



Westdeutscher Basketball-Verband e.V.

Richtlinien zur Kaderzusammenstellung und -ausbildung im Westdeutschen Basketball Verband für den weiblichen Bereich

Inhalt

Richtlinien zur Kaderzusammenstellung für das BJL.....	1
Legende	2
Mann-Mann Defense	3
Pick & Roll Offense	9
Pick & Roll Defense.....	10
Indirekte Blöcke.....	10
Automatics Guard & Big.....	11
Transition/ Einstiege.....	13
1. Backdooroption	17
2. Option Down Screen für Weak Side Corner	18
3. Option Pro-Cut und Double Gap nutzen	19
4. Option Weave.....	20
5. Option Pass.....	21

zuletzt aktualisiert 04.05.2020

Richtlinien zur Kaderzusammenstellung und -ausbildung im Westdeutschen Basketball Verband für den weiblichen Bereich

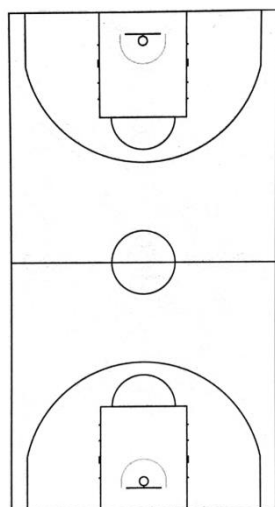
WESTDEUTSCHER BASKETBALL-VERBAND e.V.

Richtlinien zur Kaderzusammenstellung für das BJL

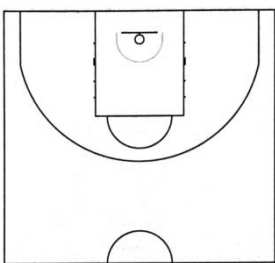
(DBB Vorgabe)

- Die Bemerkungen sind ab dem Bundesjugendlager 2020 verbindlich.
- Der WBV verpflichtet sich mindestens 7 Spielerinnen aus dem zu sichtenden Jahrgang beim Bundesjugendlager vorzustellen.
- Damit sollten bei 12 Spielerinnen maximal 5 aus dem nächst jüngeren Jahrgang stammen.
- Der WBV sollte die 2 talentiertesten Spielerinnen aus dem nächst jüngeren Jahrgang beim Bundesjugendlager vorstellen.
- Spielerinnen die zwei Jahrgänge jünger sind als der Jahrgang der gesichtet wird, können nicht am Bundesjugendlager teilnehmen.
- Der WBV sollte 3–Punkte Werferinnen finden, ausbilden und davon mindestens 3 Spielerinnen explizit beim Bundesjugendlager vorstellen.
- Der WBV sollte Spielerinnen auf der Position 5 finden, ausbilden und davon mindestens 2 Spielerinnen explizit beim Bundesjugendlager vorstellen.
- Jede Spielerin, die am Bundesjugendlager teilnimmt, ist bereit im Falle der Nominierung am U16w Nominierungslehrgang teilzunehmen.
- Jede Spielerin, die am Bundesjugendlager teilnimmt, ist bereit im Falle der Nominierung am Nationalmannschaftsprogramm des DBBs teilzunehmen.

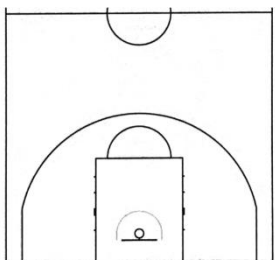
Legende



Ganzfeld



Halbfeld aus Sicht der Offense



Halbfeld aus Sicht der Defense

① ② ③ ④ ⑤

Offensivspielerin mit Ball

1 2 3 4 5

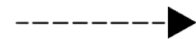
Offensivspielerin ohne Ball

X1 X2 X3 X4 X5

Defensivspielerin mit der Angabe, welche Spielerin sie verteidigt



Laufweg



Passweg



Dribbelweg

Im Folgenden sind immer die für das beschriebene Vorgehen im Vordergrund stehenden Aktionen in **ROT** markiert

Mann-Mann Defense

Grundlegendes:

Off-Ball Open Deny → 1 Schritt zum Ball, Backdoor Cut verhindern können, nicht zu hoch stehen – Ball und Gegenspieler*in sehen!

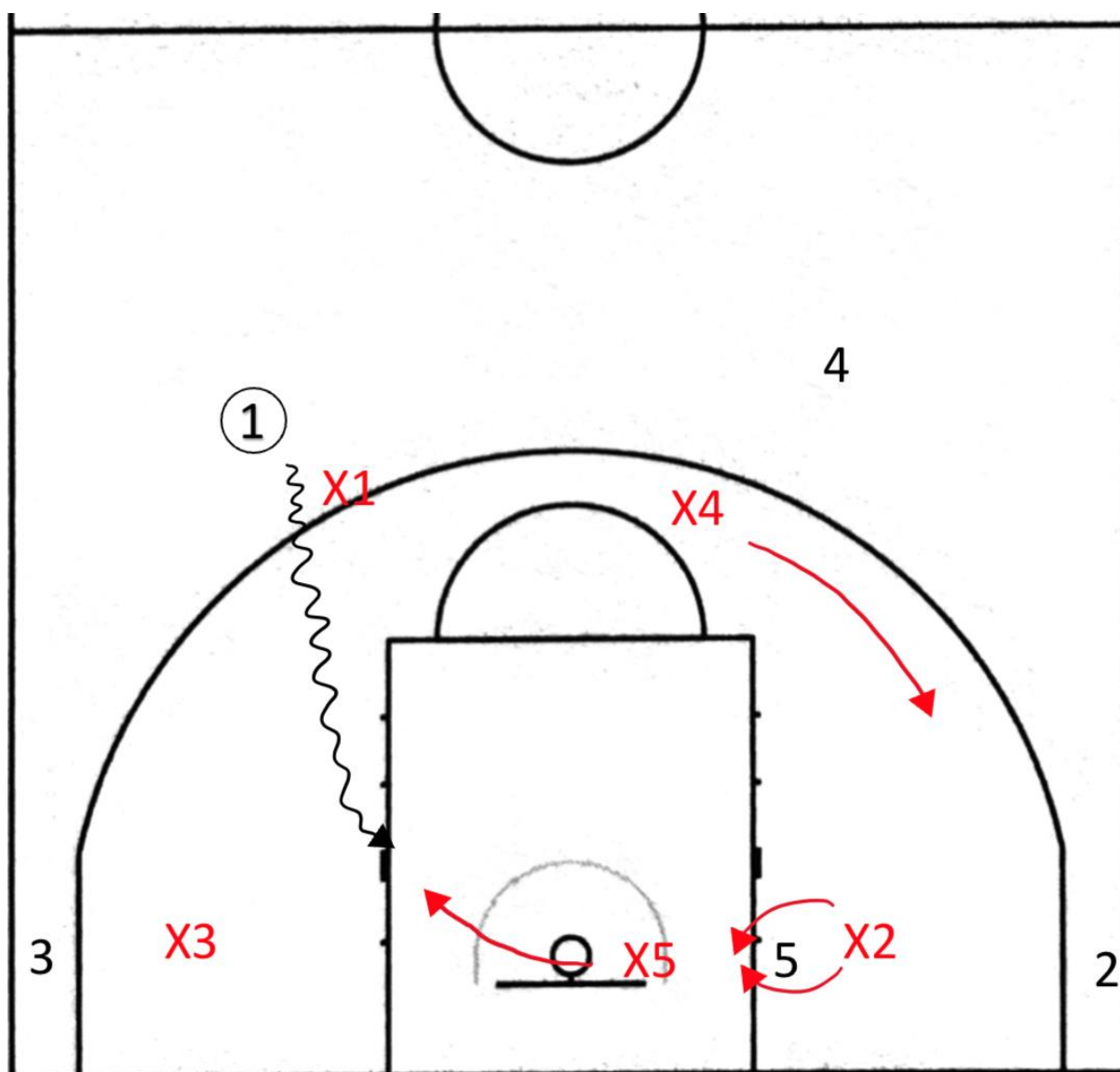
Differenzieren zwischen

- Spieler*in die werfen kann
- Spieler*in die absolut keinen 3er wirft
- Spieler*in die einen sehr schnellen Wurf nehmen kann

