

---

<b>Thema:</b>	Grundprinzipien des Angriffs gegen eine Zone
<b>Kategorie:</b>	Tipps und Tricks
<b>Erstellt am:</b>	18.08.2006

---

**Einleitung:** Abhängig von der Art der Verteidigung, die die gegnerische Mannschaft spielt, muss die angreifende Mannschaft in der Lage sein, eine geeignete Offense (eventuell System oder intuitiv nach wenigen Regeln) zu spielen. Mit geeignet ist gemeint, dass die offensiv agierende Mannschaft die Schwachpunkte der Verteidigung attackieren muss. Auch wenn normalerweise immer die Offense „agiert“, damit also der aktive Part ist und die Defense „reagiert“, so gilt für die Wahl des Angriffs im Set Play diese Regel nicht. Die einfachsten taktischen Maßnahmen gegen eine Manndeckung, wie „Give & Go“ oder „Pick & Roll“ funktionieren gegen eine Zone nur bedingt. Grundsätzlich führen diese Maßnahmen jedoch eher zum Turnover, da die Verteidigung ortsgebunden agiert. Um das noch zu verdeutlichen möchte ich folgendes Beispiel nennen. Eine Isolation eines Spielers, der normalerweise seinem direkten Verteidiger überlegen ist und im „One on One“ die Punkte erzielt, wird nicht zum gewünschten Erfolg führen, da die Verteidigungsform Zone sich nicht so verhält wie eine Manndeckung. Das bedeutet, dass sich die restlichen Verteidiger in der Zone nicht weiter auf die Weakside bewegen und somit ein „One on One“ nicht möglich ist. Die angreifende Mannschaft muss die Verteidigung lesen (Aufgabe des Point Guards) und dementsprechend handeln. Ein entsprechendes taktische Repertoire vorausgesetzt, kann der Point Guard abhängig von der Art der Zone nun ein System initiieren, das daraufhin gespielt wird.

**Die Grundprinzipien:** Um die Grundprinzipien eines Angriffs gegen eine Zone zu benennen, muss man sich als erstes Gedanken über die Schwachstellen dieser Verteidigungsform machen. Hat man diese gefunden, so muss die angreifende Mannschaft versuchen diese Schwachstellen zu nutzen, um zu Punkten zu gelangen. Um diese Schwachstellen noch anfälliger zu machen, muss die angreifende Mannschaft ihre Taktik so wählen, dass Situationen provoziert werden, in denen es noch leichter wird eine Schwachstelle zu nutzen. Abhängig von den Fähigkeiten beider Teams werden immer bestimmte Schwachstellen geeigneter erscheinen.

**Ein Beispiel:**

Die Mannschaft, die eine Zone spielt ist durchschnittlich eher eine sehr kurze (klein gewachsen) Formation und die angreifende Mannschaft verfügt über ein oder sogar zwei deutlich längere Spieler, so ist es ratsam, sich diesen bloßen Größenvorteil zu nutze zu machen. Des weiteren kann eine Zone, die sehr eng steht, mit Distanzwürfen (Dreier) bezwungen werden. Nun kommt schon ein weiterer sehr wichtiger Aspekt hinzu. Die Frage, wie eine Zone gespielt wird. Diese Frage möchte ich aber zunächst hinten anstellen. Zunächst nehmen wir einfach erstmal an das eine Zone gespielt wird.

