

# Basketballskript



## Quellen:

- Krüsmann, P, Clauss, S. (2013)<sup>2</sup>. *Sportiv – Basketball*. Leipzig. Klett.
- Schauer, E. (2009)<sup>2</sup>. *Basketball – Die Technischule*. Norderstedt: Books on Demand.
- LASPO (2003). *Basketball aktuell*. München.
- <http://www.bbcoach.de/wp/pick-roll-einfuehrung/> (05.02.2018)
- <http://www.bbv-online.de/staticsite/staticsite.php?menuid=195&topmenu=45> (Zugriff am 11.02.2018)
- <https://www.trainingsworld.com/sportarten/basketball/basketball-techniktraining-blocken-abrollen-pick-roll-nachgefragt-karsten-schul-2249764> (05.02.2018)
- [http://tactical-skills.com/taktik/?tx\\_spxfiles\\_spxfiles%5BpXFile%5D=8&tx\\_spxfiles\\_spxfiles%5Baction%5D=preview&tx\\_spxfiles\\_spxfiles%5Bcontroller%5D=SPXFile&cHash=27b6b00b63f5ad1ac72baafd37bc15ab&type=.png](http://tactical-skills.com/taktik/?tx_spxfiles_spxfiles%5BpXFile%5D=8&tx_spxfiles_spxfiles%5Baction%5D=preview&tx_spxfiles_spxfiles%5Bcontroller%5D=SPXFile&cHash=27b6b00b63f5ad1ac72baafd37bc15ab&type=.png) (Zugriff am 11.02.2018)
- <http://www.bbsr.de> (Zugriff am 08.02.2011)
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Basketball> (Zugriff am 08.02.2011)

## 1. Die Basketballzeit - oder wie alles begann

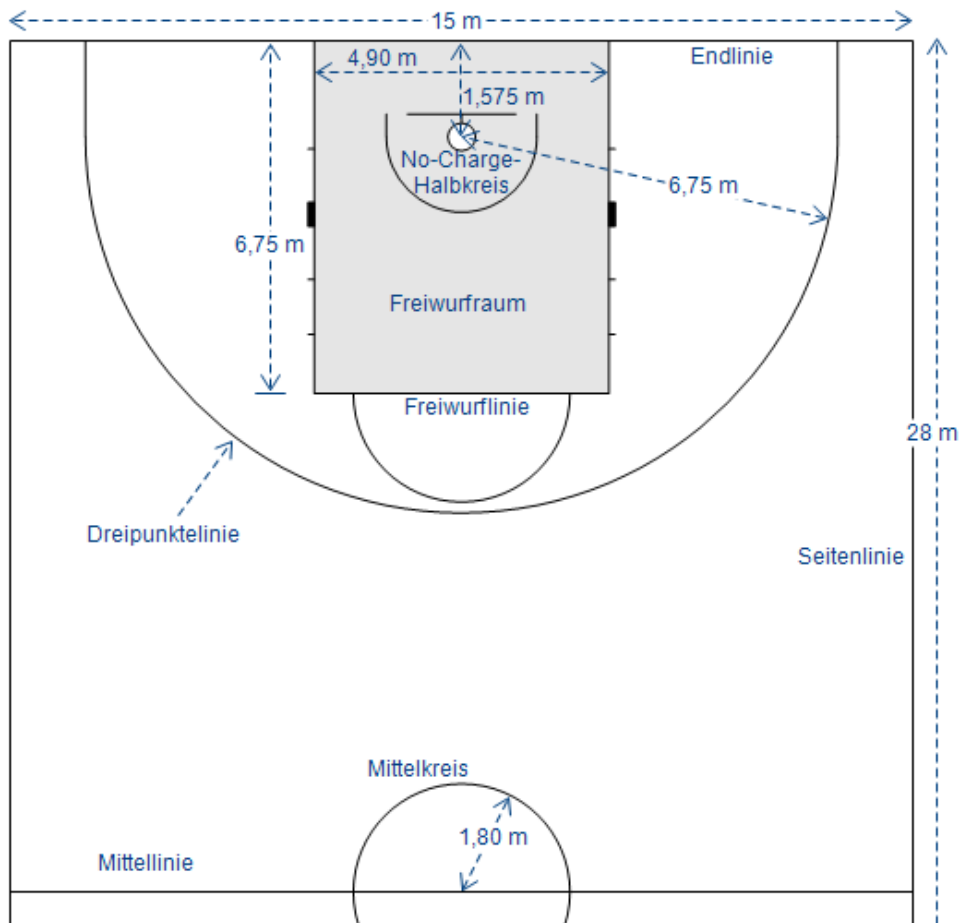
Basketball zählt zu den wenigen Sportarten, die von einer Einzelperson erfunden wurden. Der kanadische Arzt und Pädagoge James Naismith entwickelte das Ballspiel im Jahr 1891 in Springfield (Massachusetts) als Hallensport für seine Studenten. James Naismith hatte erkannt, dass die Kampfbetontheit in anderen Ballsportarten dadurch entsteht, dass sich das ganze Spielgeschehen in derselben Ebene abspielt (so z. B. im American Football). Er suchte eine weniger kämpferische Sportart mit einem geringen Verletzungsrisiko, um die 18 Studenten in der Klasse im Winter abzulenken. Deshalb verlagerte er die Körbe (engl. *Baskets*) in eine andere Ebene als die Spieler. Der Hausmeister *Pop Stabbins* befestigte damals Pfersichkörbe an den 10 Fuß hohen Balkonen (Empore) der YMCA Training School in Springfield. Die damals mehr zufällig bestimmte Aufhängehöhe entspricht 3,05 Meter und ist bis heute international gültig.

