

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

**Herausgeber:** Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

**Band:** 38 (1981)

**Heft:** 3

**Artikel:** Basketball : der Angriff

**Autor:** Mrazek, Célestin

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-993788>

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### 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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### 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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 29.01.2026

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

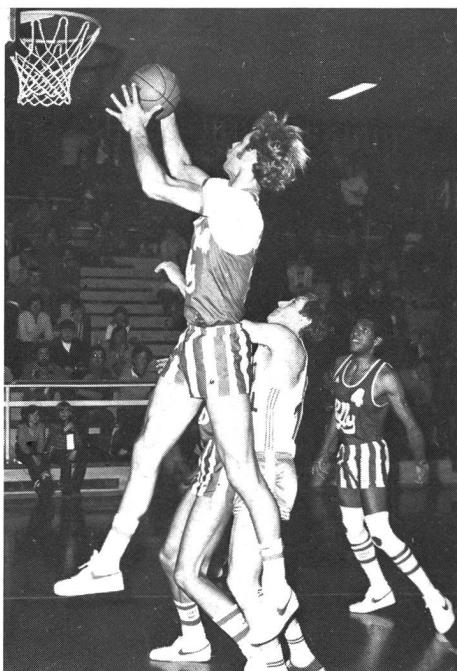
## Basketball – Der Angriff

Célestin Mrazek, Experte J + S  
Übersetzung: Hermann Schmidli

überlassen. Es gibt aber immer wieder Mannschaften, die mit ihren eingespielten Gegenangriffen Spiele zu ihren Gunsten zu entscheiden vermögen. Welche der beiden Philosophien ist richtig? Welche Taktik wählt Ihre Mannschaft?

Die Grundlage des Gegenstosses bilden immer die technischen und taktischen Fertigkeiten und Kenntnisse der einzelnen Spieler, die

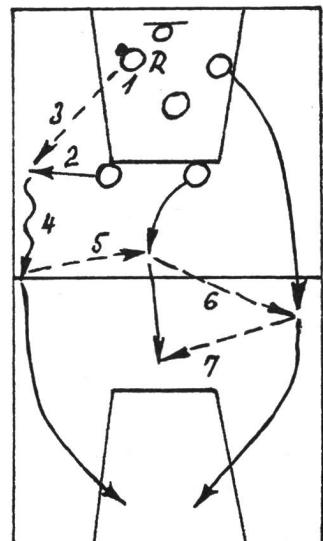
- wissen müssen, wie man den Ball in der Verteidigung erobert
- wissen müssen, wie man sich für einen erfolgreichen Rebound nach einem Fehlwurf des Gegners plazieren muss
- den Gegenangriff mit maximaler Schnelligkeit spielen können (Zuspiele, Dribbling)
- den Gegenangriff mit maximaler Schnelligkeit abschliessen können (Einwurf aus dem Lauf, Sprungwurf, Kombinationen von zwei und drei Spielern)
- von der Unordnung in der gegnerischen Verteidigung profitieren können, um in der Übergangsphase zwischen Gegenstoss und systematischem Angriff gegen die wieder organisierte Verteidigung eine improvisierte Angriffsaktion zu spielen.



Meistens beginnt der Gegenstoss nach einem Fehlwurf des Gegners. Für die rasche Angriffsauslösung bestehen zwei hauptsächlichste Möglichkeiten:

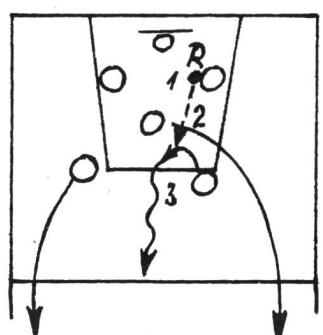
### Der Gegenangriff auf der Seite

Der Ball bleibt auf derjenigen Spielfeldseite, auf welcher er erobert worden ist. Nach erfolgreichem Rebound pivotiert der ballbesitzende Spieler nach rückwärts und gegen die Seitenlinie des Spielfeldes. Er spielt den Ball seinem Mitspieler zu, der sich auf die Seite freigestellt hat. Auf diese Weise kann man mit dem Ball die Ansammlung von Spielern in der Mitte des Spielfeldes umgehen.



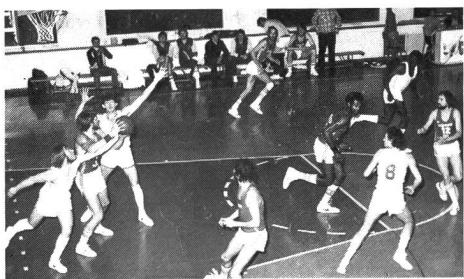
### Der Gegenangriff in der Mitte

Nach der Eroberung des Balles sucht der jeweilige Besitzer des Balles einen vorher bestimmten Mitspieler (meist ein guter Dribbler), der sich gegen die Spielfeldmitte für ein Zuspiel anbietet. Dieser Spieler sucht je nach Umständen den Abschluss selbst. Für diese Art des Gegenstoss-



ses muss der Trainer aber über einen Spieler verfügen, der diese Aufgabe erfüllen kann.