Stellen wir uns nun die Frage: „Welche Eigenschaften hat jede Zone?“

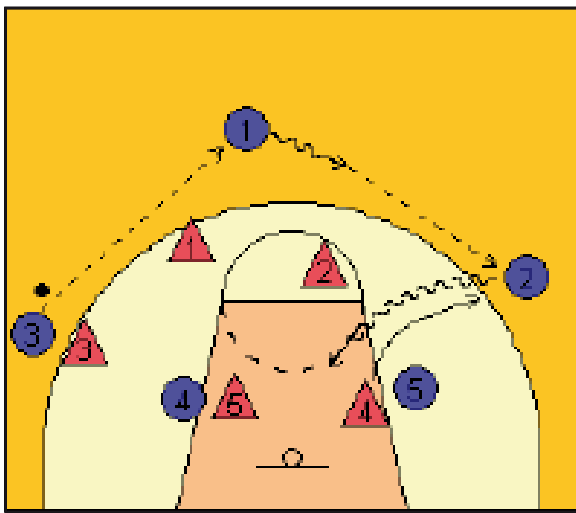
(Die Aufzählung berücksichtigt nicht die Verteidigungsform einer Match-up Zone, ( Z.B. 2-3 Match-up Zone) da diese teilweise anderen Prinzipien folgt).

- Jeder Verteidiger agiert ortsgebunden.
- Jeder Verteidiger begleitet einen offensiven Spieler nur in dem Raum, den er abdecken muss.
- Die Verteidigung insgesamt betrachtet agiert immer geschlossen. (Vermeidung von Lücken in der Zone)
- Die Verteidigung agiert sehr stark ballbezogen und wird auf der Weakside agierenden Spielern, im Vergleich zur Manndeckung, wenig Aufmerksamkeit schenken.
- Die Verteidiger werden selten weiter als bis ca. zur Dreierlinie weiter raus verteidigen. (Vermeidung von Lücken in der Zone)
- In einer Zone wird meist gedoppelt, wenn der ballführende Spieler in die Zone dribbelt oder ein offensiv agierender Spieler in der Zone einen Pass erhält.
- Eine Zonenverteidigung ist sehr reboundstark, da die meisten defensiven Spieler in der Nähe des eigenen Korbes stehen.
- Durch das starke Verlagern der Verteidigung zur Ballside, ist die Zone anfällig für Skip-Pässe und damit gegen eine Penetration von außerhalb.

Nach näherer Betrachtung der oben aufgeführten Punkte kann man nun festhalten, dass folgende Möglichkeiten für den Angriff daraus resultieren:

- Swings können ohne Probleme gespielt werden, da die Zone den Point Guard und auch andere außen stehende Spieler nicht deny verteidigen wird. Durch das schnelle Passen können somit immer wieder Distanz schützen frei gespielt werden.
- Skip-Pässe sind möglich, um die schnellste Form eines Swings zu spielen. Damit ergibt sich die Möglichkeit bei einer nicht geschlossen agierenden Zone, nach einem Skip-Pass über die Zone gegen den Close-out zu penetrieren und dann einen Jumpshot zu nehmen oder auf einen Center durchzustecken.

Aus obiger ausführlicher Ableitung kann man nun der allgemein bekannten Regel „Pass & Penetration“ gegen eine Zone zu spielen zustimmen. Was meint „Pass & Penetration“ genau? Bedingt dadurch das eine Zone geschlossen agieren muss, um Erfolg zu haben, ist sie im Gegensatz zur Manndeckung etwas behäbiger, sprich langsamer. Durch ein schnelles Passspiel und die daraus resultierenden Fehler in der Abstimmung der Verteidigung ist auch immer wieder eine Penetration (mit Ball in Richtung Korb dribbeln) möglich. Da in diesen Situation meist durch den dahinter verteidigenden Spieler ausgeholfen wird, ist die Penetration an sich nur Mittel zum Zweck. Genau diese Situation soll aber provoziert werden, da nun auf einen freien Center am Korb durchgesteckt werden kann oder der Pass auf die Weakside zum Shooting Guard geht, der nun frei werfen kann. Oder erneut gegen den Close-out penetrieren kann. Dieser Zyklus kann sich beliebig oft wiederholen, bis eine gute Abschlussituation entstanden ist.

