

Zeitschrift: Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 36 (1979)

Heft: 4

Artikel: Basketball : die Kollektivtaktik

Autor: Mrazek, C.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-994559>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 05.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



AUS DER PRAXIS-FÜR DIE PRAXIS

Basketball

Die Kollektivtaktik

Text, Zeichnungen, Photos:
C. Mrazek, Experte J + S

Übersetzung: Ursula Hefti

1. Einführung
2. Der Angriff gegen individuelle Verteidigung
3. Die individuelle Verteidigung

1. Einführung

Von der allerersten Stunde an sollen die Jungen spielen, sei es auf einen Korb oder auf dem gesamten Spielfeld, 2 gegen 2, 3 gegen 3 oder 5 gegen 5, die Anfänger müssen methodisch mit der Kollektivtaktik vertraut gemacht werden. Der Trainer muss die Schwierigkeiten kennen, die sich auf dieser Stufe der Einführung einstellen und sie in der taktischen Vorbereitung berücksichtigen:

Grosse Mängel in den verschiedenen individuellen technischen Gesten, vor allem beim Dribbling; der Spieler im Ballbesitz hält beim Dribbling den Kopf tief, blickt nach unten und verliert so den Kontakt mit den übrigen Mitspielern.

Unausgeglichene Verteilung der Spieler auf dem Spielfeld, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung; weil die Spieler derart vom Ball angezogen sind, haben sie die Tendenz Haufen zu bilden, entgegen jeglicher taktischer Grundprinzipien.

Deshalb muss der Trainer von der ersten Unterrichtsstunde an sein Hauptaugenmerk darauf richten, bei seinen Schülern das Verständnis für das kollektive Spiel zu wecken.

Sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung muss der Anfänger lernen, die anderen Spieler zu sehen und mit seinen Mannschaftskameraden zusammenzuarbeiten.

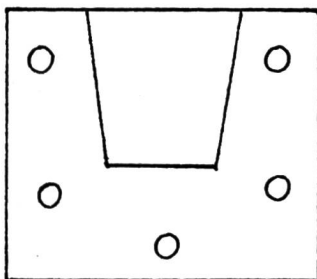
Folgende 2 Übungen eignen sich zur Integration eines Spielers in ein Ganzes:

- **Das Viereck** (4 Spieler im Viereck, Distanz 4 bis 5 m) und **der Stern** (wie das Viereck und zusätzlich ein Spieler in der Mitte, Distanz 7 bis 8 m). Die Schüler spielen sich den Ball zu in verschiedenen Varianten: an Ort, mit Dribbling; die 4 oder 5 Spieler bewegen sich im Feld, zuerst im Schritt, dann im Laufen.

2. Der Angriff gegen eine individuelle Verteidigung

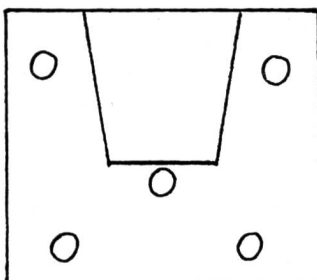
Während der Einführungsphase wird das Erlernen der Angriffstaktik von Anfang an nach den taktischen Grundelementen aufgebaut:

Das Hufeisen



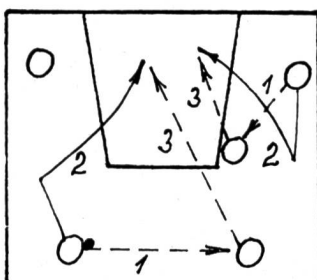
Alle Angreifer befinden sich auf ungefähr gleicher Distanz zum Korb.

Das Viereck mit 2 Hinterspielern



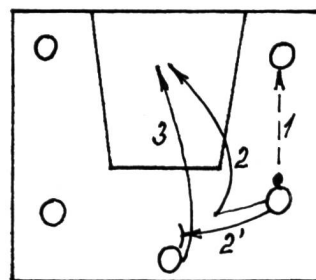
Dieses Schema beruht auf der sternförmigen Aufstellung der Angreifer und erlaubt schon viele verschiedene taktische Aktionen.

«Gib und Geh»

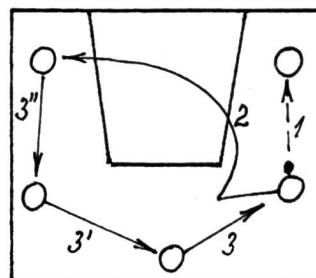


Ein taktisches Grundelement von ausserordentlicher Bedeutung: es wird vor allem durch die beiden Hinterspieler und den Post ausgelöst. Nach diesem Prinzip darf ein Spieler nie stehen

bleiben, nachdem er den Ball abgegeben hat, sondern er soll sich bewegen, um sich freizustellen oder um einen Block ohne Ball zu bilden.

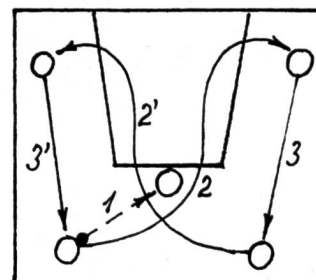


Diese Platzverschiebungen müssen aber immer ein ganz bestimmtes Ziel haben. Ein Spieler, der in die gegnerische Verteidigung einbricht, kehrt selten sofort zu seiner Ausgangsstelle zurück, wo sich ein anderer Spieler befindet. Dieses



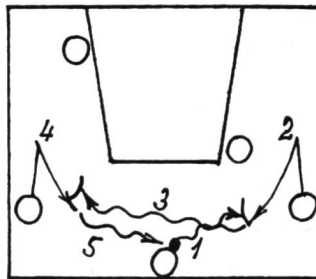
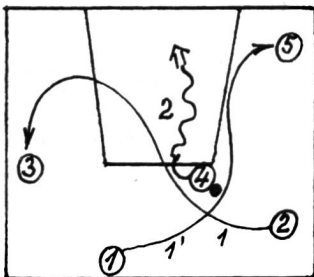
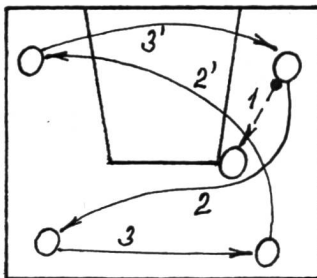
Platzwechseln oder Rotationsbewegung erscheint manchmal improvisiert, sie entspricht jedoch genau dem Grundprinzip, welches heisst: dem Ball folgen (nachlaufen). Auf einem höheren Niveau ist es möglich, verschiedene Formen von «Gib und geh» zu kombinieren.

