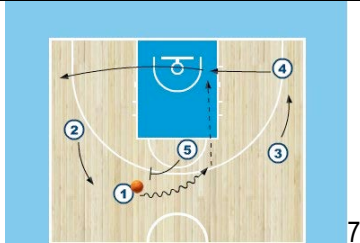
#2 - geht hart aus der Ecke zum Korb.

#1 - hat die ganze "weakside".

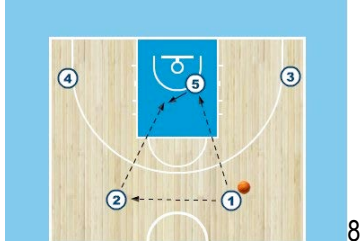
#3 - füllt "guard spot" opposite.

#4 - liest seinen Verteidiger und kann "guard spot" oder corner nehmen, geht zum Offensivrebound.

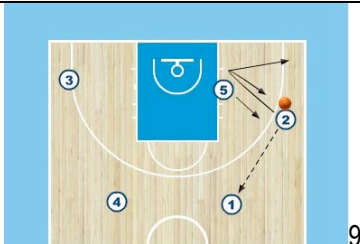
Wenn #2 und #3 nicht angespielt werden können, kommt #5 zum direkten Block bei #1.



#4 startet hartes backdoor bei Dribbelbeginn.

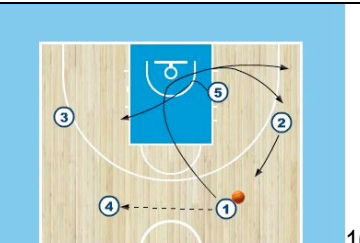


Ziel ist es, #5 unter dem Korb anzuspielen.  
#3 und #4 gehen über die Freiwurfecken zum Rebound.



Flügel auf Guard-Paß  
cut und fill zurück auf die gleiche Seite, Flügel oder Ecke (später auch möglich zum "corner spot" andere Seite).

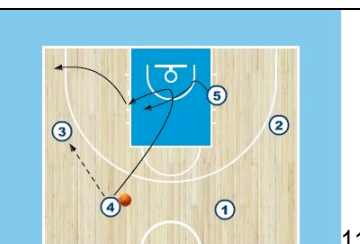
... oder x-change #5 mit #2 (Positionstausch).



Guard zu Guard-Paß

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

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



Normalerweise Guard zu Flügel - lange Rotation

... aber, wenn #4 auf "guard spot" ist eine gute Option #4 erst aufzuposten, clear und dann erst #5 aufposten.

## GRUNDPRINZIPIEN DER VERTEIDIGUNG

Die MMV ist verbindlich über die gesamte Spielzeit vorgeschrieben. Dabei müssen die match ups an der ML aufgenommen werden. Ganzfeldverteidigung ist nicht erlaubt.

### Grundprinzipien

- klare und eindeutige Zuordnung an ML
- keine Doppelsituationen
- kein Switch
- kein prophylaktisches Vorrotieren (Beispiel hohe Hilfen)
- Hilfen immer von weakside (kein ballsidehelp)
- ... erste und zweite Hilfe (drop down) ergeben sich daraus
- close out nach Prinzip closest man
- Vorfahrtregelung bei Ballverteidigung
- 5x Ausboxen
- ... Fastbreak

### Kriterien bei der Beobachtung der Mann-Mann-Verteidigung

Jeder Verteidiger ist verpflichtet einen genau bezeichneten Gegenspieler zu fixieren und zu decken. Fixieren und Decken beinhalten gezielte Verteidigungspositionen und -aktionen ab der Mittellinie, die für den Beobachter deutliche Hinweise sind, dass der Verteidiger seinen Gegenspieler durch Blickkontakt, akustische Signale oder Handzeichen wahrnimmt und kontrolliert. Hierzu gilt folgende Regelung: Es muss immer Mann-Mann-Verteidigung gespielt werden. Sämtliche Ball-Raum- und kombinierte Verteidigungsvarianten sind nicht zugelassen.

### Folgende Regelungen zur Verteidigung ab der ML sind verbindlich

#### I. Decken des Ballbesitzers

- Der Verteidiger befindet sich unmittelbar zwischen Ballbesitzer und Korb. Er steht so nah, dass er einen Wurf stören und so weit, dass er einen Durchbruch verhindern kann. Das heißt der Maximalabstand beträgt 1 1/2 Meter.
- Erhält ein Angreifer aus einem Zuspiel den Ball, muss der Verteidiger unmittelbar seine Verteidigungsabsicht durch eine deutliche Positionsveränderung auf den Ballbesitzer hin deutlich machen. Dabei nimmt er die ballnahe Hand hoch.

#### II. Decken eines Gegenspielers ohne Ball

- Der Verteidiger bewegt sich grundsätzlich so, dass er seinen Gegenspieler immer sehen oder fühlen kann. Verteidiger auf der Ballseite und der ballfernen Seite sollten so stehen, dass sie sowohl den Ballbesitzer, als auch den direkten Gegenspieler wahrnehmen können.
- Dem Beobachter muss eine klare Mann-Mann-Zuordnung und –Zuständigkeit deutlich werden.
- Verändert der Ball durch Dribbling oder Pass seine Position, so muss jeder Verteidiger seine Position mit dem Ball verschieben.
- Verändert ein Angreifer ohne Ball seine Position, muss auch sein Verteidiger seine Position mit dem Angreifer verschieben.
- Ist kein konkretes Helfen am Ball erkennbar, müssen die Verteidiger, die einen Spieler auf der ballfernen Seite decken, mindestens mit einem Fuß in der dem Ball abgewandten Seite stehen (Korb-Korb-Linie).
- Es ist grundsätzlich untersagt, einen Spieler mit und ohne Ball zu doppeln.

#### III. Hilfen, Korbsicherung und Verteidiger-Rotation

- Den Verteidigern von Spielern ohne Ball sind das Aushelfen am Ballbesitzer und die dazugehörige Korbsicherung erlaubt. Hilfen kommen von der weakside, Hilfen von der Ballseite sind nicht zulässig.
- Aushelfen erfolgt, wenn der Verteidiger des Ballbesitzers, z.B. durch Dribbeldurchbruch oder nach Anspiel, ausgespielt wurde und nicht mehr in der Lage ist, wirkungsvoll einzugreifen.

c) Aushelfen bewirkt, dass zusätzliche Verteidiger kurzfristig ihre Position so verändern, dass sie den Korb absichern können. (Verteidigungsrotation).

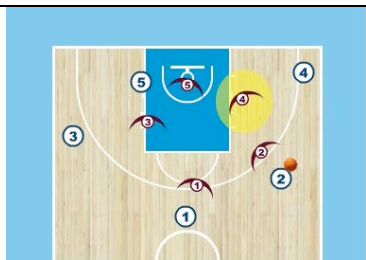
d) Alle Helfer und alle anderen Verteidiger müssen nach der Hilfsaktion deutlich bemüht sein, so schnell wie möglich wieder einen Angreifer aufzunehmen.

#### IV. „Switchen“

Switchen ist grundsätzlich nicht erlaubt. Das Rotieren nach einer klaren Helfersituation wird nicht als Switchen gewertet („Helfer bleibt“-Prinzip).

#### V. „Doppeln“

Das Doppeln eines Spielers mit und ohne Ball ist grundsätzlich nicht erlaubt.



Beispiel eines zu starken Absinkens von X4  
X4  
- regulär X4 deny und  
- Hilfe von X5 oder X3



Beispiel eines zu starken Absinkens von X1  
X1  
- regulär X1 deny oder hohes open stance und  
- Hilfe von X5 oder X3