Wichtigstes Problem: Wie kommt der Ball genügend rasch zu diesem Spieler?

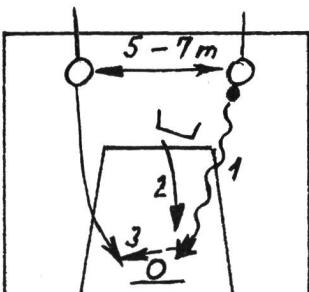


Wichtig für den Erfolg des Gegenangriffes ist die Reaktion und das Verhalten jedes einzelnen Spielers im Angriff. Der Gegner kann nur durch eine rasche Aktion überrascht werden. Ein einzelner Spieler kann durch einen starken Verteidiger leicht abgeblckt werden, wenn er nicht durch einen oder mehrere Mitspieler unterstützt wird.

Wenn die eigene Mannschaft in Ballbesitz gelangt (Erobern des Balles, Rebound) muss der Angriff rasch und nach einem vorbereiteten Schema ausgelöst werden. Entscheidend über Erfolg oder Misserfolg des Gegenangriffes ist meistens schon die Angriffsauslösung: Ein rasches Zuspiel auf eine Distanz von 5 bis 8 Metern oder einen Gegner mit einem raschen Dribbling überspielen genügt oft, um die Angreifer in numerische Überlegenheit zu bringen. Dieser Vorteil muss ausgenutzt werden, bevor der Gegner seine Verteidigung organisieren kann.

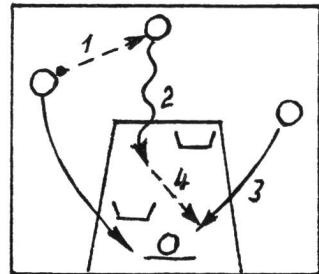
## 2:1

Die beiden Angreifer gehen zum gegnerischen Korb mit raschem Zuspielen auf eine Distanz von 5 bis 7 m. Auf der Höhe der Freiwurflinie geht der ballführende Spieler zum Korb (Dribbling) um abzuschliessen. Gelingt es dem Verteidiger, ihn zu stoppen oder stört er ihn beim Wurf, so spielt er den Ball zu seinem Mitspieler, der abschliesst.



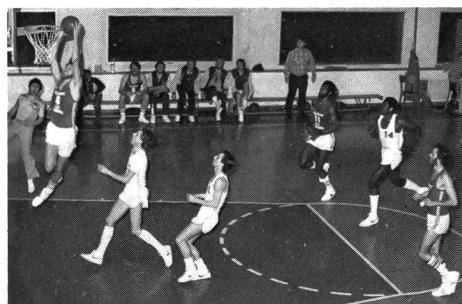
## 3:2

Angriffsdreieck: Genügend breit, die Flügel nahe der Seitenlinie, Mittelspieler rund 3 bis 5 m zurück. Rasche Zuspiele, immer Zuspiele über Mittelspieler. Für den Abschluss muss sich der



Ball in der Mitte befinden. Entsprechend der Reaktion der Verteidiger, gehen die drei Spieler wie folgt zum Abschluss:

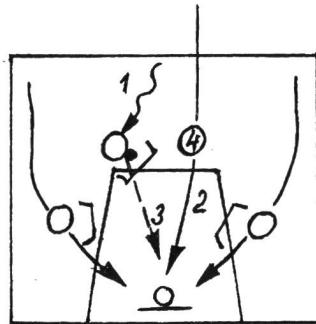
- Zuspiel an einen freien Flügel, der sich zum Korb bewegt
- Kurzes Eindringen zwischen den beiden Verteidigern und Zuspiel an einen freien Mitspieler
- Eindringen zwischen den beiden Verteidigern und Wurf.



## 4:3

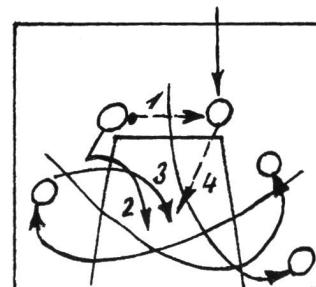
Erste Phase mit drei Spielern wie oben. Vor dem Abschluss befindet sich der Ball in der Mitte und jeder Spieler ist durch einen Gegner gedeckt. Der Mittelspieler verschiebt sich mit dem Ball leicht auf die Seite und lässt die Mitte offen. Der vierte Spieler, der den drei anderen gefolgt ist, setzt seine Aktion fort gegen den Korb. Das weitere Vorgehen hängt vom Verhalten des mittleren Verteidigers ab. Wenn der Verteidiger beim Ballbesitzer bleibt, Anspiel des vierten Angreifers und Abschluss. Verschiebt sich der Verteidiger unter den Korb, kann der Ballbesitzer eindringen und werfen (aus Halbdistanz).

Gegenstöße mit einem einzelnen Spieler oder lange Zuspiele, die leicht abgefangen werden können, sollten möglichst vermieden werden. Für die Fortsetzung der Aktion ist die Anwesenheit der anderen Spieler unbedingt erforderlich.