Um zu verhindern, dass Zuschauer von der Galerie aus Korbwürfe beeinflussen können, wurde hinter dem Korb ein Brett montiert. Die Schulsekretärin Lyons half Naismith bei der Erstellung der 13 Grundregeln, die bis heute fast unverändert geblieben sind. Das erste offizielle Basketballspiel fand am 20. Januar 1892 in Springfield statt. Innerhalb der beiden Spielhälften, mit einer Halbzeitpause von fünf Minuten, wurde üblicherweise nur ein einziger Treffer erzielt. Trotz dieser niedrigen Trefferquote setzte sich das von James Naismith entwickelte Ballspiel in den USA durch.

Bereits im folgenden Jahr wurde Frauen-Basketball am Smith College in Northampton, Massachusetts eingeführt. *Senda Berenson Abbott* hat den Frauen-Basketball zu dieser Zeit sehr geprägt, indem sie die von James Naismith entwickelten Grundregeln veränderte und den Frauen anpasste <sup>[2]</sup>. Am 22. März 1893 fand das erste Basketballspiel der Frauen am Smith College statt. Senda Berenson veröffentlichte daraufhin ein auf Frauen-Basketball spezialisiertes Magazin.

## 2. Die Regeln

### 2.1 Das Spielfeld



### 2.2 Ziel des Spiels

Basketball wird von zwei Mannschaften mit je fünf Spielern gespielt. Es ist das Ziel jeder Mannschaft, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balles zu bringen oder Korberfolge zu erzielen. Der Ball darf in jede Richtung gepasst, geworfen, getippt, gerollt oder gedribbelt werden. Dabei gelten die in den folgenden Regeln niedergelegten Einschränkungen.

### 2.3 Zeitregeln

- **Spielzeit:** 4 x 10 Minuten (Viertelpause: 2 Minuten; Halbzeitpause: 10 oder 15 Minuten). Vor jeder Verlängerung werden 2 Minuten Pause gewährt. Zum Spielbeginn hat die Heimmannschaft das Recht, den Korb zu wählen.
- **Spieluhr:** wird gestartet, wenn der Ball bei einem Sprungball getippt, nach einem erfolglosen Freiwurf oder einem Einwurf der Ball berührt wird. Sie wird gestoppt, wenn eine Spielperiode abgelaufen ist, der Schiedsrichter pfeift, nach Korberfolg eine Auszeit

gewährt wird oder in den letzten 2 Minuten des Spiels/der Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

- **24s - Regel:** Die **ballkontrollierende** Mannschaft hat 24s Zeit, einen **Korbwurf mit Ringberührung** zu unternehmen. Bleibt die Mannschaft durch einen Ausball in Ballbesitz wird die 24s-Uhr gestoppt, aber nicht zurückgestellt. Bei Regelverstößen (Foul oder Fuß) werden neue 24s gewährt, außer bei einem Doppelfoul oder wenn der Ball im Aus ist.
- **Das Signal der 24-Anlage unterbricht nicht automatisch das Spiel.**  
Ist der Ball im Flug und das 24s-Signal ertönt, so zählt ein erfolgreicher Wurf.  
Berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, bleibt der Ball belebt. Das Spiel wird ohne Unterbrechung weitergeführt.
- **Auszeiten:** Während der normalen Spielzeit stehen jeder Mannschaft fünf Auszeiten zu. Während der ersten Halbzeit (1. und 2. Viertel) dürfen zwei Auszeiten und während der zweiten Halbzeit (3. und 4. Viertel) dürfen drei Auszeiten genommen werden. Während jeder Verlängerung steht jeder Mannschaft eine Auszeit zu.
- **Verlängerung:** Steht das Spiel nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, werden Verlängerungen von je **5 Minuten** gespielt, bis das Spiel entschieden ist. In allen Verlängerungen müssen die Mannschaften auf den Korb spielen, auf den sie in der zweiten Halbzeit gespielt hat.

#### **2.4 Spieldurchführung**

- **Spielbeginn:** Sprungball im Mittelkreis; die Mannschaften müssen mit fünf Spielern spielbereit auf dem Spielfeld sein.
- **Zustand des Balles:** Der Ball ist **belebt**, wenn er dem Spieler beim Einwurf oder Freiwurf zur Verfügung gestellt wird oder wenn er bei einem Sprungball die Hand des Schiedsrichters verlässt; er ist ein **toter** Ball, wenn der Schiedsrichter pfeift, eine Spielperiode abgelaufen ist oder nach Korberfolg eine Auszeit gewährt wird.
- Ein spezieller Fall des toten Balles liegt nach Korberfolg während der letzten zwei Minuten vor.
- **Sprungball – Wechselnder Ballbesitz:** 2 Spieler (jeder in der Hälfte des Mittelkreises, der dem zu verteidigendem Korb am nächsten ist) - dürfen Ball nur **tippen**, nachdem er den höchsten Punkt erreicht hat.