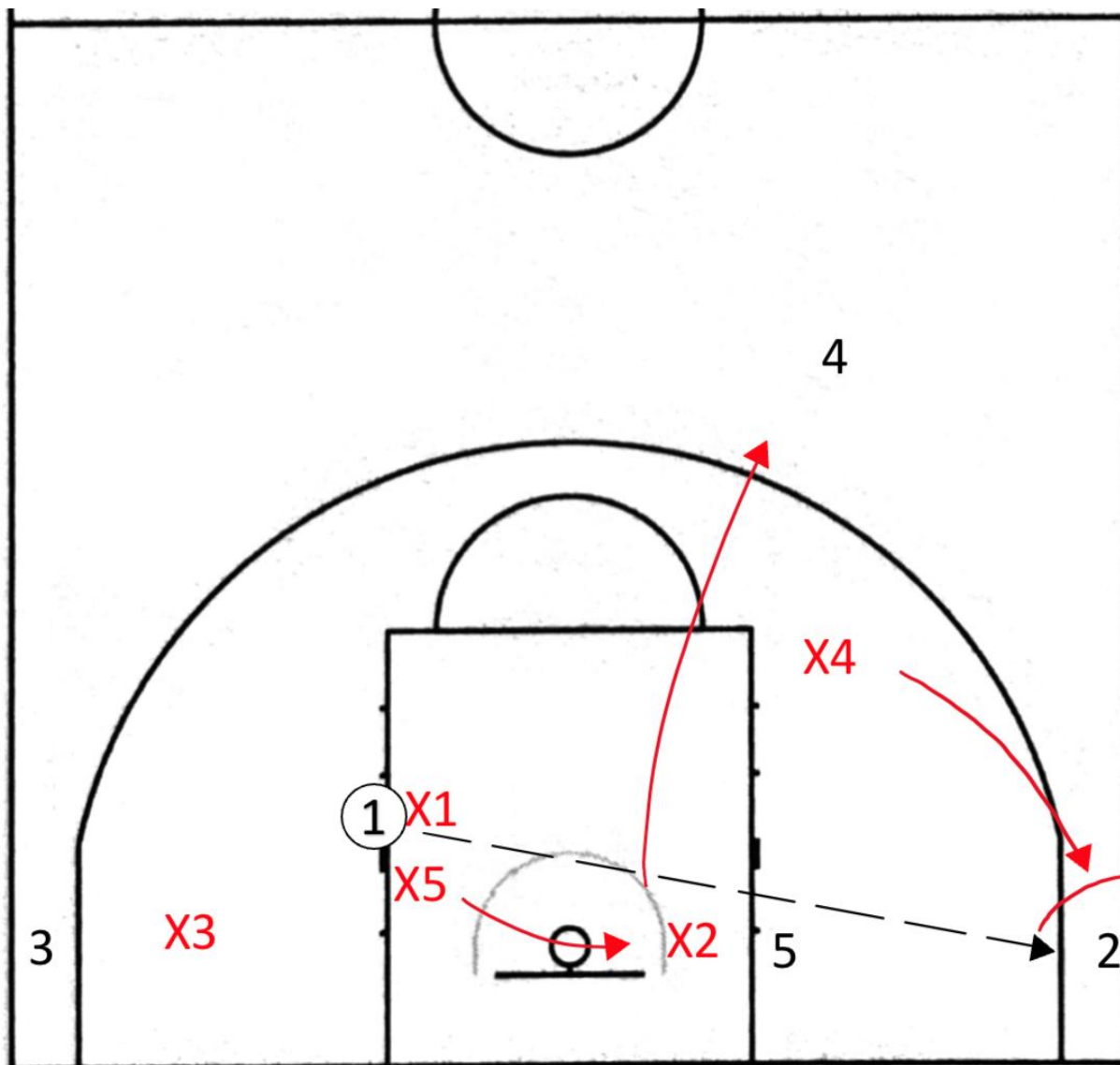
Hilfe → die Hilfe kommt immer von der Spieler*in am Zonenrand (i.d.R. X5). Bei 5 Außen hilft die Weak Side Corner Defense (die Spieler*in, die auf der ballfernen Seite verteidigt). Grundlegend gilt es zu unterscheiden ob der Ball eine Gefahr darstellt oder nicht (und wo der Ball sich befindet)!

Prinzipien:

1. Die Zonenrandspielerin steht auf der Weak Side und die Penetration erfolgt über die Baseline:
 - ➔ **X5** ist die erste Hilfe, oder die Gegenspielerin der Weak Side Corner, wenn 5 Außen gespielt wird
 - ➔ **X2** ist die 2.-Hilfe und arbeitet sich vor 5. **X2** ist bereits vor der Penetration etwas vorrotiert und hat 5 im Rücken. Wenn **X2** sich erst bei der Penetration um 5 herum arbeitet, kann es zu spät sein.
 - ➔ **X4** sinkt ab, sodass sie 2 und 4 im Blick hat und mit der nächsten Aktion rotieren kann
 - ➔ **X3** steht in einer Off-Ball Open Deny Position
 - ➔ **X1** versucht so schnell wie möglich ihre Spielerin wieder unter Kontrolle zu bekommen

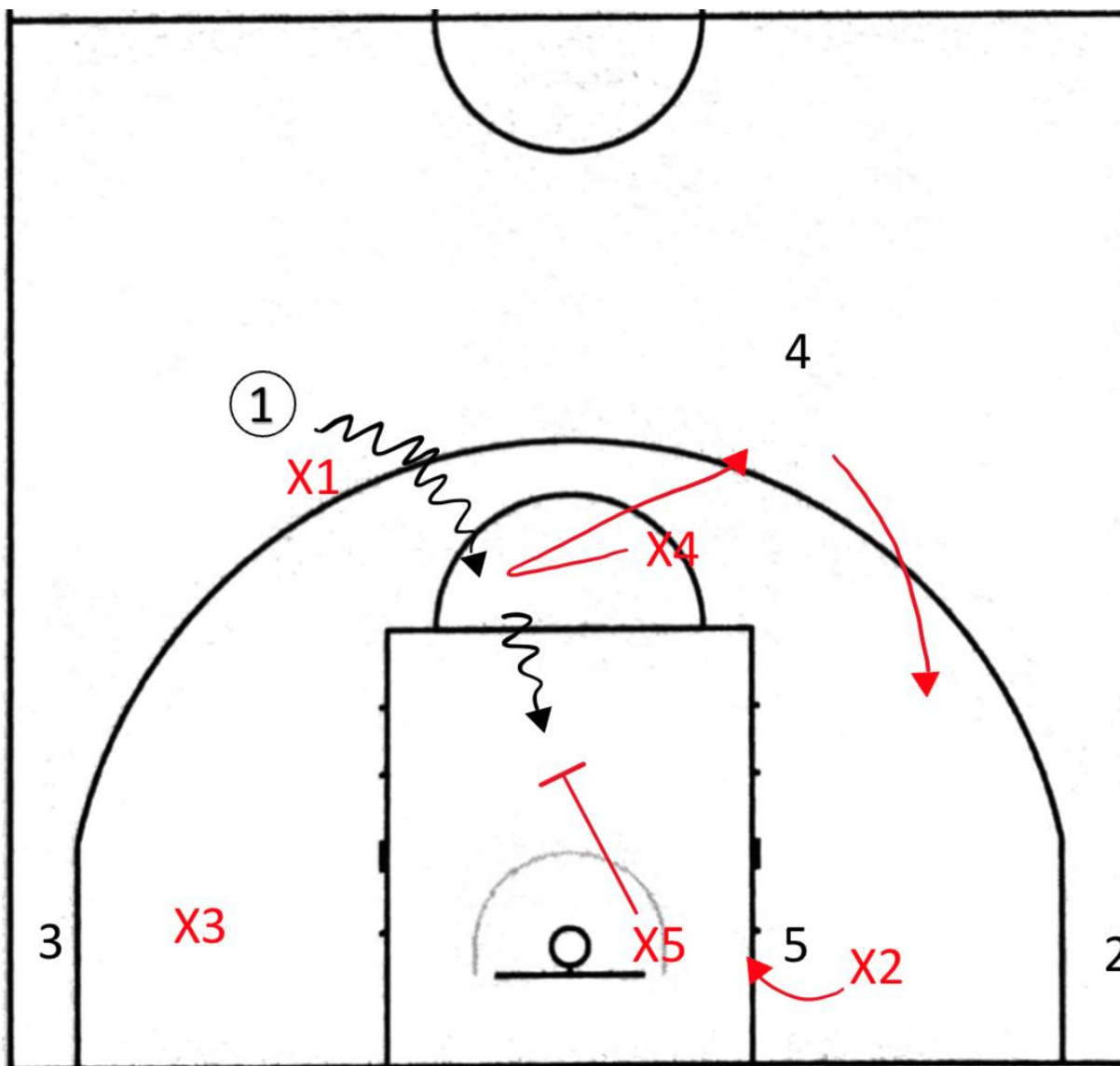


- ➔ Mit dem Pass von 1 auf beispielsweise 2 erfolgt die Rotation
- ➔ **X4** macht ein Closeout auf 2 und will dabei den Pass auf 4 wegnehmen
 - Die Spielerin, die zwischenzeitlich zwei Gegenspielerinnen verteidigt, geht auf den ersten Pass raus und will immer den Extrapass nehmen!
- ➔ **X2** übernimmt 4
 - Die 2.-Hilfe geht auf die freie Spielerin
- ➔ **X5** versucht so schnell wie möglich ihre Spielerin wieder unter Kontrolle zu bekommen