Das Kreuz oder die Schere

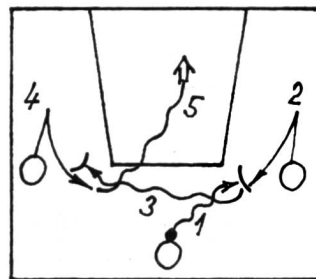


Diese Spielhandlung betrifft vor allem den Post und die zwei Hinterspieler oder den Post mit einem Hinterspieler und einem Flügel: Der Post erhält den Ball vom ersten Hinterspieler zuge-

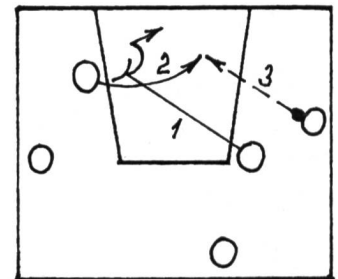
spielt. Die beiden Hinterspieler laufen in Richtung des Post und kreuzen; der Post kann entweder zum ersten oder (häufiger) zum zweiten Hinterspieler weiterspielen; oder er kann sich, nachdem die beiden Hinterspieler an ihm vorbeigegangen sind, drehen, um auf den Korb zu werfen oder um in die Zone einzubrechen.



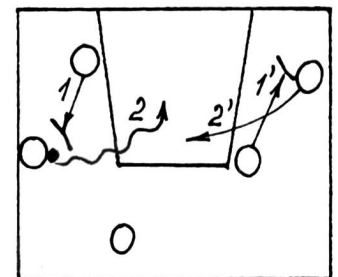
Um einen Korb zu erzielen, kann ein Spieler einen Block benützen, um zum Korb vorzustossen. Diese Kollektivbewegung hat auch zum



Ziel, die Verteidigung unter ihrem Korb zusammenzudrängen oder das Zuspiel zum Pivot zu erleichtern.

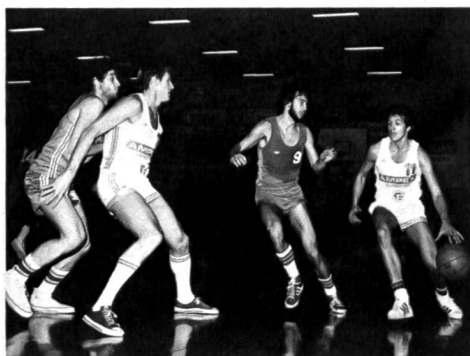


Bei allen diesen Spielhandlungen muss der Spieler, der den Block stellt, Sternschritte ausführen, um sich die Sicht auf das Spielgeschehen freizuhalten, um durch seine Bewegung unter dem Korb anspielbar zu bleiben, indem er den blockierten Verteidiger hinter seinem Rücken



hält. Der Pivot muss sich oft von der begrenzten Zone entfernen um einen Block auszuführen. Ein Block in 5 bis 7 m Entfernung vom Korb ist günstig, um einen Abschluss 2 gegen 1 vorzubereiten; die beiden Angreifer verfügen so über mehr Zeit und Raum.

Der Block

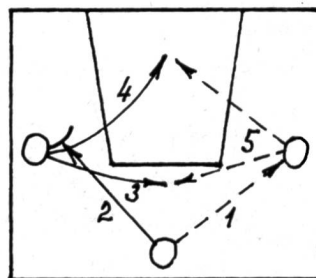


Angriff gegen individuelle Verteidigung. Der Spieler Nr. 11 sucht einen Block.

Der Block ist eine der wirkungsvollsten taktischen Kollektivhandlungen; es gibt davon verschiedene Formen. Durch gute Koordinierung und gutes Zusammenwirken zweier oder mehrerer Spieler kann der Block einem Spieler ermöglichen, sich mit Hilfe eines Mitspielers freizustellen. Der Block kann mit 3 oder 4 Feldspielern angewendet werden, die ihn fortlaufend (in Kettenform) ausführen (die Acht mit Dribbling).

Der Block ohne Ball

Nachdem ein Spieler den Ball einem Mitspieler zugespielt hat, setzt er zu einer Verschiebung auf die andere Seite an, um bei einem dritten Spieler einen Block zu bilden; dieser kann, um den Block auszunützen, die Blockkette weiterführen oder zum Korb vorstossen.



Ein solcher Block wird immer von dem Spieler, der im Ballbesitz ist, von der starken Seite aus, ausgelöst, damit der Spieler auf der schwachen Seite sich freustellen kann. Der Pivot kann auch, mit oder ohne Ball, innerhalb oder ausserhalb der begrenzten Zone, einen Block ausführen.

Empfehlungen

Auf allen Stufen werden die Angriffssysteme gegen eine individuelle Verteidigung vorgeschrieben. Die bestimmten Ausgangsstellungen jedes Spielers erleichtern das Auslösen des Angriffs. Die Art des abschliessenden Korbwurfs kann je nach unvorhergesehenen Umständen (schlecht platzierter Verteidiger, besonders gut platzierter Angreifer) oder nach taktischen Notwendigkeiten (Einbruch, Pivot als Anspielstation) gewählt werden. Der Abschluss kann also zum Teil der Eingebung und der Klugheit der Spieler überlassen werden.

Von einem bestimmten technischen Niveau an kann man von spontanen Aktionen sprechen; sie sind eine Art kollektive Improvisation, die sehr häufig in Übergangsphasen angewendet wird, zum Beispiel zwischen einem Gegenangriff, der nicht zum Abschluss geführt hat und der Vorbereitung der neuen Angriffsformation.

Das taktische System muss dem Niveau der Spieler angepasst werden.