**Zu Beginn des Spiels wird das Spiel mit einem Sprungball im Mittelkreis begonnen. Bei allen anderen Situationen (Beginn 2., 3. und 4. Viertel sowie jeder Verlängerung, Halteball, Strafen gleicher Schwere, die sich aufheben, wenn der Ball zufällig von unten durch den Korb geht, der Ball in der Korbanlage eingeklemmt ist, bei Schiedsrichteruneinigkeit) kommt es zum Einsatz der Regel „Wechselnder Ballbesitz“ (Pfeil am Kampfgericht).**

- **Korberfolg:** Korberfolge werden mit 1, 2 oder 3 Punkten bewertet. Geht der Ball **zufällig** in den Korb, werden die Punkte dem gegnerischen Kapitän angeschrieben, wird er **absichtlich** in den eigenen Korb geworfen, so zählen die Punkte nicht und es wird ein technisches Foul gegen den Trainer verhängt. Ein steigender Ball darf geblockt werden,

bei fallendem zählen die Punkte; bis zum Ringkontakt darf der Ball nicht gespielt werden, wohl aber, wenn er abspringt oder auf dem Ring kreist.

- **Spielerwechsel**: müssen beim Anschreiber angemeldet werden. Sie sind nur bei **totem** Ball möglich. **Beide Mannschaften können jederzeit bei normalen Einwurfsituationen einen Spielerwechsel durchführen, d. h. auch die Mannschaft, die kein Einwurfsrecht hat, kann wechseln.**
- **Einwurf**: erfolgt immer vom nächsten Punkt des "Tatortes". Nach Korberfolg wird der Einwurf von der Grundlinie durchgeführt, es sei denn, er wird durch einen Freiwurf nach einem technischen (Trainer), disqualifizierenden oder unsportlichen Foul erzielt. Dann wird an der Mittellinie eingeworfen. Der Einwurf muss innerhalb von **5 s** nach Ballübergabe erfolgen.

## **2.5 Regelübertretungen**

- **Ball im Aus**: Wenn der Ball einen Spieler im Aus, den Boden oder einen Gegenstand auf, über oder außerhalb der Grenzlinien oder die Stützpfosten oder die Rückseite des Brettes berührt.
- **Schrittregel**: Der Standfuß ist der Fuß, der bei der Ballaufnahme zuerst Bodenkontakt hat, bei einem Parallelstopp ist er genauso frei wählbar, wie bei der Ballannahme im Stand. Die Schrittregel besagt, dass der Ball die Hand verlassen haben muss, bevor der Standfuß sich löst (Ausnahmen: Wurf oder Pass). Ist der Ball nach einem Dribbling aufgenommen, darf man kein zweites Dribbling folgen lassen (Doppeldribbling).
- **3-Sekunden-Regel**: Spieler der **ballkontrollierenden** Mannschaft dürfen sich nicht länger als 3 Sekunden in der **begrenzten Zone** aufhalten, während die Spieluhr läuft. Die Regel ist bei einem Korbwurf, Rebound oder toten Ball außer Kraft.
- **5-Sekunden-Regel**: Ein **nah bewachter** Spieler muss innerhalb von 5 Sekunden den Ball spielen.
- **8-Sekunden-Regel**: Das Spielfeld besteht aus einem Rückfeld (eigener Korb) und einem Vorfeld (gegnerischer Korb). Die angreifende Mannschaft muss innerhalb von 8 Sekunden den Ball ins Vorfeld gebracht haben.
- **Spielen des Balles ins Rückfeld**: Ist der Ball im Vorfeld, so darf er nicht mehr ins Rückfeld gespielt werden.
- **Stören des Balles bei Angriff/Verteidigung**: Weder Angreifer noch Verteidiger dürfen bei einem Korbwurf den **fallenden** Ball berühren, es sei denn, dass er offensichtlich nicht den Ring berühren wird. Begeht ein Verteidiger den Regelverstoß zählen die Punkte (**Goaltending**), beim Angreifer wird der Verstoß mit Einwurf von der Seitenlinie geahndet. Springt der Ball vom Ring ab, ist er spielbar.
- Hat der Ball kurz **vor** Ende der Spielzeit die Hand des Werfers verlassen, und geht **nach** Ablauf der Spielzeit in den Korb, so zählen die Punkte. Berührt ein Verteidiger nach Abspringen des Balles vom Ring zählen die Punkte, berührt ihn ein Angreifer, wird der Ball zum toten Ball.
- **Fouls**: Ein Foul ist eine Regelverletzung durch einen persönlichen Kontakt mit einem Gegner oder unsportliches Verhalten.