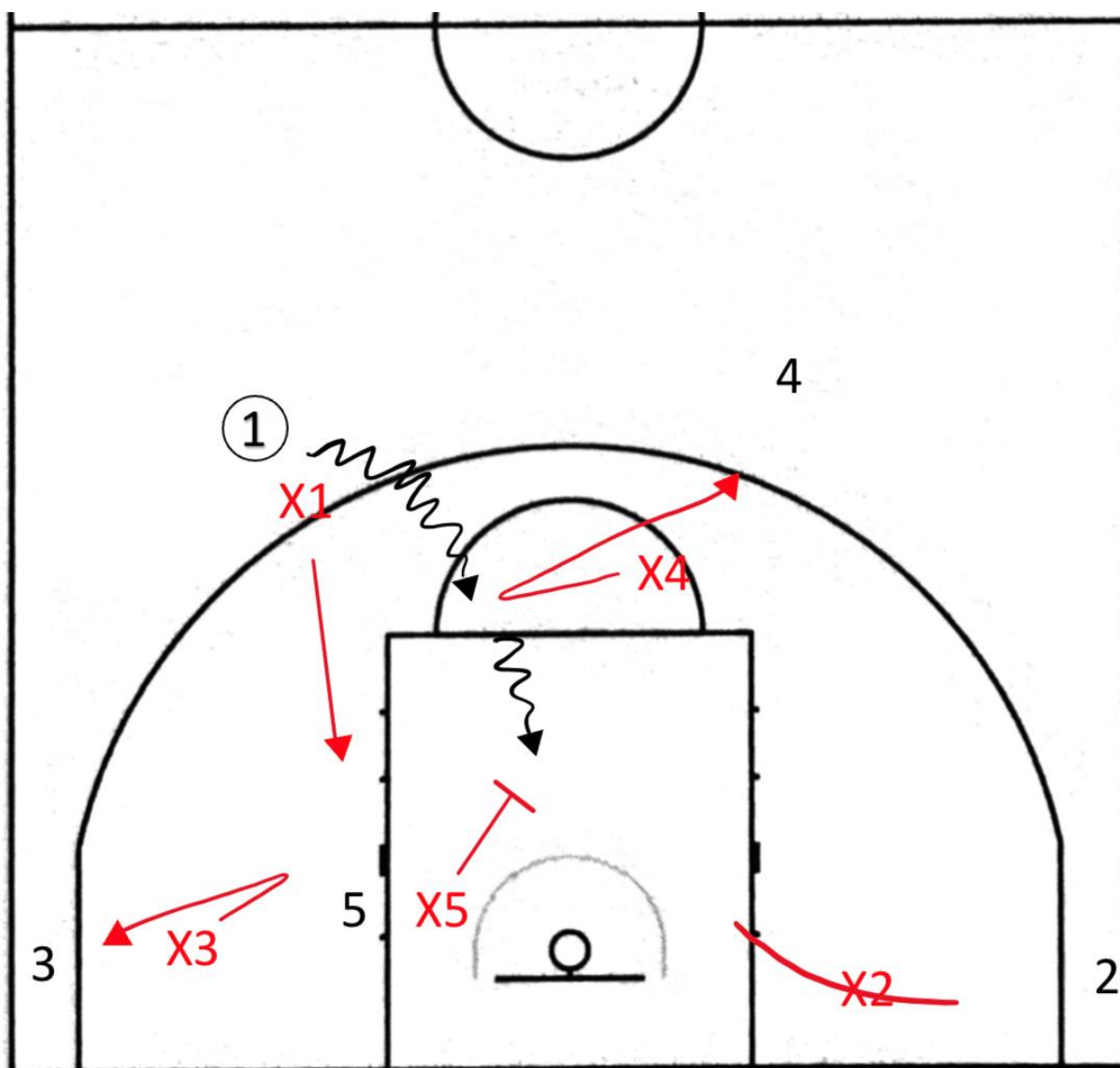
2. Die Zonenrandspielerin steht auf der Weak Side und die Penetration erfolgt über die Mitte:

- ➔ **X4** (Off-Ball Open Deny Spielerin) ist die erste Verteidigungslinie und versucht die Penetration über die Freiwurflinie zu verhindern oder etwas auszubremsen
- ➔ Wenn der Durchbruch dennoch funktioniert: **X5** hilft und die Rotationen verlaufen wie vorher



3. Die Zonenrandspielerin (5) steht auf der Strong Side (Ballseite) und die Penetration erfolgt über die Mitte:

- ➔ X4 s.o.
- ➔ Die Ballverteidigerin X1 und die Hilfe X5 müssen die Situation zu zweit lösen!
- ➔ X5 löst aus (nicht überreagieren!)
- ➔ X5 hilft und stoppt Penetration, X1 sagt WECHSEL* an und tauscht mit X5 die Gegenspielerin *(wir wollen uns, vor allem später für den internationalen Bereich auf das Kommando WECHSEL einigen, anstatt das übliche „Switch“)
- ➔ X2 und X3 können ggf. Stunten (aktiv Arm- und Beinarbeit)



4. Die Zonenrandspielerin (5) steht auf der Strong Side und die Penetration erfolgt über die Baseline:

- ➔ Die Ballverteidigerin und **X5** müssen die Situation wieder zu zweit regeln und WECHSELN (siehe Kommando oben)
- ➔ Wenn 5 sealed, muss die Spielerin aus der Weak Side Corner helfen oder foulern

5. Besonderheiten bei Five Out:

- ➔ Die Spielerin aus der Weak Side Corner ist die erste Hilfe
- ➔ Die obere Weak Side Spielerin rotiert komplett runter, vor die Spielerin aus der Weak Side Corner, um Cuts und Offensivrebounds zu verhindern

- ➔ 5 auf High Post/Elbow muss wie 5-Außen behandelt werden

Pick & Roll Offense

- ➔ Optimaler Weise mind. 2 Positionen Platz zwischen den Positionen der Agierenden (z.B. 4 auf 1, 5 auf 1, 5 auf 2...)
- ➔ In den ersten ein bis zwei Jahren des Kaders (in jedem Fall bis NACH der PFT Maßnahme) soll komplett auf P&R verzichtet werden, um keine Ausbildungsstufe zu überspringen. Die Spielerinnen sollen zunächst zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Gegenspielerinnen 1-1 im Vorfeld zu schlagen.

-  soll möglichst als erstes geschult werden
-  wünschenswerterweise beim BJL zu präsentieren
-  EM

Gegen Flat: Block wird Richtung Seitenlinie/ Penetration Baseline gestellt (alles auch mit Penetration Mitte möglich ABER X4 (Nail Defender) wird für viele ein Problem)

Classic	Split	2-1	Side Dribble	Change of Direction (CoD)
- Pull Up - Backside Pass (auf 4): → Seal 5 → 1-1 4	- Attack → Finish → Dribble Out - Snake → Pull Up → Pass	- Lob - Wrap Around - Dribble Out	- Pocket Pass - Delay Drive	- Jail Cross (2. Pick) - Delay Crossover + Seal
Kein tag*	Hüfte	Kein tag	Kein tag	Schulter

*Hierbei ist das englische „to tag“ gemeint. Die Ballführerin hilft durch die entsprechenden tags (Berührung) der Blockstellerin, auf die Situation zu reagieren.

Gegen Switch: Block wird Richtung Mitte gestellt

- Pass Ahead (auf 4) ggf. Exchange/ Down Screen
→ High-Low, Skip Pass Corner (Low Elbow)
- SLIP!!
- Attackieren „Nail Defender“
- Delay crossover + Seal

Gegen Hedge:

- Reject
- Split
- Bodenpass zum Roller
- Backside Pass (1-1/Inside/Skip)
- Advanced Pass Skip Pass (High-Low)
- Extra Pass Wechsel Corner Skip Pass
- Direkte Wechsel Corner Skip Pass
- Short Roll
- Delay Crossover + Seal
- Tempowechsel Attack „Nail Defender“

Wie wollen wir ins P&R kommen?

- Dribble Handoff → P&R
- Handoff-Re-Screen → P&R
- Screen-Re-Screen → P&R
- 1-1 oder indirekter Block → P&R

Pick & Roll Defense

1. „Hoch“ (90° Hedge)
2. „Flach“ (Flat Hedge)
3. „Tief“
4. „Wechsel“ (Switch)