Individuelle Verteidigung. Korrekte Aufstellung der Verteidiger gegen einen Weitwurf.

Während der verschiedenen taktischen Phasen eines Angriffs (6 bis 12 Sek.), die in die eine oder in die andere Richtung wiederholt werden, müssen mehrere kollektive Aktionsarten gleichzeitig und wiederholt auftreten:

- einer oder mehrere Spieler müssen sich günstige Wurfpositionen schaffen (wenn möglich in Bewegung)
- 1, 2 oder 3 Spieler wählen verschiedene Laufwege um den Rebound vorzubereiten.
- Mindestens 1 Spieler muss bereit bleiben für eine eventuelle Abwehraktion.



Angriff gegen individuelle Verteidigung. Der Stack.

Die Stärken einzelner Spieler der Mannschaft sollten nach Möglichkeit berücksichtigt werden:

- **Schnelle Spieler:** auf den Gegenangriff sehen; Angriffe mit vom Korb entferntem Block oder mit Einbrechen in die Zone.
- **Geschickte Spieler:** auf Angriff sehen, mit vom Korb entfernten und in den Feldecken gestellten Blocks; für den Offensivrebound einsetzen.

- **Grosse Spieler:** sollten sich so nah wie möglich beim Korb aufstellen, wenn möglich in Bewegung nach einem Block. Systematische Spezialisierung auf Offensivrebound. Für diese grossen Spieler sollte eine möglichst ideale Position unter dem Korb geschaffen werden; versuchen das Zentrum der Zone freizubekommen, indem die Weitwerfer die Verteidiger nach aussen zu sich ziehen.

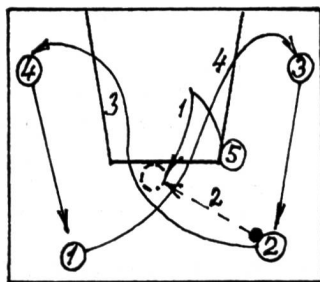
Grundprinzipien für die Angreifer

- Den Spieler mit Ball ständig beobachten und sich dementsprechend platzieren (Bewegungen ohne Ball, Block)
- Beim Zuspiel den Einsatz der Mitspieler erleichtern (gib und geh, Block)
- Ständig versuchen, seine Position gegenüber dem Verteidiger zu verbessern (günstige Platzierung um den Ball anzunehmen, Bewegung in Richtung Korb)

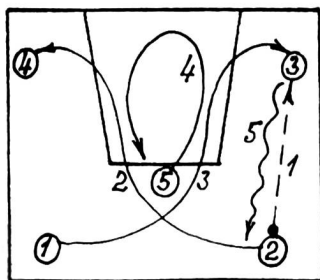
Anwendung

Einige Beispiele relativ einfacher Kollektivaktionen mit 2 bis 3 Spielern, die verschiedene Abschlussmöglichkeiten aufzeigen

Die Schere mit Post



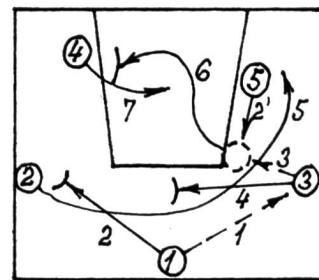
Nach einer Finte erhält der Post (5) den Ball; die 2 Hinterspieler (1) und (2) starten nacheinander, um eine Schere auszuführen; die beiden Flügel (3) und (4) laufen zurück und nehmen die



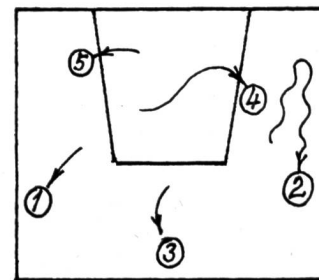
Positionen der Hinterspieler ein. Wenn die Aktion nicht gelingt, erhält der Post wieder den Ball und fängt von vorne an.

Wenn die Verteidiger den Post daran hindern, den Ball zu erhalten, ist es möglich in eine Ecke zu spielen. Der Post kann auch der Bewegung der beiden Aufbauer, die die Schere ausführen, folgen und befindet sich so in einer sehr günstigen Position, um den Ball zu erhalten oder um sich zum Rebound bereitzustellen.

Der indirekte Block



Die drei Feldspieler führen einen dreifachen Block für den Werfer aus. (1) spielt zu (3) und führt einen Block aus für (2); gleichzeitig läuft (5) zur Freiwurflinie, um den Ball zu erhalten; (3) läuft in die entgegengesetzte Richtung und stellt einen Block für (2). Dieser erhält den Ball, profitiert von einem Block von (5), versucht zu



werfen oder übergibt an (5), welcher in die Zone eingebrochen ist (eventuell mit Block für (4). Wenn der Korbwurf nicht möglich ist, geht jeder an seinen Ausgangsplatz zurück und fängt von vorne an. Während dieser Aktion können sowohl ein Hinterspieler als auch einer oder zwei Pivots unter idealen Bedingungen angespielt werden.

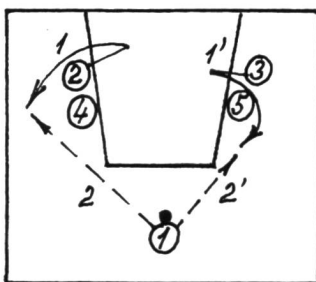
Der Stack

Diese Angriffskombination betrifft die beiden Flügel (in Bewegung) und die beiden Pivots (Block). Ein Flügel läuft, eventuell nach einer Finte nach innen, nach aussen und erhält den Ball von (1) zugespielt.