- **Kontakt:** Ein Kontakt ist oftmals nicht zu vermeiden und sollte auch nicht geahndet werden, wenn er als zufällig eingestuft wird und keinen Nachteil für den Gegenspieler bringt.
- **Strafe:** Es wird ein persönliches Foul verhängt. Ohne Korbwurfaktion wird das Spiel mit einem Einwurf von der Seite nächst der Stelle der Regelverletzung fortgesetzt (Ausnahme: 5. Mannschaftsfoul!).
- In der Korbwurfaktion:
  - a) wird ein Korb erzielt, zählen die Punkte und ein Freiwurf wird zuerkannt,
  - b) ist der Korbwurf für zwei Punkte erfolglos, werden zwei Freiwürfe zuerkannt,
  - c) ist der Korbwurf für drei Punkte erfolglos, werden drei Freiwürfe zuerkannt
- **Persönliches Foul:**
  1. Ein persönliches Foul ist die Bezeichnung für ein Spielerfoul **beim Kontakt** mit einem Gegenspieler ohne Rücksicht darauf, ob der Ball belebt oder tot ist.
  2. Ein Spieler darf nicht blockieren, halten, stoßen, rempeln, Bein stellen, die Fortbewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Arm, Schulter, Hüfte, Knie oder Fuß, noch durch Beugen seines Körpers in eine andere als normale Haltung behindern, noch irgendeine rohe Spielweise anwenden.
- **Vertikalprinzip:** Auf dem Basketballfeld hat jeder Spieler das Recht, eine Position und den Raum (Zylinder) darüber (Sprung) einzunehmen.
- **Legale Verteidigungsposition:** Sie hat ein Spieler eingenommen, wenn:
  - a) Er seinem Gegenspieler **mit dem Gesicht** gegenübersteht.
  - b) Er mit **beiden Füßen** in normaler Grätschstellung **auf dem Boden** steht.
- **Offensives Foul:** Ein offensives Foul liegt vor, wenn der Verteidiger **zuerst** eine legale Verteidigungsposition eingenommen hat und er den Kontakt mit der **Vorderseite** des Körpers aufgenommen hat.
- **Doppelfoul:** Zwei Gegenspieler begehen annähernd gleichzeitig gegeneinander Fouls.  
**Strafe:** Jedem der Spieler wird ein persönliches Foul angerechnet, dann weiter mit Ballbesitz der zuletzt angreifenden Mannschaft.
- **Unsportliches Foul:** Ist ein persönliches Foul, das absichtlich (hartes Foul) begangen wurde. Ein Spieler, der wiederholt unsportliche Fouls begeht, kann disqualifiziert werden. Strafe, wie bei Foul während des Korbwurfs + Einwurf an der Mittellinie
- **Technisches Foul:** Alle Spielerfouls, die keinen Kontakt mit einem Gegenspieler einschließen, sind technische Fouls durch einen Spieler. Ein Spieler, egal, ob auf der Bank oder auf dem Feld, wie auch die Trainer dürfen nicht Ermahnungen der Schiedsrichter missachten oder unsportliches Verhalten zeigen.  
**Strafe:** 2 Freiwürfe und Ballbesitz ab der Mittellinie.

## 2.6 Spielrichter und ihre Pflichten

- Zu den Spielrichtern gehören der 1. und 2. Schiedsrichter (**Bundesliga 3. Schiedsrichter**), der Anschreiber (+ eventuell Anschreiber-Assistent), der Zeitnehmer, der 24s-Zeitnehmer und bei internationalen Spielen ein technischer Kommissar.
- **Schiedsrichter:** der 1. Schiedsrichter trifft im Zweifelsfall die endgültige Entscheidung. Regelübertretungen und Fouls werden durch Pfiff angezeigt und der foulende Spieler wird kenntlich gemacht (vgl. Schiedsrichterzeichen). Nach einer Foulentscheidung wechseln die Schiedsrichter ihre Positionen.
- **Anschreiber:** Notiert die Spielernamen und -nummern, die erste 5 und den Kapitän, den chronologisch laufenden Spielstand das Ergebnis und die Fouls. Zudem ist er für die Foulanzeige, die Auszeiten und die Spielerwechsel verantwortlich.
- **Zeitnehmer:** Wird der Ball ins Spiel gebracht, so läuft die Zeit, wenn ein Spieler den Ball berührt hat (der Schiri zeigt dies durch Handzeichen an). Die Spieluhr wird mit dem Pfiff des Schiedsrichters gestoppt. Das Signal des Zeitnehmers beendet das Spiel.
- **24 s-Zeitnehmer:** betätigt die Uhr mit Erlangen der **Ballkontrolle**. Nach einem Regelverstoß (Foul oder Fuß) oder einem Korbwurf mit Ringberührung wird die 24 s-Uhr neu gestartet.