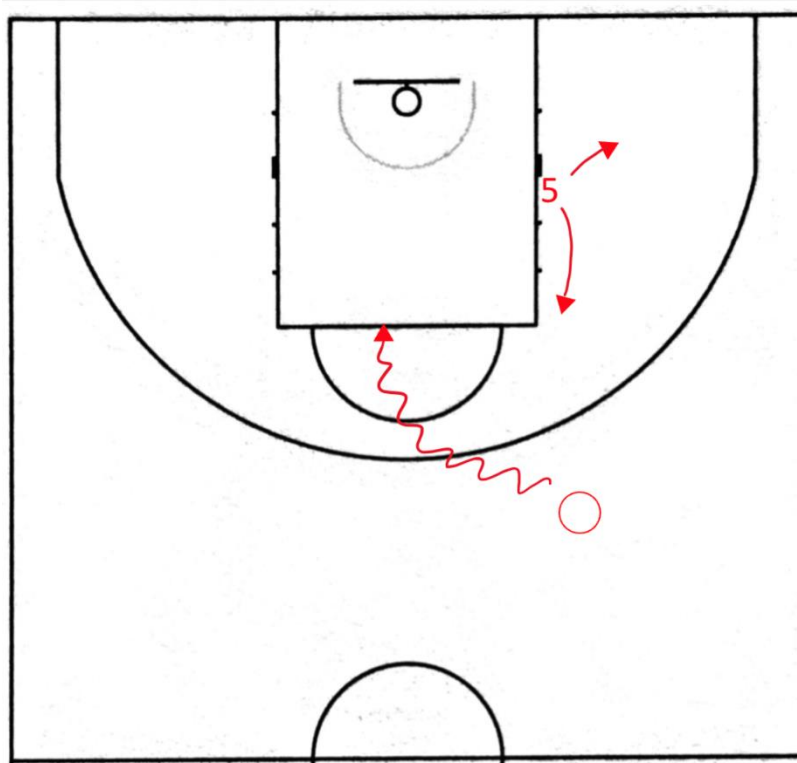
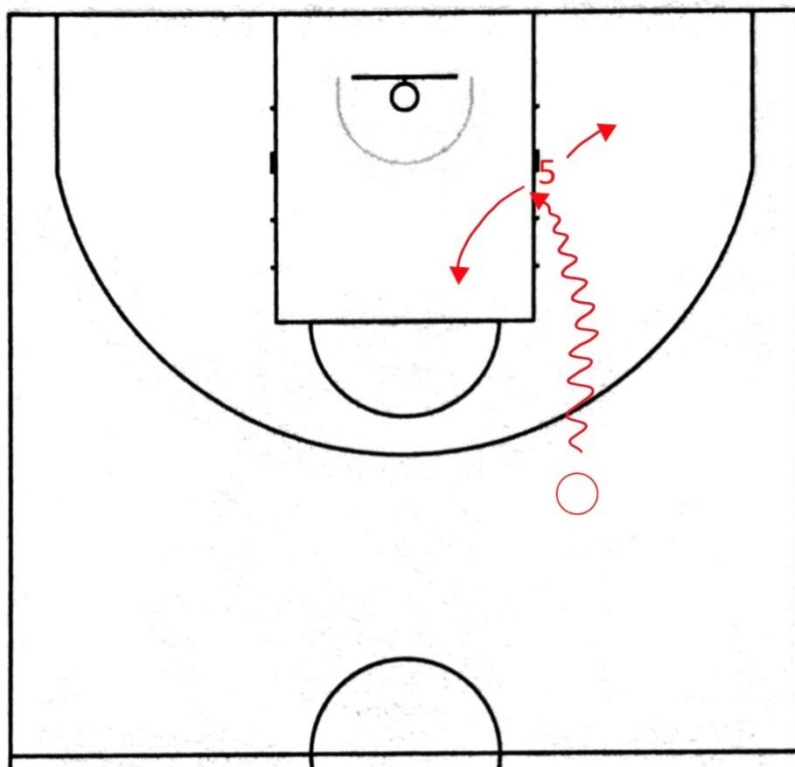
Indirekte Blöcke

- Kontakt vs. Geschwindigkeit
- Enger Curl/ Short Corner Flare vs. Wide Curl → Pass, Shot, Short curl
- 4 indirekte Blöcke für LV Ebene: Down Screen, Flare, Cross Screen, Back Screen

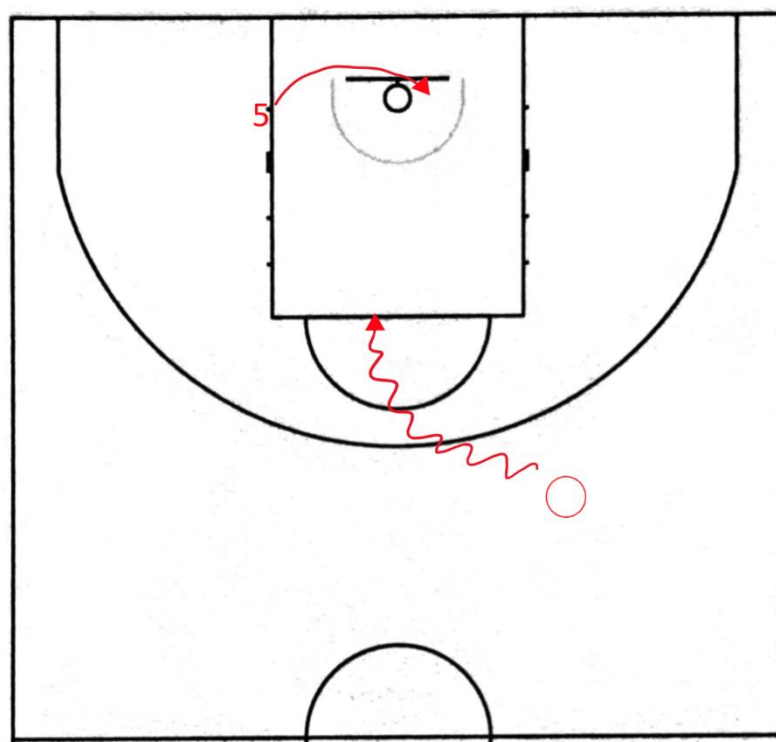
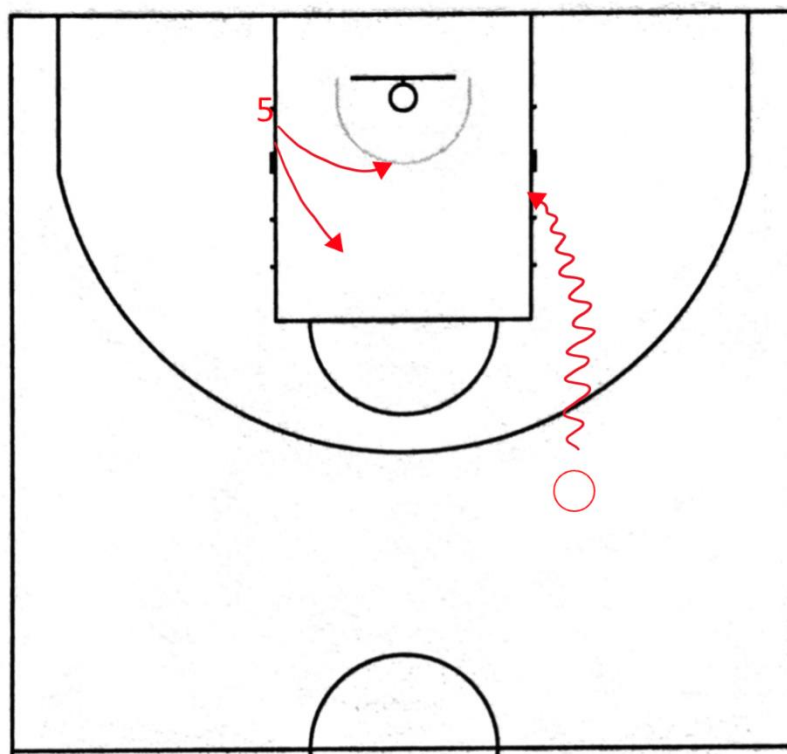
Automatics Guard & Big

Generell: Die 5 muss sich bei einer Penetration IMMER mitbewegen und sich abhängig von der Verteidigung in einen guten Passwinkel begeben. Man kann nicht den falschen Spot besetzen, aber im Weg stehen bleiben, oder in den Dribbelweg reinlaufen ist selten eine gute Idee 😊