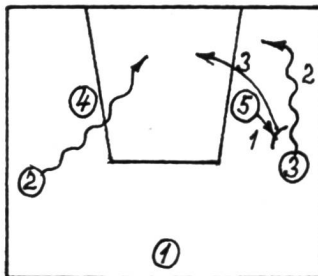
Der Flügel (3) kann:

entweder

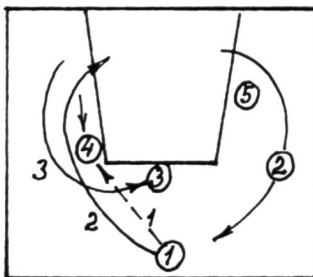
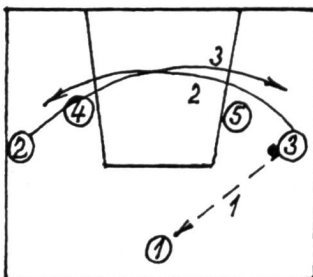
- werfen (gute Wurfposition, 45°, 4 bis 5 m vom Korb) oder



- in die Zone einbrechen, oder
- mit dem Pivot (5) zusammenarbeiten, der nach aussen läuft, um einen Block auszuführen, oder

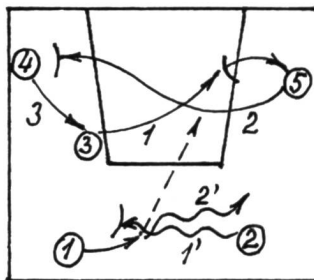


- den Ball zu (3) zurückzuspielen und die beiden Flügel können durch die blockenden Pivots unterstützt, Platz wechseln, indem sie unter dem Korb kreuzen.



Gleichzeitig kann der Hinterspieler (1) ein Gib und geh mit einem Pivot, der bis auf die Höhe der Freiwurflinie vorgestossen ist, ausführen. Während dieser Aktion kann ein Flügel (3) von der Grundlinie aus vorlaufen und vor dem Post durch kreuzen.

Diese Aktionsfolgen schaffen eine Abfolge günstiger Wurfpositionen, zahlreicher Einbrüche der Flügel und auch vieler Abschlüsse, je nach Improvisationsmöglichkeiten der Spieler. Die ausgeglichene Verteilung in der Verteidigung bleibt durch die Rotation der Flügel und der Ver-



teidiger gewährleistet. Dieses System kann auch als dynamischer Angriff gegen eine Zonenverteidigung angewendet werden. Wenn die angreifende Mannschaft grössere Spieler besitzt als die Verteidiger, so kann der Angriff durch ein Aneinanderketten von Achter-Laufen unter dem Korb mit fortlaufenden Blocks organisiert werden; die beiden Hinterspieler spielen sich den Ball zu mit ständiger Rotation untereinander, bis sich die günstigste Öffnung ergibt.

Der Rotationsangriff mit 5 Spielern

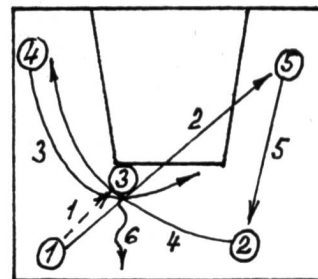
Dieses System beruht auf der ständigen Bewegung von 5 Spielern, die fähig sind, irgendeine Funktion zu übernehmen; Nach dem Zuspiel



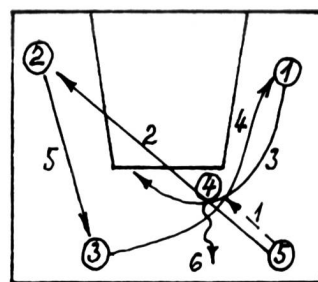
Angriff in der Bewegung gegen individuelle Verteidigung. Alle 5 Spieler sind in Bewegung.

zum Post, erfolgen nacheinander 3 Platzverschiebungen um den Post herum. Jeder der 3 Spieler kann den Ball erhalten, um zu werfen

oder um zum Korb durchzubrechen. Der Post kann auch direkt abschliessen (1 gegen 1), unmittelbar nachdem er den Ball erhalten hat oder nachdem die drei Spieler an ihm vorbeigelaufen sind. Wenn die Aktion nicht abgeschlossen werden kann, verlässt der Post die Zone mit Dribbling und beginnt von vorne auf der entgegengesetzten Seite.

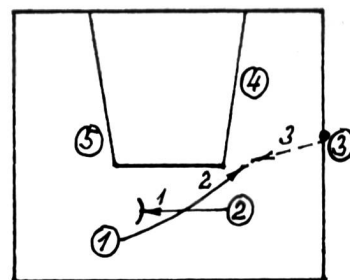


Dieses System eignet sich sehr gut für Mannschaften, die keine grossen Spieler besitzen. Bei all diesen Angriffssystemen darf man nicht vergessen, dass ein technisch mittelmässiger Spieler zu einem starken Element werden kann, wenn er gut in das System integriert und von den übrigen Spielern unterstützt wird.



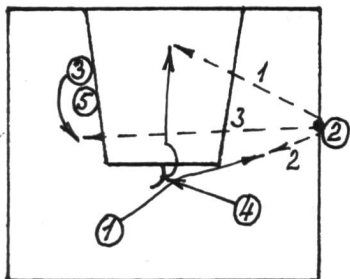
Besondere Situation: Der Einwurf

Die zahlreichen Einwürfe in der gegnerischen Hälfte können Ausgangspunkt verschiedenster Angriffskombinationen sein:

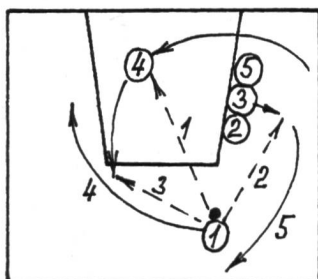


Einwurf mit indirektem Block durch 2 Feldspieler.

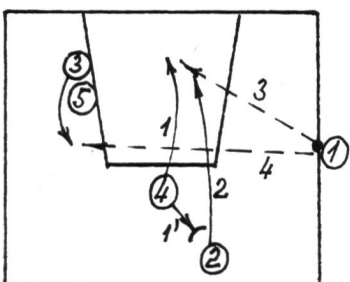
Gegen eine enge Verteidigung (Pressing) haben die Angreifer Zeit sich zu organisieren, um mittels Block 1, 2, 3 Wurfpositionen zu schaffen. Die Aktionen werden durch ein Zeichen des einwerfenden Spielers ausgelöst.