## 2.7 Schiedsrichterhandzeichen

### ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

#### A. KORBERFOLG



#### B. UHREN



#### C. ADMINISTRATION



#### D. REGELÜBERTRETUNGEN

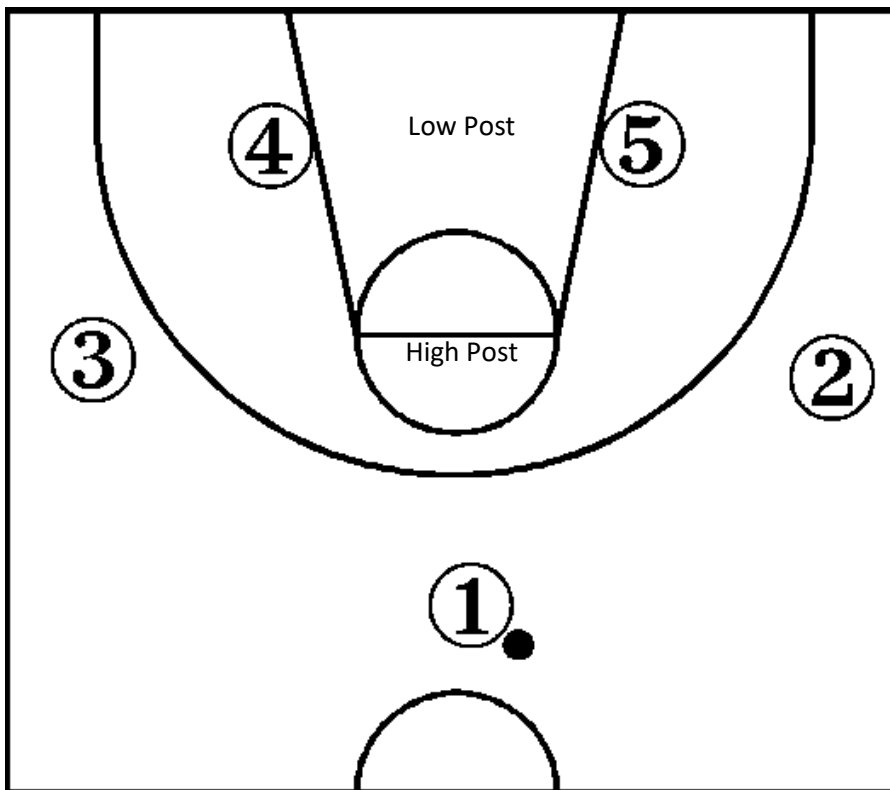


#### STUFE 2 - ART DES FOULS





### 3. Spielerpositionen, Feldbezeichnungen



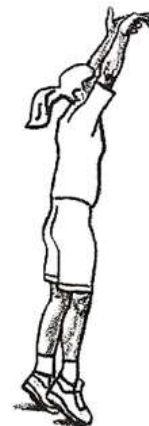
**1:** Aufbauspieler/Point Guard

**2/3:** Flügelspieler/  
Shooting Guard,  
Small Forward

**4/5:** Centerspieler/Power  
Forward/Center

### 4. Technik

#### 4.1 Der Positionswurf



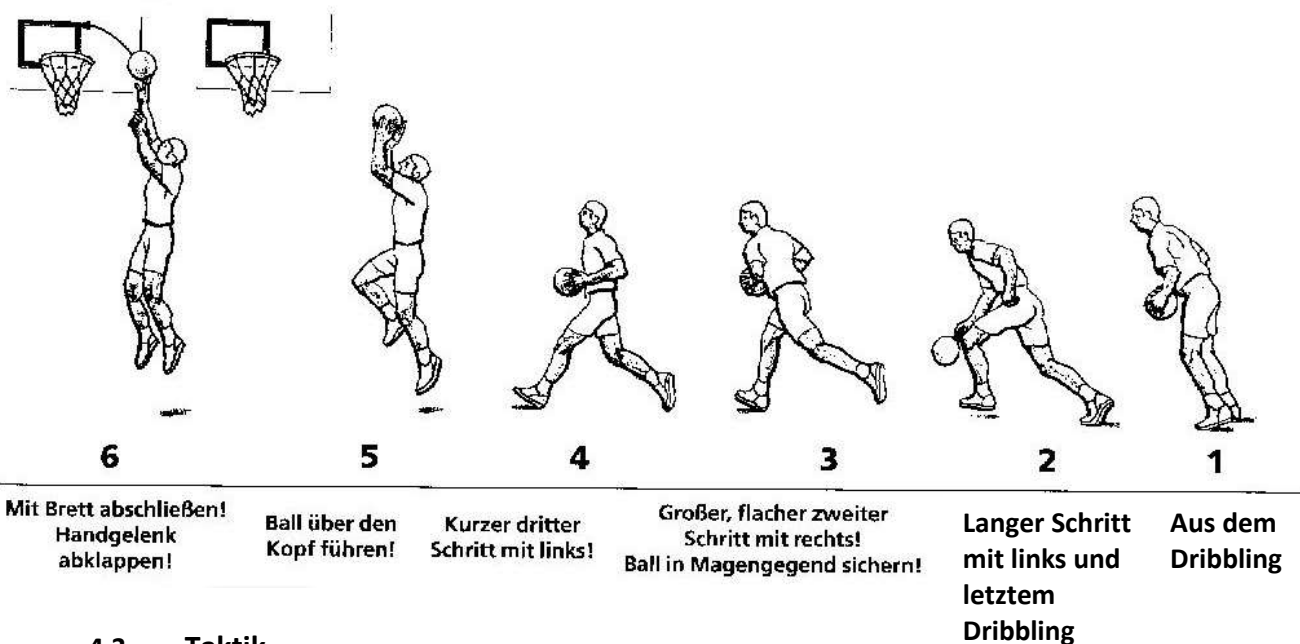
- ✓ **Ellenbogen ist unter dem Ball, zeigt in Korbrichtung!**
- ✓ **Ball ist kurz über und seitlich der Stirn!**

- ✓ **GANZKÖRPERSTRECKUNG!**
- ✓ **Handgelenk abklappen („Kobra“)!**

Der Sprungwurf unterscheidet sich nur dahingehend von dieser Wurfart, dass die Wurfbewegung nach dem beidbeinigen Absprung am höchsten Punkt ausgeführt wird.