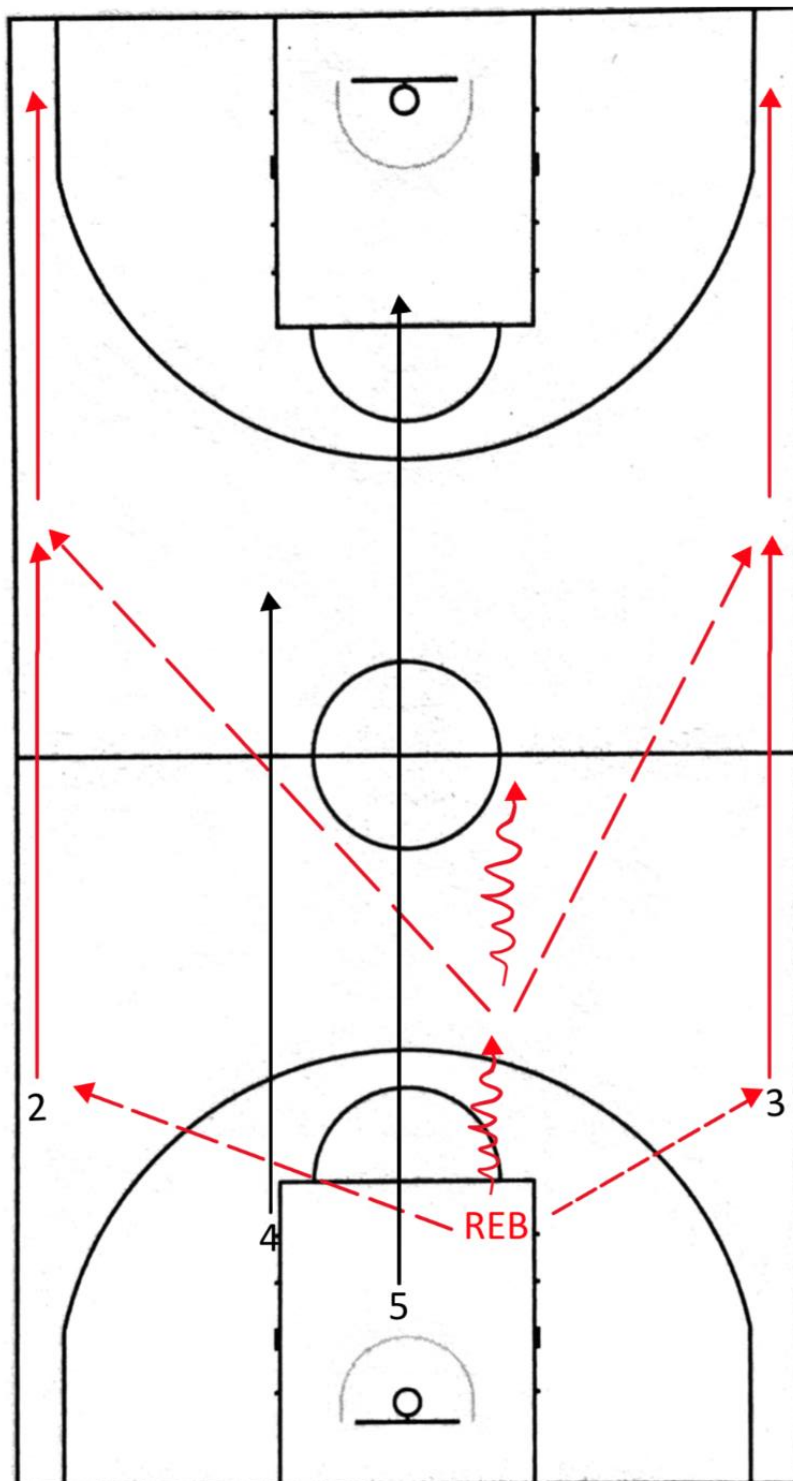
1. 5 ist auf der Strong Side



2. 5 ist auf der Weak Side



Transition/ Einstiege



Grundlegendes:

5 Bahnen: optimaler Weise 1 als Pointguard, 2 & 3 auf den Außenspielen, 5 als Rimrunner und 4 Trailer.

Positionen 1-4 können und sollen alle den Ball nach vorne bringen können! Die anderen Spielerinnen besetzen entsprechend die freien Positionen.

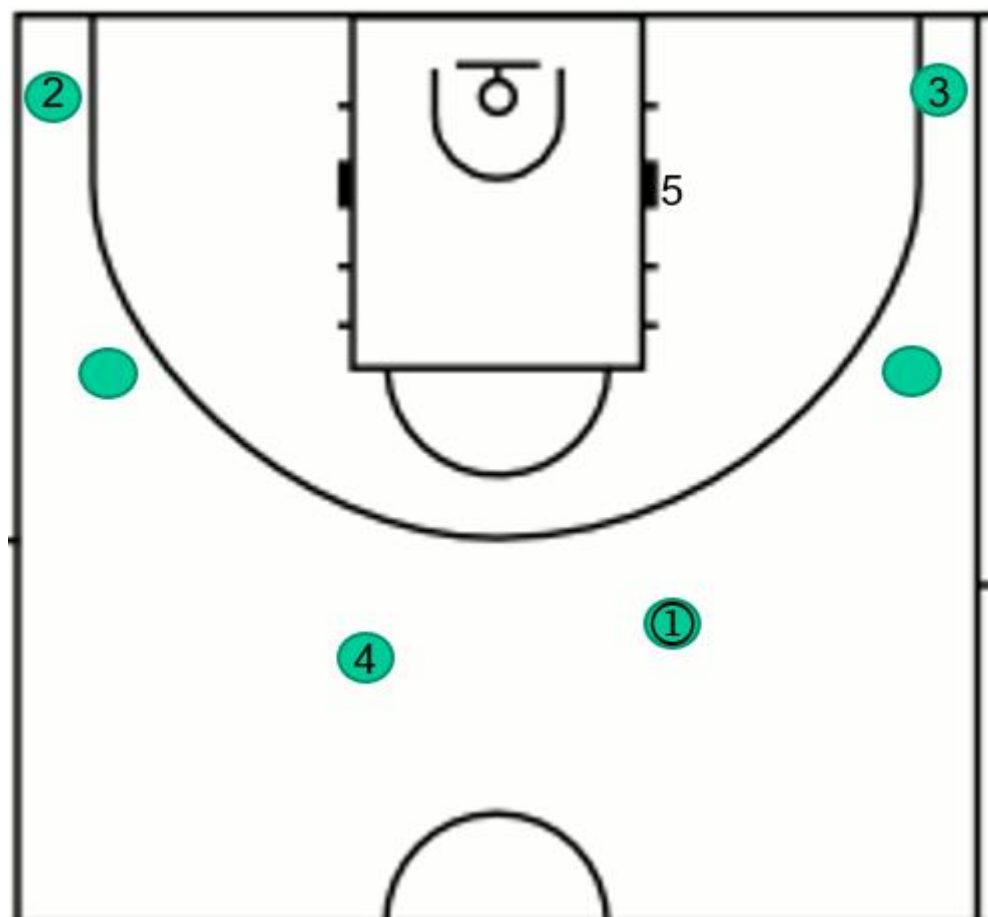
Rebounder, Entscheidung: werde ich verteidigt?

→ **Ja:** Ball direkt nach Außen

→ **Nein:** freies Sichtfeld, Ball auf den Boden und ggf. aus dem Tempo passen

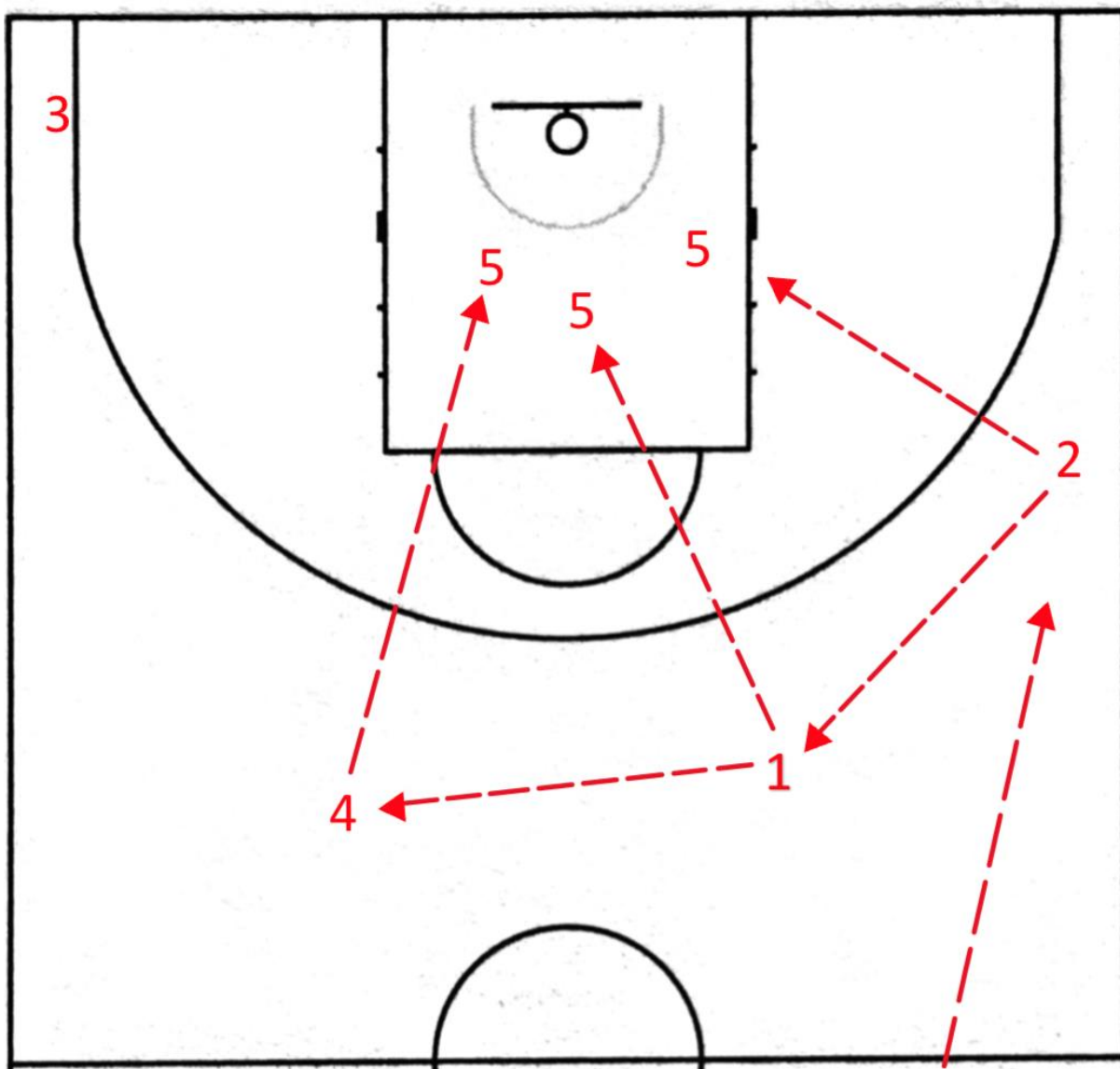
Wenn die Außenspielerinnen den Ball nicht im Bereich zwischen 3er-Linie und Mittellinie bekommen haben, sprinten sie weiter in die Corner.