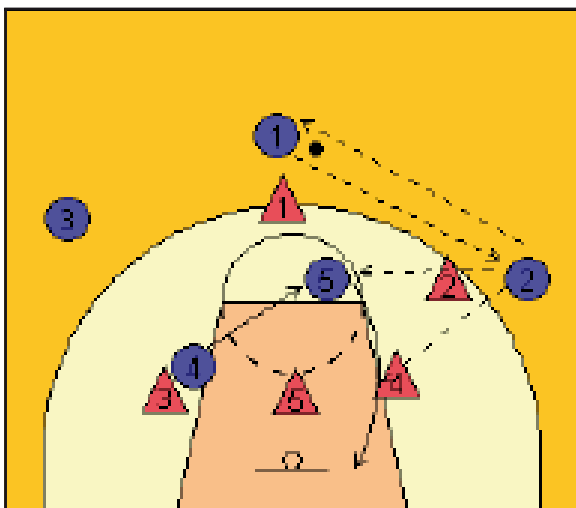


### Beispiel für „Pass & Penetration“:

Der Ball wurde anfangs zur 3 gepasst, damit wurde eine Überlagerung der Zone zur Ballside erwirkt. Nach dem schnell gespielten Swing über die Point Guard Position (1) zur 2 kann von da aus folgendes passieren:

- Die 2 ist frei und nimmt den Dreier.
- Die 2 penetriert gegen den Close-out in die Zone und stoppt ab und nimmt den freien Wurf.
- Die 2 penetriert in die Zone. Die 5 der Verteidigung hilft aus. Die 2 steckt auf die 4 durch, die abschließen kann.
- Die 2 penetriert in die Zone und passt zur 1 raus, weil die 2 der Verteidigung abgesunken ist.

Eine andere sehr gute Möglichkeit Punkte zu erzielen ergibt sich aus der Problematik der Zugehörigkeit von offensiven Spielern in der Zone. Ein einzelner Cut kann angesagt werden und dementsprechend über die Räume hinweg, die er passiert, übergeben werden. Dadurch bedingt, dass ein Spieler der Zone einen Angreifer aber immer ein „Stück begleitet“ ergibt sich eine Lücke, die genutzt werden muss.



### Beispiel für Cuts („Fill the Gap“ oder „Cut & Fill“):

Der Pass wird von der 1 zur 2 gepasst. Der Center (5) schneidet vom High-Post in die Zone und zieht somit die Defense auf sich, die den Cut verteidigen muss. Die 4 schneidet gleichzeitig auf die freiwerdende Position im High-Post.

- Die 2 kann die 5 anpassen, die dann mit einem Jumpshot abschließt.
- Die 2 kann die 4 anpassen, die im High-Post den freien Wurf nehmen kann.
- Die 2 passt zurück zur 1, die den Swing einleitet, in dem sie sofort weiter zur 3 passt. („Pass & Penetration“)

Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden, ob sich nicht schon durch einen simplen Größenvorteil gute einfache Situationen generieren lassen. Das System sollte immer so einfach wie nötig gehalten werden, um ein Maximum an Effizienz zu erzielen. Kleinere Mannschaften werden immer vermehrt den freien Wurf von aussen suchen, bzw. werden versuchen mittels einer Penetration in die Zone zu gelangen. („Pass & Penetration“) Größere Mannschaften werden immer versuchen mittels Swings und einer Rotation im Ingame die Center in Szene zu setzen. („Fill the Gap“ oder „Cut & Fill“).

Widmen wir uns zum Schluß noch der Frage wie die Zone gespielt wird. Abhängig davon wie agil eine Zone arbeitet entstehen Lücken, die genutzt werden können, bzw. bekommt man freie Würfe. Gerade Mannschaften in unteren Ligen stellen sich sehr gerne einfach nur in die Zone und lassen von außen jeden Wurf zu. Sie spekulieren nur auf einen schlechten Wurf bei den Distanzschützen. Eine derart schlecht gespielte Zone sollte man immer Fast Break und guten Würfe von Außen begegnen. Je agiler sich eine Zone verhält, desto mehr Möglichkeiten bieten sich dem angreifenden Team. Die zu nutzen liegt an euch Coaches. Bereitet euer Team auf eine Zonenverteidigung vor.