## 4.2 Der Korbleger

Von rechts mit der rechten Hand (Absprung linker Fuß), von links mit der linken Hand (Absprung rechter Fuß), Abbildung zeigt Korbleger von rechts:



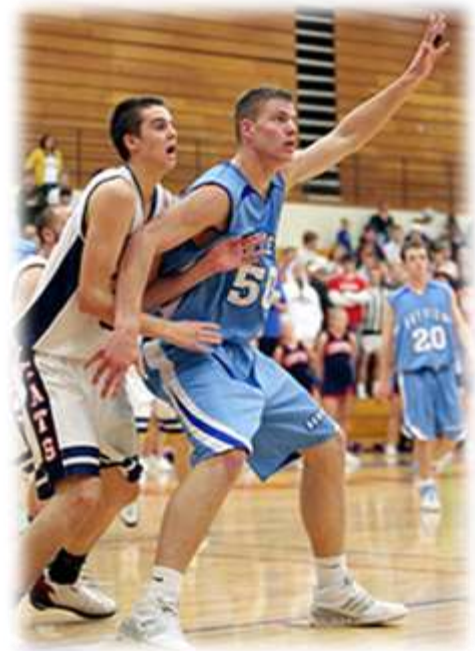
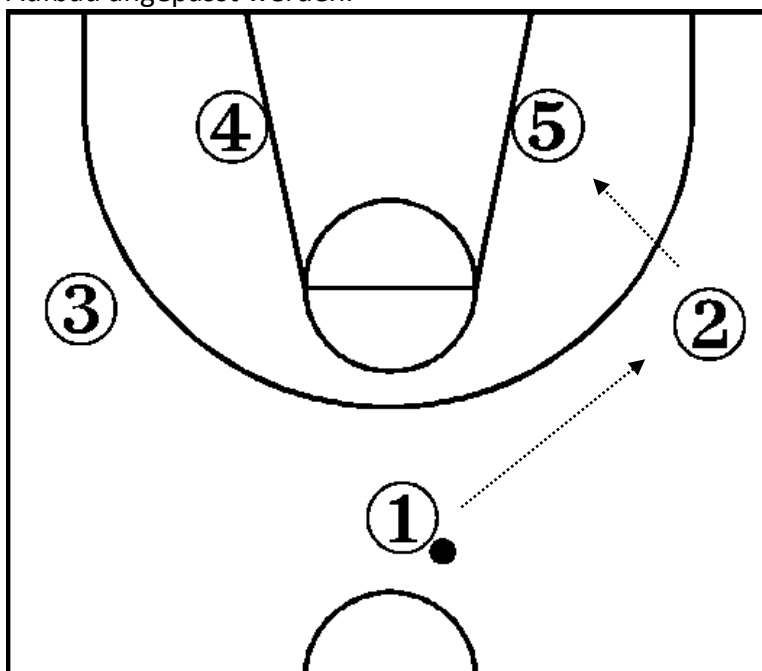
## 4.3 Taktik

### 4.4 Das Anbieten

#### 4.4.1 Der Centerspieler

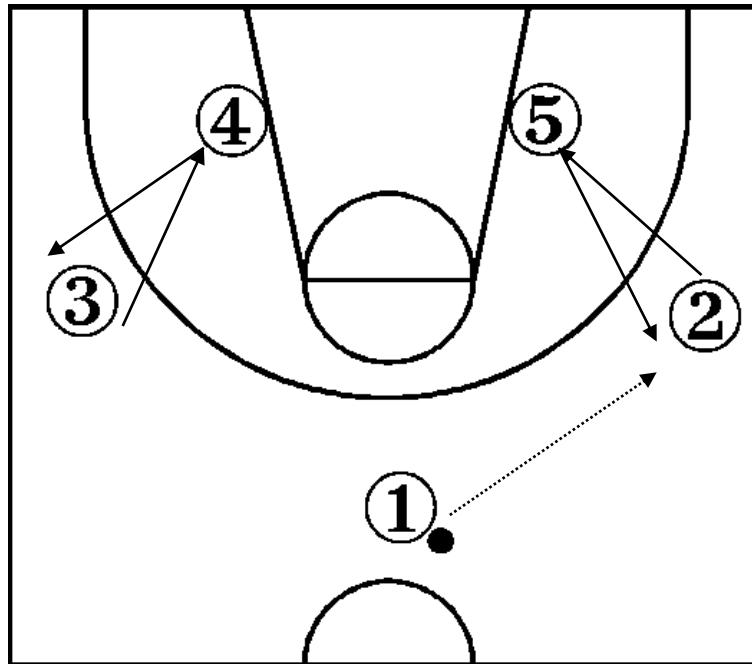
Der Spieler befindet sich schon in Korbnahe, wird meist eng gedeckt, sodass er seinen Körper zwischen zu anpassender Hand bzw. dem Ball und Gegner bringen muss. Am Besten gelingt dies, wenn dabei die Schulterachse des Angreifers im rechten Winkel zur Schulterachse des Verteidigers steht und die gegnerferne Hand an der zu anpassenden Stelle angezeigt wird.