Nach Korberfolg wird in den Jugendnationalmannschaften immer die 4 den Einwurf machen!



Optionen:

- ➔ Ball geht früh auf eine Seite (2-1/ 3-2 war nicht möglich)
 - 5er Sealen: Besten Passwinkel suchen und den Ball ggf. weiter verteilen, bevor er auf die 5 gespielt wird. Ist der Pass nicht möglich, kommt der 5er auf der Ballseite auf dem Low Post raus

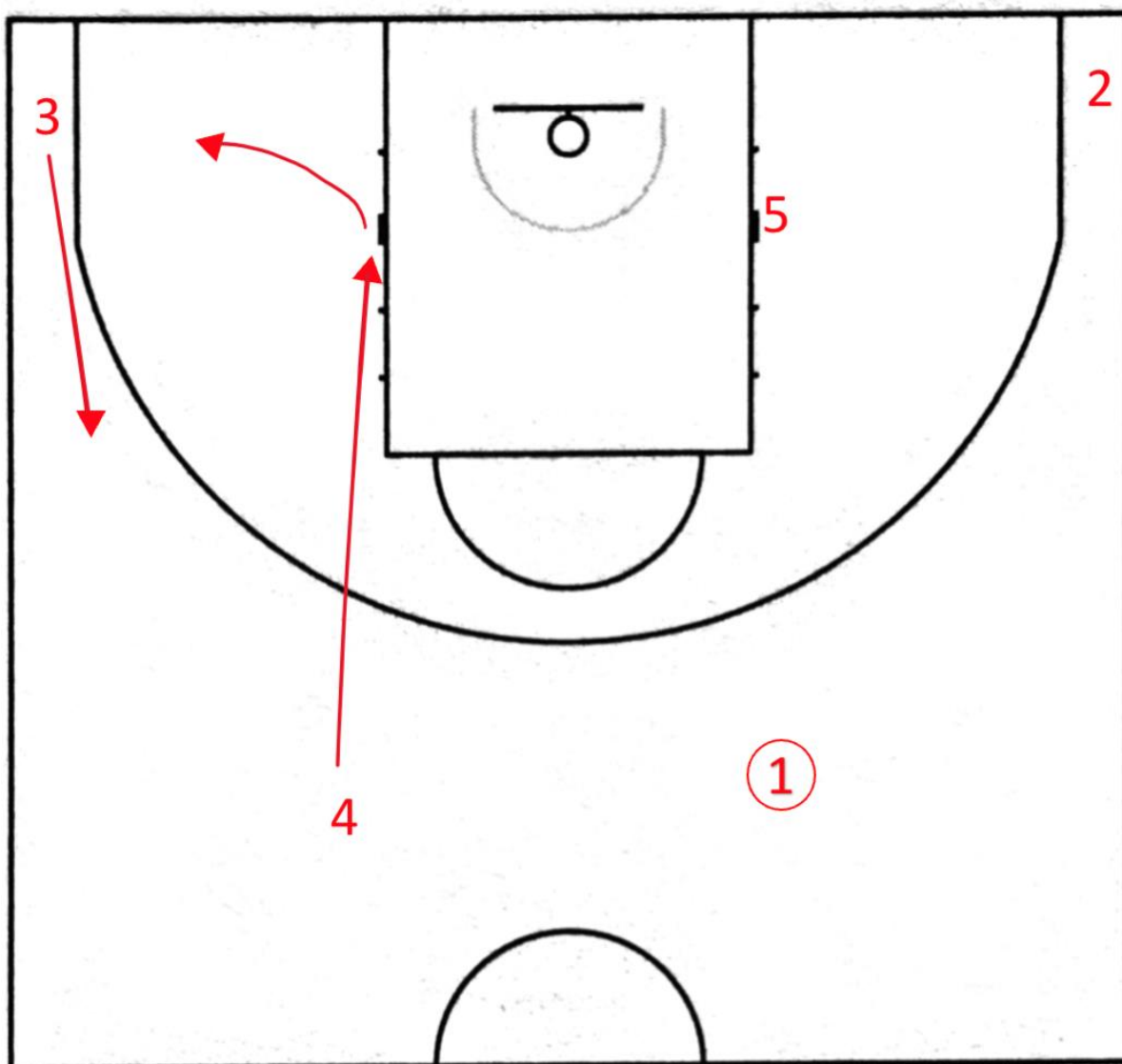


- ➔ Aufbauspielerin kann den Ball zurückfordern und 1-1 vom verlängerten Elbow ziehen

- ➔ Aufbauspieler:in fordert den Ball zurück und nutzt Optionen mit Trailer (Backdoor (1.)); Down Screen für Weak Side Corner (2.); Pro-Cut und Double Gap nutzen (3.); Weave (4.); Pass (5.))
- ➔ Generell gilt, wenn der 5er als Letztes kommt:
- 5er läuft einfach durch und alles wie immer
 - 5er stellt Drag Screen
 - (Ball kommt wieder auf Top zu 5er und 5 Außen)

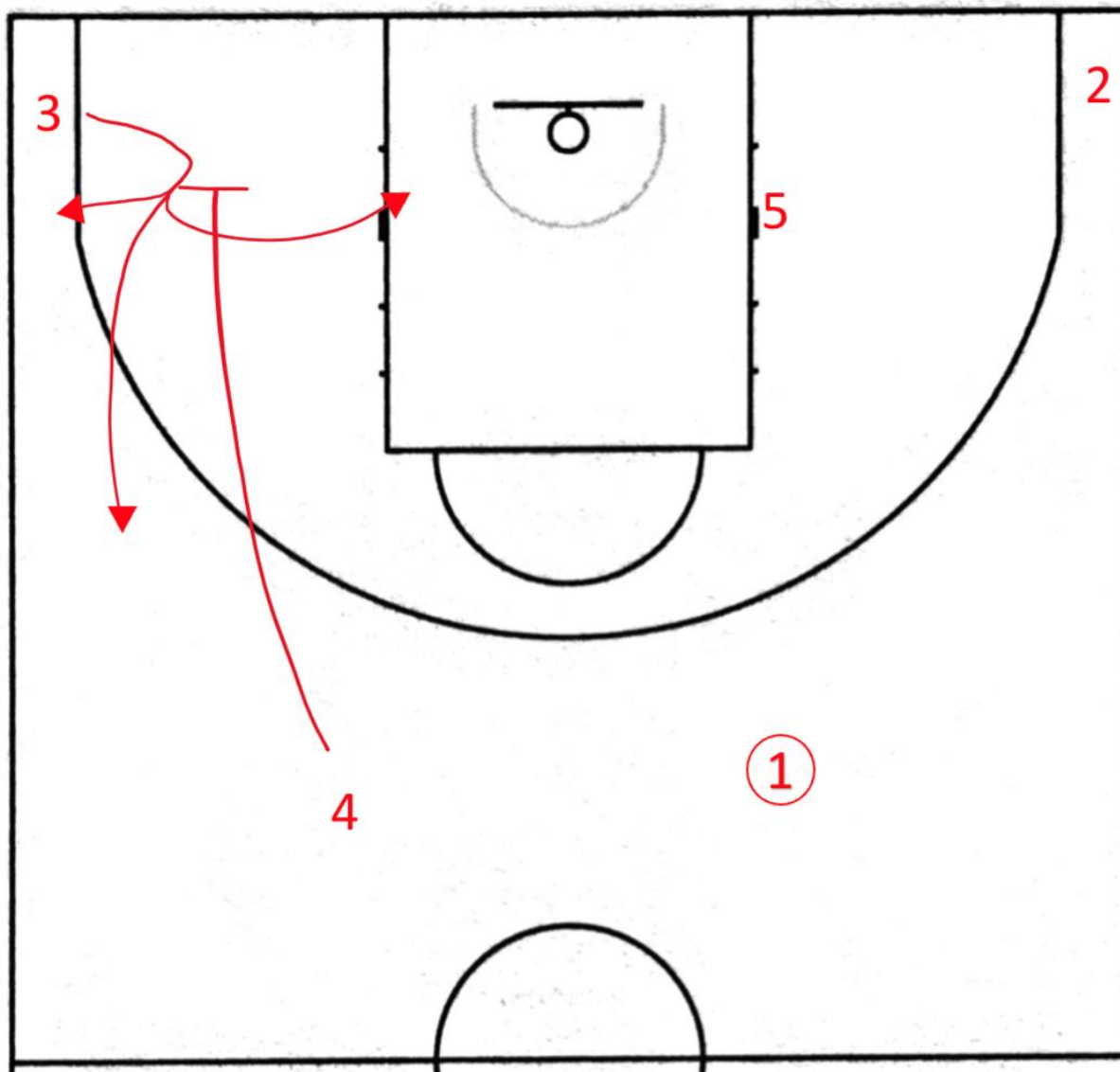
1. Backdooroption:

- Wenn X4 zu hoch steht kann die Backdooroption von 4 gut genutzt werden!
- Falls der Pass nicht geht, kommt 4 in der Weak Side Corner wieder raus und 3 füllt den Spot oben auf.