Zu Beginn ein Block, um den Ball abgeben zu können, dann 2 Zuspielmöglichkeiten zu (1) oder (2), die sich in Wurfposition befinden;



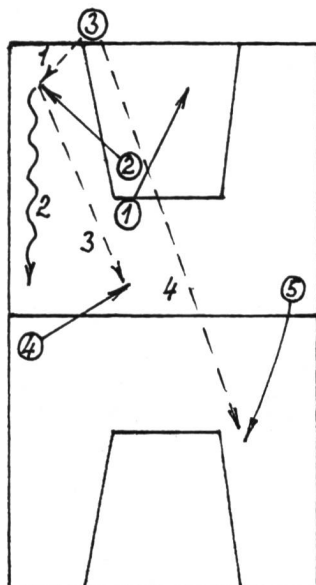
Sonst besteht die Möglichkeit für (1) den Ball an (3) oder (4) weiterzuspielen, oder (1) spielt zu (3), der (4) in Post-Stellung anspielt, dann gib und geh.



Einwurf von (1) zu (4), der entweder selbst in die Zone einbrechen oder einen Block für (2), der dann schnell einbricht, ausführen kann. Schließlich bleibt noch die Möglichkeit (3) anzuspieren, der sich auf der Freiwurflinie befindet.

Spezielle Situation : Einwurf nach einem Korb

Wenn der Gegner Pressing praktiziert, spielt (3) einen Kurzpass zu (2) nach einem Block. (2) dribbelt der Linie entlang oder passt zu (4), der sich in die Mitte des Feldes begibt, um den Ball aufzunehmen; (3) kann auch davon profitieren, dass der Pivot (5) sich freigestellt hat, und einen langen Pass spielt.



3. Die individuelle Verteidigung

Die individuelle Verteidigung setzt sich aus zahlreichen Aktionen zusammen. Es sind dies Grundelemente, die jeder Basketballspieler perfekt beherrschen muss.

Den Gegner ohne Ball decken; Zuspiele abfangen, den Dribbler in eine bestimmte Richtung zwingen, ihn einengen oder ihn am Werfen hindern.

Von einem bestimmten technischen Niveau an soll der Trainer den Akzent immer mehr auf die kollektive Organisation der individuellen Verteidigung legen. Er sollte den Stoff, einerseits was den Angriff, andererseits was die Verteidigung betrifft, sorgfältig dosieren; wenn die Verteidigung zu stark wird gegenüber dem Angriff, entsteht sehr oft ein Ungleichgewicht, vor allem bei Anfängern: Erfolgreiche Korbwürfe werden selten und der Anfänger hat keine Lust mehr zu trainieren.

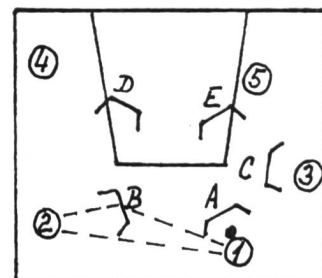
In der Einführungsphase sollen die Grundbegriffe der Verteidigungsstellung mit der Beinarbeit, der ausgeglichenen Verteilung der Spieler in der Verteidigung und der Ausgangsstellung zum Abfangen vermittelt werden. Der Hauptakzent

muss auf den Defensiv-Rebound gelegt werden, mit besonderer Berücksichtigung der Ausgangsstellung, des Sprungs, des Fassens und Abdeckens (schützen) des Balls.

Auf mittlerer Stufe werden schrittweise die enge Verteidigung und das Gleiten, später der Wechsel eingeführt. Das «Flottement» muss zu einer natürlichen Bewegung werden, die es jedem Spieler erlaubt, sich gut zu plazieren und ihm ein Maximum an Sicherheit garantiert.

Auf fortgeschrittener Stufe werden vor allem Pressing, Zonen-Presse und kombinierte Verteidigung trainiert.

Die Ausgangsstellung um Abfangen von gegnerischen Zuspielen



Der Verteidiger wird auf der inneren Spitze eines Dreiecks, das von ihm selbst, von seinem direkten Angreifer und vom Angreifer in Ballbesitz gebildet wird, aufgestellt. Dies im Gegensatz zu der klassischen Aufstellung, bei der der Verteidiger in der Linie Angreifer-Korb steht.

Das «Flottement»



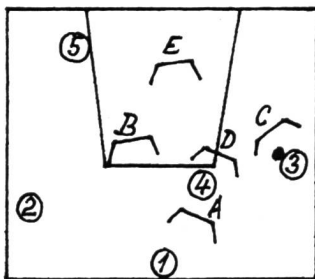
Individuelle Verteidigung. Die Verteidiger 8 und 12 beim «Flottement».

Die Verteidiger sind verantwortlich für ihre direkten Gegenspieler und passen ihre Verschiebungen auf dem Feld einander an.

Sie müssen dabei die richtige Ausgangsstellung zum Abfangen immer einhalten. Die Verteidiger

ger, die sich näher beim Ball befinden, verhalten sich aggressiver, vor allem diejenigen, die in den zu erwartenden Flugbahnen der gegnerischen Pässe stehen (B und C).

Die weiter entfernten Verteidiger (D und E) verschieben sich gegen die Mitte der Zone. Der Verteidiger, dessen direkter Gegenspieler im Ballbesitz ist, praktiziert eine enge Deckung.



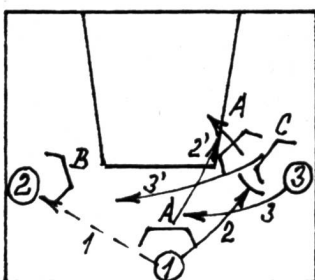
Um sich jederzeit in wirkungsvoller Abwehrposition zu befinden muss jeder Verteidiger die Bewegungen seines direkten Gegenspielers und auch des Spielers im Ballbesitz ständig im Auge behalten. Wird der Ball zu einem andern Angreifer gespielt oder gedribbelt, kann der Verteidiger nach den gleichen Prinzipien entsprechend handeln. Gegen Angreifer zu verteidigen, die nur einfache Pässe machen und dribbeln, ist keine unlösbare Aufgabe.

Doch wenn die Angreifer Blöcke ausführen, wird es schwieriger.

In solchen Fällen haben die Verteidiger zwei Abwehrmanöver zur Verfügung: das Gleiten und den Wechsel.