Im Lowpost wird er vom jeweiligen Flügel angepasst, auf der High-Post-Position kann er auch vom Aufbau angepasst werden.



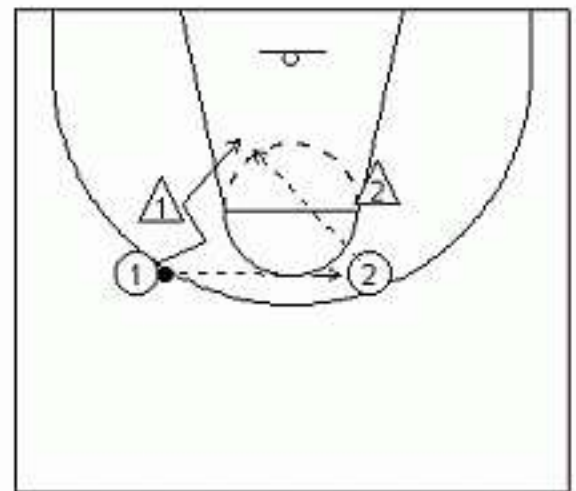
#### 4.4.2 Der Flügelspieler

Um ein erfolgreiches Passen von der Aufbauposition in der gegnerischen Hälfte zu ermöglichen, führen die Flügelspieler eine sog. V-Cut-Bewegung durch, d. h. sie bewegen sich Richtung Low Post auf ihrer Seite und laufen schnell wieder zurück an die Dreierlinie, wobei sie sich fangbereit anbieten. Dadurch wird der Verteidiger kurz abgeschüttelt.



#### 4.5 „Give and Go“ (Doppelpass)

Der Spieler mit dem Ball passt zu einem Mitspieler (Give) und schneidet anschließend zum Korb (Go). Ist der Weg zum Korb frei, schneidet er direkt zum Korb, bekommt den Ball zugepasst und macht einen Korbleger. Ist der Weg nicht frei, macht er einen Richtungswechsel (Täuschung ohne Ball) und läuft auf die andere Seite des Spielfeldes. Der Mitspieler, der den Pass annimmt, passt den Ball zum schneidenden Spieler, vor dem Pass kann eine Passtauschung erfolgen.



## 4.6 Blockstellen

### 4.6.1 Block am ballführenden Spieler „Pick and Roll“

Eine der einfachsten, aber gleichzeitig auch effektivsten gruppentaktischen Mittel, eine Korbaktion zu generieren, ist das sog. „Pick and Roll“ (Block und Abrollen): Der ballführende Spieler (Dreieck 1) steht dabei seinem Gegenspieler (Quadrat 1) in der Nähe der Dreipunktlinie im Eins-gegen-Eins gegenüber. Neben der Option eines Passes, kann der ballführende Spieler nach einem Block seines Mitspielers (Abb. 1) gegen den ballverteidigenden Spieler (Quadrat 1), vorbeidribbeln (Abb. 2) und zum Korb ziehen. Bei einer guten Blocksetzung besteht für den ballführenden Spieler die Option, aus dem Dribbling zum offenen Wurf anzusetzen. Alternativ kann er den Ball zu dem abrollenden Blocksteller (Dreieck 2) „durchstecken“ und dieser kann dann korbnahe zum Korbabschluss durchbrechen (Abb. 3).

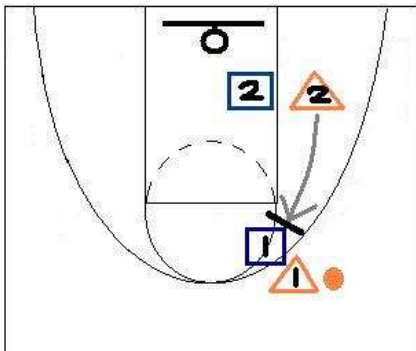


Abbildung 1

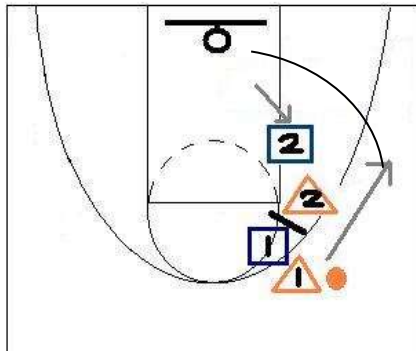


Abbildung 2

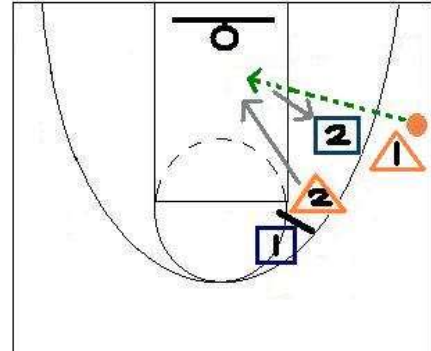
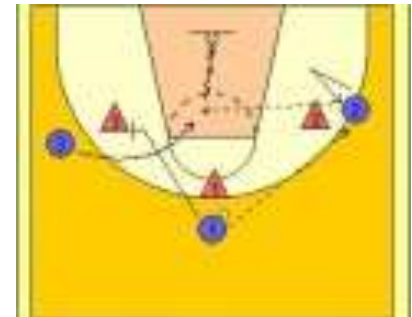


Abbildung 3

### 4.6.2 ballferner Block

Funktioniert ähnlich wie 4.4.5, allerdings wird der Block nicht am ballführenden Spieler gestellt, sondern an einem Spieler auf der Gegenseite ohne Ball, der anschließend zum Korb läuft und den Ball vom ballführenden Spieler zugepasst bekommen kann.