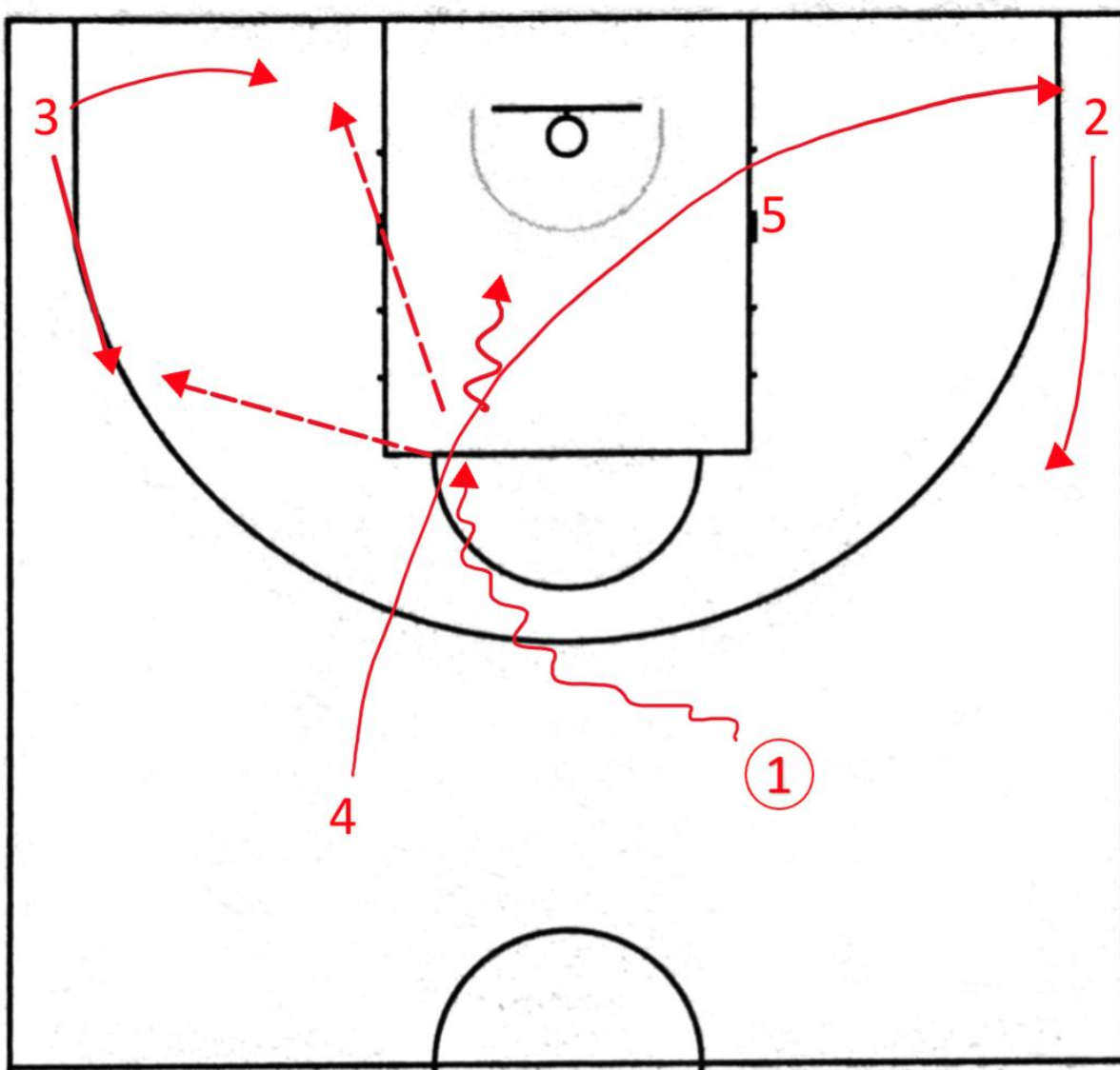
2. Option Down Screen für Weak Side Corner:

- 4 stellt einen Down Screen für die Weak Side Corner
- 3 liest die Defense und nutzt den Screen um zu Curlen, zu Faden oder auf Höhe der verlängerten Freiwurflinie rauszukommen
- 4 liest die Defense und öffnet sich nach dem Screen entsprechend.



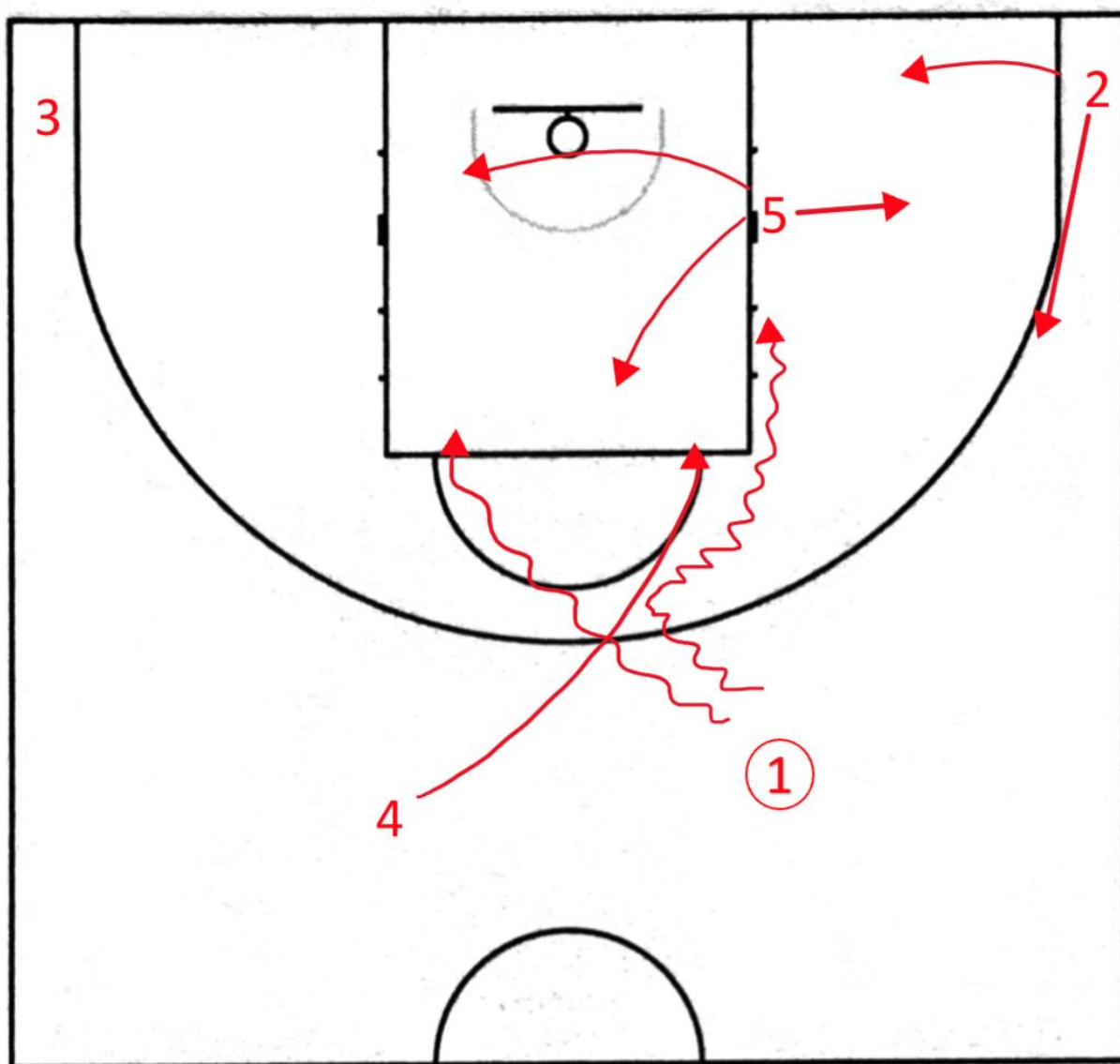
3. Option Pro-Cut und Double Gap nutzen:

- 1 schickt 4 durch, in die Strong Side Corner, wodurch viel Platz entsteht
- 1 attackiert die entstandene Double Gap
 - 1 versucht 1-1 zum Korb zu ziehen oder aktiv die Gegenspielerin von 3 zu binden und somit 3 freizuspielen. Spielt X3 eine hohe Hilfe, kann 3 Backdoor gehen, spielt X3 eine tiefe Hilfe, Shiftet 3 nach oben
- 2 Shiftet nach oben um Platz für 4 in der Corner zu machen
- 5 bewegt sich mit der Penetration von 1 mit