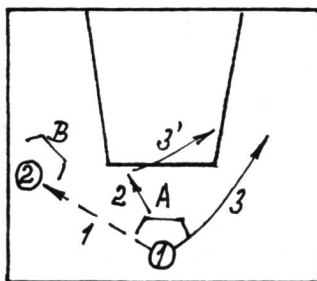
Das Gleiten

Das Manöver besteht darin, immer noch den gleichen direkten Gegenspieler zu decken und dem Block auszuweichen, indem man sich schnell zwischen den Gegner, der den Block bildet (2) und seinen direkten Verteidiger schiebt.

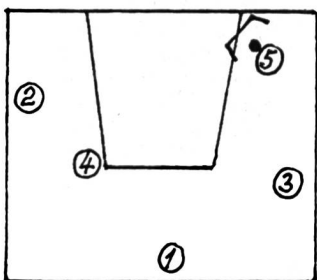
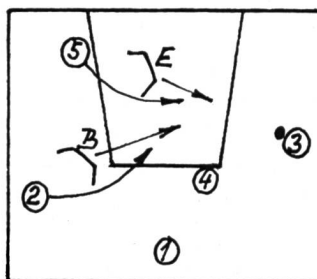


Bei dieser Aktion muss sich der Verteidiger (A) von seinem Angreifer (1) lösen, um dem Mannschaftskameraden (C) den Weg freizumachen. Diese kollektive Aktion zwischen 2 Verteidigern

wird erleichtert, wenn jeder Verteidiger folgenden Grundsatz befolgt: «Mein direkter Gegenspieler gibt den Ball weiter; ich laufe sofort in Richtung Ball und Korb zurück.» (Spieler A) Dieses Manöver des Sich-Zurückziehens hat nicht nur den Vorteil, dass ein Durchgangsweg freigemacht wird, sondern es verhindert auch eine



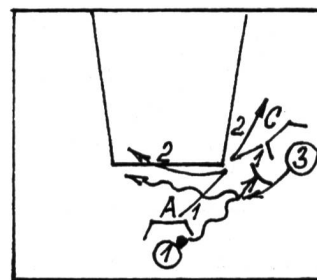
«Gib und Geh-Kombination». Wenn der Angreifer, der den Ball abgespielt hat in die seinem Zuspiel entgegengesetzte Richtung weiterläuft, verfolgt ihn sein Verteidiger weiter, auf einer gewissen Distanz, wie es das Prinzip des «Flotement» verlangt; aufgepasst auf den Angreifer, der mit dem Ball zum Korb einbricht; diese Aktion ist sehr gefährlich. Die Verteidiger (B) und (E) müssen sich in diesem Fall zwischen diesen einbrechenden Angreifer und den Spieler mit Ball stellen.



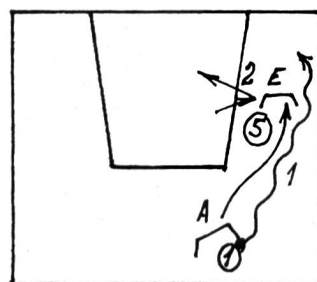
Auf eine weitere Gefahr muss besonders aufmerksam gemacht werden: der Verteidiger muss unbedingt einem Angreifer, der versucht, sich der Grundlinie entlang «einzuschleichen», durch eine schnelle und korrekte Platzverschiebung den Weg absperren.

Der Wechsel

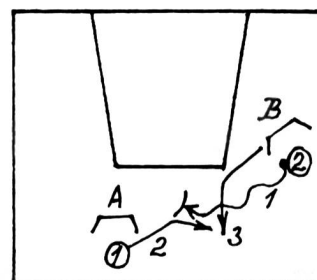
Dieses Manöver erlaubt es, den Angreifer im Ballbesitz ständig zu decken und damit einen gewissen Druck auszuüben. Der Verteidiger (A), der den Dribbler (1) deckt, übernimmt wieder den Dribbler (3) nach dem Kreuzen der beiden Angreifer. Der 2. Verteidiger (C) übernimmt den Spieler ohne Ball (1).



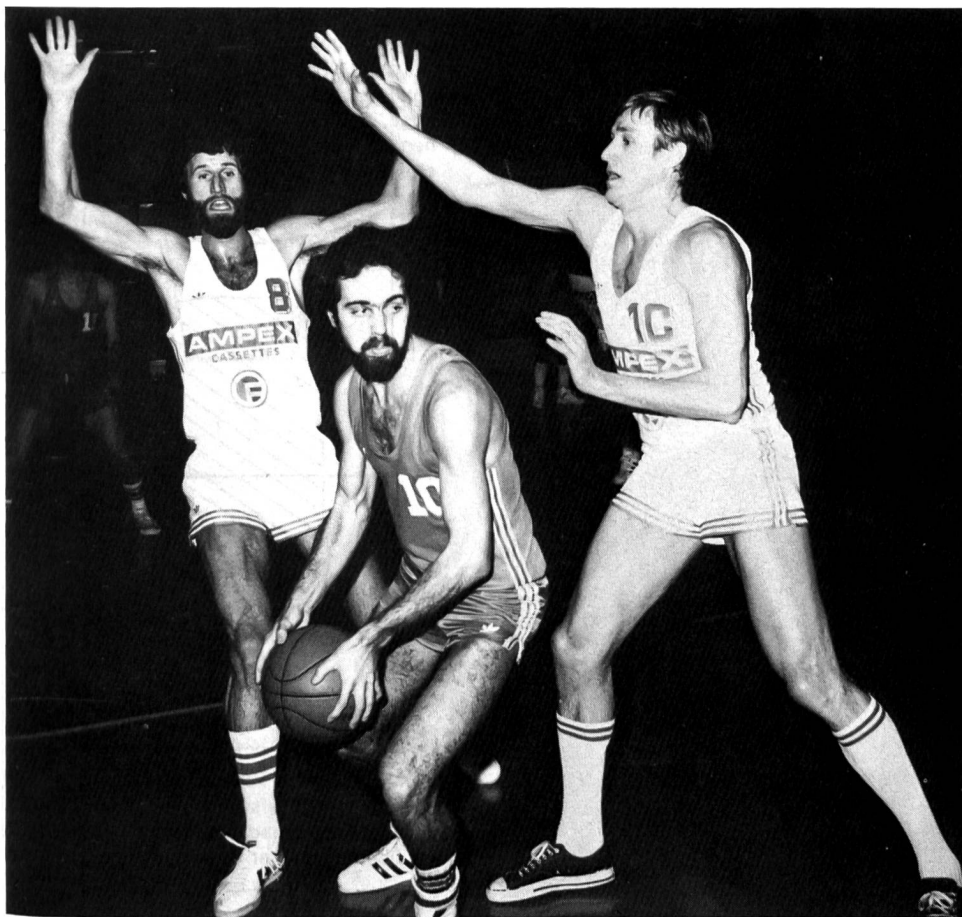
Wechsel zwischen Pivots und Hinterspielern sollten vermieden werden. Tritt dieser Fall auf, so verlässt der Pivot die Zone, versucht den Dribbler aus seiner Lauftrichtung abzuweichen und kommt dann sofort wieder zu seinem Gegenspieler zurück. Der Raum, der durch diese Aktion frei wird, erlaubt dem Verteidiger (A) vor dem Block durchzulaufen.