## 4.7 Verteidigung

### 4.7.1 Bewegungsbeschreibung Verteidigung

- Die Kinder sollen sich in der Verteidigungs-Grundposition befinden: Füße parallel, schulterbreit auseinander, die Knie sind leicht gebeugt, Oberkörper aufrecht, die Arme sind seitlich vorne mit leicht gebeugtem Ellbogen und die Handflächen zeigen nach oben.
- Die Kinder sollen in der Verteidigung ihre Position so überprüfen, dass sie sich zwischen Gegenspieler und Korb befinden.
- Gleichzeitig sollen sie sich mit Blickrichtung zu ihrem Gegenspieler und dem Ball bewegen.

#### 4.7.2 Mann-Mann

- 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 ½ 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.
- 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.
    - e) Ist kein konkretes Helfen oder Doppeln 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).
    - f) Es ist grundsätzlich untersagt einen Spieler ohne Ball zu doppeln.
- Anhang zur Ausschreibung
- Hilfen, Korbsicherung und Verteidigerrotation
  - Den Verteidigern von Spielern ohne Ball ist das Aushelfen am Ballbesitzer und die dazugehörige Korbsicherung erlaubt.
    - b) 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.
- „Switchen“
  - Der Wechsel der Zuordnung von Verteidigern zu bestimmten Gegenspielern kann bei direkten und indirekten Blöcken, nach Doppeln, Helfen oder „Run & Jump“ erfolgen.
    - b) Bei allen „Switching“-Aktionen muss für den Beobachter ein deutliches Aufnehmen des neuen Gegenspielers in der unmittelbaren Spielaktion erkennbar sein.
- „Doppeln“
  - Das Doppeln des Ballbesitzers ist grundsätzlich erlaubt. Demnach sind alle folgenden Verteidigungs-Rotationsmaßnahmen der anderen Verteidiger auch erlaubt.
    - b) Für den Beobachter jedoch muss ein deutliches und unmittelbares Wiederaufnehmen der zugeordneten Angreifer nach der Spielaktion erfolgen.



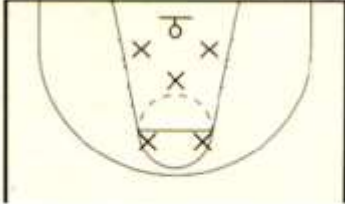
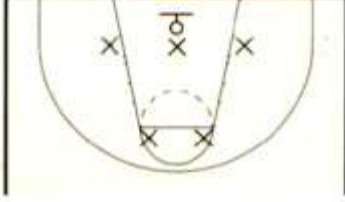



### 4.7.3 Zonenverteidigung (Raum)

Jede Zone (=Raumverteidigung) funktioniert nach den gleichen Prinzipien, vor allem dem “Prinzip des nächsten Mannes” – Englisch: next man principle.

Das heißt:

- bei einem Pass verteidigt immer der nächste Verteidiger in Passrichtung den neuen Ballbesitzer.
- Kein Verteidiger läuft einem Pass hinterher, es sei denn man will doppeln.
- Bei einem Cut bleibt der zuständige Verteidiger solange bei dem Cutter, bis er ihn an einen anderen übergeben hat, und kehrt dann auf seine Position zurück.



Grundaufstellung	Vorteile	Nachteile
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stabiles Rebounddreieck</li> <li>- Erleichtert den Schnellangriff</li> <li>- Mittel gegen Mannschaften mit schwachen Weit- und Mitteldistanzwerfern</li> <li>- Schirmt Brett- und Vorcenter gut ab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schwachstellen in der Aufbau- und Flügelposition (gegen Mannschaften mit starken Wurfem von der Aufbau- und Flügelposition)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vgl. 2-1-2-Grundaufstellung</li> <li>- Mittel gegen Mannschaften, die gerne über die Grundlinie oder mit tiefen Flügel angreifen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vgl. 2-1-2-Grundaufstellung</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stört das Spiel der Flügelspieler in Freiwurflinie erheblich bei gleichzeitiger Sicherung der Freiwurflinie (ggf. sogar die Ballannahme bei Systemeinleitung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Probleme bei der Brettsicherung und bei tiefen Überlagerungen</li> <li>- Schwachstellen in den beiden Aufbaupositionen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stört energisch den Angriffsaufbau (z.B. bei einem wurfstarken oder am Verteidiger passschwachen Aufbauspieler)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vgl. 3-2- Grundaufstellung</li> <li>- Öffnet entweder die Freiwurflinie oder das Anspiel auf die Flügelposition</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frühe Bekämpfung von Aufbau- und Flügelposition möglich</li> <li>- Gute Abschirmung der Vorcenterposition</li> <li>- Mittel gegen Mannschaften, die gewohnt sind in einer 1-3-1-Aufstellung anzugreifen und gute Weitwerfer rechtzeitig bekämpft werden müssen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vgl. 3-2-Grundaufstellung</li> </ul>