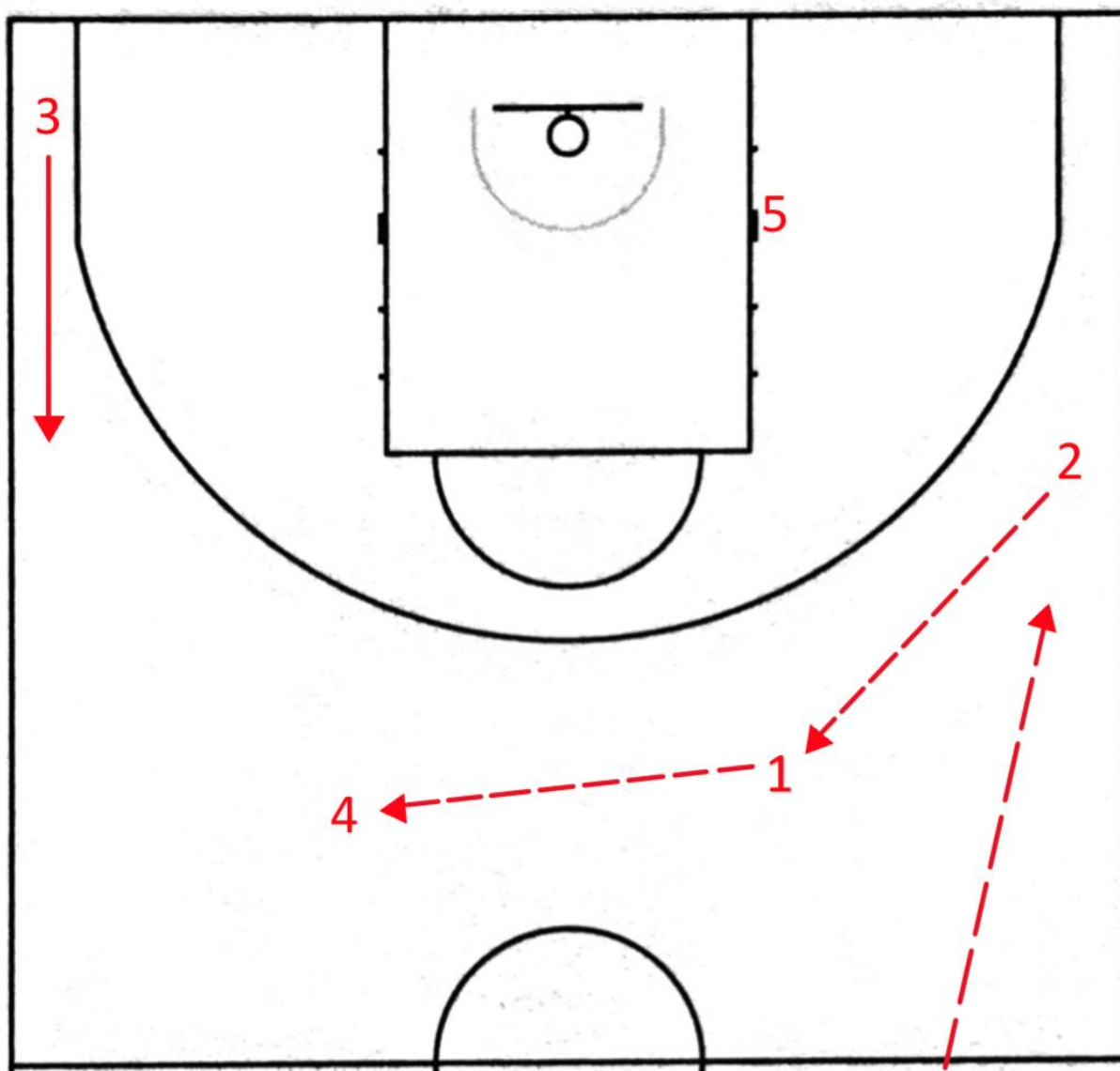
4. Option Weave:

- 1 kann mit einem Change of Direction (CoD) versuchen ihre Gegenspielerin im 1-1 zu schlagen
- 1 attackiert die Mitte und kommt entweder zum Korb durch, oder versucht den Nail Defender (X4) zu binden
- 4 kreuzt hinter 1 und kann angespielt werden und attackieren
- 2, 5 und 3 bewegen sich mit



5. Option Pass:

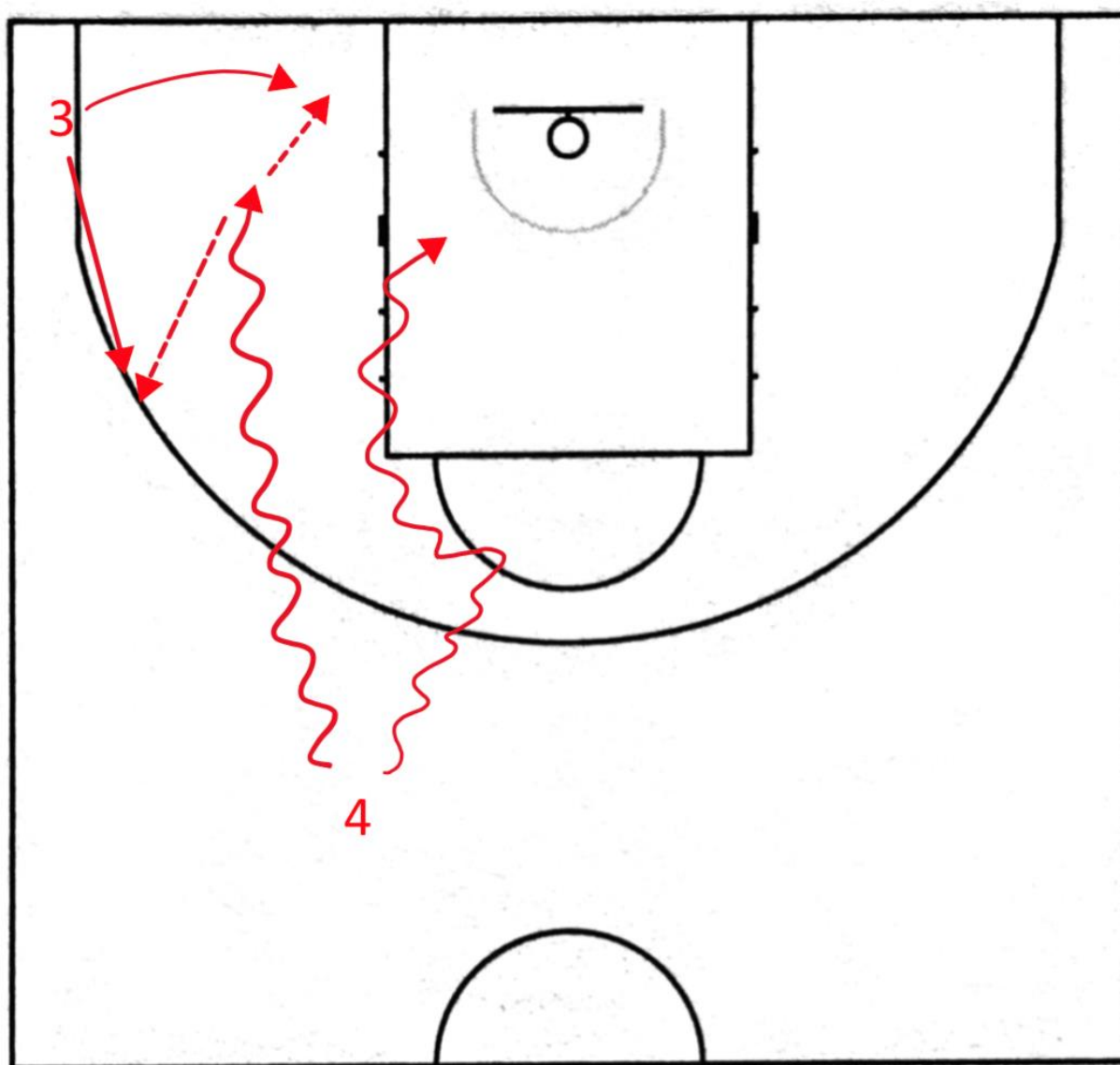
- Ball ist früh auf eine Seite gekommen, **1** fordert den Ball zurück und spielt den Ball weiter auf den Trailer (**4**)
- die Einstiege aus diesem Setting, werden im Folgenden beschrieben



5.1 „Zweierseite“ mit Dribbling:

- 4 geht 1-1 mit CoD
- 4 attackiert Baseline und versucht X3 zu binden
- 3 liest D und bewegt sich entsprechend

→ KEIN Dribble Handoff außerhalb der 3er Linie, außer als Vorbereitung für einen Screen



5.2 „Zweierseite“ mit Pass:

- Backdoor
- Pass, folgen und Screenen
- Pass, folgen und Slippen
- Pass, Backdoor und Posten
- Pass, Pro Cut in die Corner: 3 hat viel Platz zum attackieren