Der aggressive Wechsel



Der aggressive Wechsel verlangt zwei ausgezeichnet aufeinander eingespielte Verteidiger. Der Verteidiger (B), der bereit ist einen andern Gegner zu übernehmen, begnügt sich nicht da-



Auf den Angreifer im Ballbesitz wird verdoppelte Verteidigung angesetzt.

mit, auf gleicher Distanz zu seinem Gegner zu bleiben, er versucht vorzulaufen, um sich in die zu erwartende Laufrichtung des zweiten Dribblers zu stellen. Dabei begeht der durch dieses unerwartete Manöver überraschte Angreifer oft einen Fehler (Schrittfehler, Stürmerfoul).

Bei der Verdoppelung der Verteidigung

werden 2 Verteidiger auf den ballbesitzenden Spieler angesetzt. Im Moment da die beiden Angreifer (1) und (2) zu kreuzen beginnen, kreisen die zwei Verteidiger (A) und (B) den Dribbler ein, um ihn fünf Sekunden lang zu stoppen (dann entscheidet der Schiedsrichter auf Sprungball) oder um den Pass abzulenken.

Der Spieler, der bei einem solchen Wechselmanöver beschliesst einen anderen Gegenspieler zu übernehmen, muss dies den anderen Spielern mitteilen, indem er zum Beispiel: «Wechsel» sagt. Er muss dieses Zeichen in dem Mo-

ment geben, in dem er den neuen Spieler, mit oder ohne Ball, übernimmt.

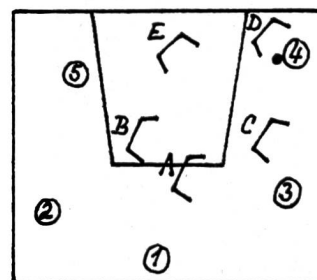
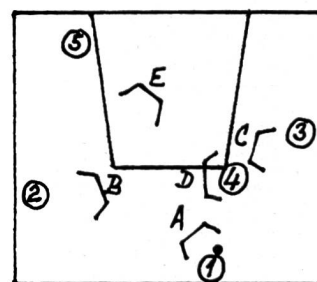
Die Feldspieler führen Wechsel vor allem gegen den ballbesitzenden Spieler aus, bei einer aggressiven Verteidigung.

In allen andern Situationen müssen die Verteidiger ihre Gegenspieler immer decken und versuchen Blöcke des Gegners zu vermeiden (Gleiten, Antizipieren, zum Ball laufen).

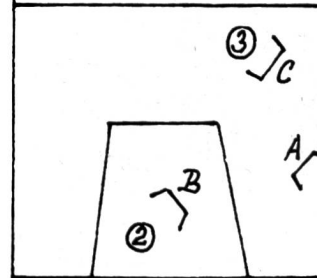
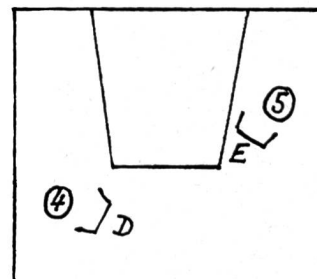
Verteilung auf dem Feld

Die individuelle Verteidigung mit «Flottement» wird im allgemeinen in einer Hälfte des Feldes angewendet. Die Verteidiger wenden sich ihren Gegenspielern in dem Moment zu, da diese die Mittellinie überquert haben. Je nach Anweisung können die Verteidiger entweder aggressiv vorgehen (Zuspielunterbrechung, Wechsel, Verdoppelung) oder im Gegenteil das «Flottement» noch konsequenter praktizieren, vor allem um Einbrüche in die Zone zu verhindern.

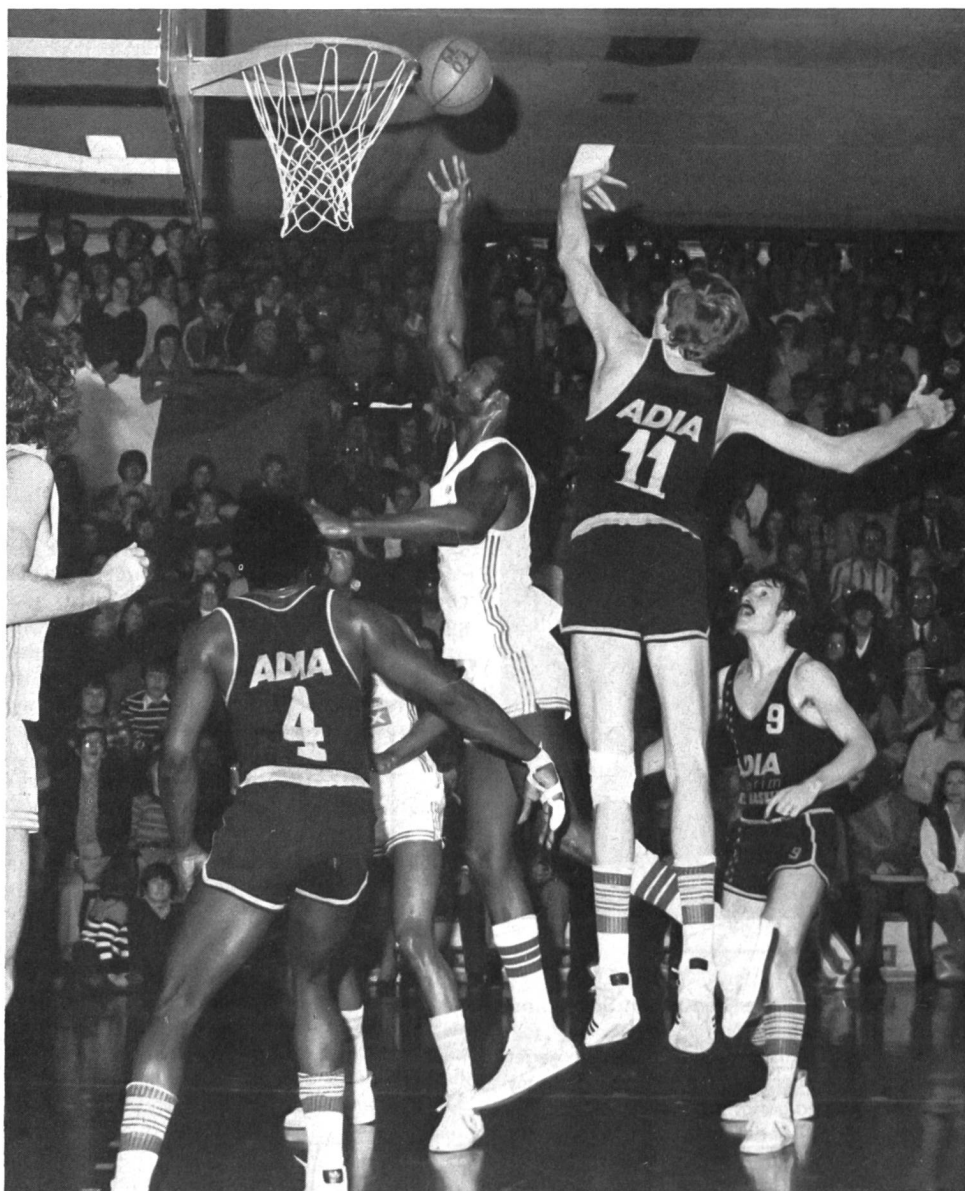
Wenn die verteidigende Mannschaft noch aggressiver handeln will, kann sie auf dem ganzen Spielfeld das Pressing anwenden.



Das Pressing



Das Pressing ist eine individuelle Verteidigungsart auf dem gesamten Spielfeld, bei der der Angreifer so eng gedeckt wird, dass er seine offensiven Aktionen kaum mehr einleiten kann. Die Deckung beginnt schon vor dem Einwurf von der Grund- oder der Seitenlinie. Die kollektiven Angriffsaktionen können nicht mehr durchgeführt werden; nur noch Einzelaktionen sind möglich.



Das Pressing wird vor allem zu Überraschungszwecken eingesetzt (nach einem erzielten Korb, einem Freiwurf oder einer Auszeit); auch hat es zum Ziel, ein gegnerisches Zuspiel zu unterbrechen, um den Gegner auf dem falschen Fuss zu erwischen und durch einen Gegenangriff einen Korb zu erzielen.

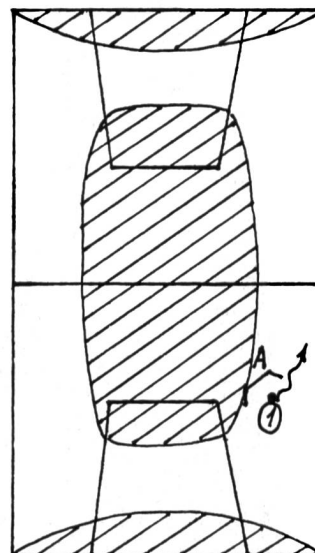
Bei der Anwendung dieses Systems gegen erfahrene Mannschaften ist Vorsicht geboten, denn nach dem kurzen Überraschungseffekt kann auch der Gegner sein Angriffssystem ändern und einen grösseren Nutzen daraus ziehen,

denn das Pressing ist bekannt als ein sehr offenes System für Angreifer, die fähig sind es auszunutzen.

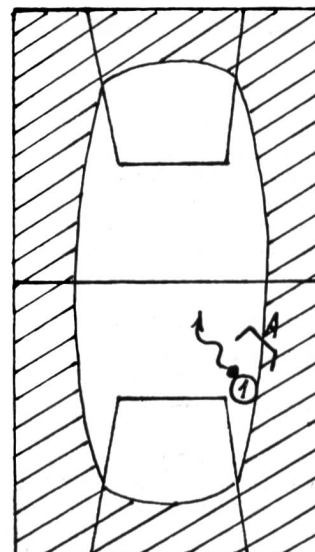
Zwei Grundprinzipien gelten für die Anwendung des Pressing:

1. Den Gegner daran hindern seine Offensivaktionen in der Mitte des Feldes auszuführen: Der Dribbler muss durch die Stellung und die Bewegungen seines Verteidigers zu den Seitenlinien gedrängt werden. Seine Zuspielmöglichkeiten werden dadurch stark einge-

schränkt, die Plazierung der übrigen Verteidiger hingegen wird erleichtert. Wird der Dribbler in der Nähe einer Ecke des Feldes gestoppt, müssen die Verteidiger eine enge, aggressive Deckung vorsehen, um einen Pass abzufangen oder zu verunmöglichen.



2. Den Dribbler zur Feldmitte drängen, er wird dadurch eingekreist und sieht sich gezwungen, schnelle Entscheide zu treffen, die dann oft überstürzt oder unvorteilhaft ausfallen.



Dieses zweite Prinzip ist weniger sicher als das erste, denn es erlaubt entscheidende Zuspiele in die Tiefe auf beide Seiten.