## Übergangsphase

Es ist meistens sehr einfach, gegen einen zahlenmäßig unterlegenen oder noch nicht organisierten Gegner mit einem improvisierten Spiel von zwei bis drei Spielern (Gib und geh, Block, Kreuzen) einen Korb zu erzielen.

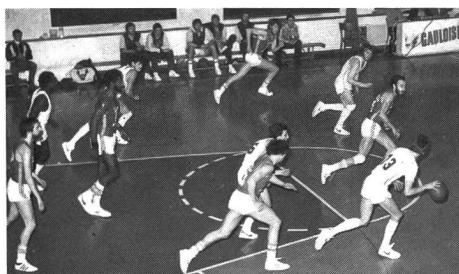


Die Vorteile des organisierten Gegenangriffes sind unbestritten:

- Der Gegenstoss entwickelt und hält das Niveau der Kondition aufrecht. Die Spieler müssen so trainiert werden, dass sie den Gegenstoss im Spiel ausführen können. Wiederholungen von Sprints sind sehr geeignet, die Schnelligkeit und Ausdauer zu entwickeln.
- Der Gegenstoss fördert die Konzentration der Spieler im Angriff und in der Verteidigung. Jeder Spieler muss jeden Moment bereit sein, um zum Gegenangriff starten zu können. Er muss deshalb aktiv an allen Handlungen in der Verteidigung mitmachen. Er spielt die Verteidigung aggressiv und verfolgt aufmerksam alle Aktionen seiner Mitspieler. Während des Gegenstosses muss er rasch seine ideale Position finden und sich

unter Berücksichtigung seiner Mitspieler verschieben. Ein Spieler, der sich nicht konzentriert oder der über eine schlechte Kondition verfügt, ist immer am falschen Ort oder kommt immer zu spät.

- Der Gegenstoss verpflichtet dazu, in der Verteidigung aggressiv zu spielen. Um von der Taktik «Gegenstoss» maximal profitieren zu können, muss man möglichst oft im Ballbesitz sein. Man darf nicht darauf warten, was der Gegner macht, man muss durch aggressive Verteidigung Zuspiele abfangen, dem Dribbler den Ball abnehmen oder den Gegner dazu bringen, Fehler zu begehen.
- Der Gegenstoss erlaubt es, die Möglichkeiten der ganzen Mannschaft auszuschöpfen. Auch der beste Spieler kann kaum während des ganzen Spieles seine volle Leistung bringen. Es ist eher von Vorteil, häufig und regelmässig auszuwechseln, damit jeder Spieler zum Zuge kommt. Dies ermöglicht immer den gleichen Druck in der Verteidigung und



die gleiche Schnelligkeit im Angriff zu spielen. Auch erhält man dadurch eine besser motivierte Mannschaft.

- Mit dem Gegenstoss kann das gegnerische «Pressing» ausgeschaltet werden. Eine Mannschaft, die gut vorbereitet ist, kann in jeder Situation rasch spielen, auch nach einem Korberfolg des Gegners. Der Ball wird wieder ins Spiel gebracht, bevor der Gegner sein Pressing oder seine Press-Zone organisieren kann.
- Der Gegenstoss ist das beste Mittel gegen eine Zonen-Verteidigung.

Eine soche Verteidigung bringt immer Probleme mit sich, vor allem in der Halle des Gegners oder in schmalen Hallen, wo die eigenen Spieler nicht die gleiche Schussausbeute aus Halbdistanz erbringen wie in der eigenen Halle. Mit dem Gegenstoss können vorteilhaftere Schusspositionen erreicht werden oder man verunmöglicht dem Gegner, seine Verteidigung zu organisieren.

- Der Gegenstoss hilft in einem Spiel gegen einen überlegenen Gegner. Gegen einen viel

stärkeren Gegner kann mit raschem und aggressivem Spiel erreicht werden, dass der Gegner sich konditionell voll ausgeben muss und dadurch beginnt, Fehler zu machen.

- Mit dem Gegenstoss kann eine Mannschaft von gleichem Niveau oder eine schwächere Mannschaft «überfahren» werden. Wenn nacheinander einige Gegenstöße gelingen, kann man feststellen, dass der Gegner die Moral verliert.

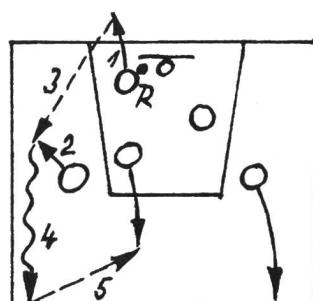
Dies ist der richtige Moment, um das Tempo und den Druck noch zu erhöhen, um sich einen entscheidenden Vorsprung zu schaffen. Der Gegenstoss kann auch nach anderen als den bisher beschriebenen Situationen gespielt werden:

#### **Gegenstoss nach einem Korberfolg des Gegners**

Die Grundlage für den Gegenstoss ist das erste Zuspiel. Dies gilt auch für den Gegenstoss nach



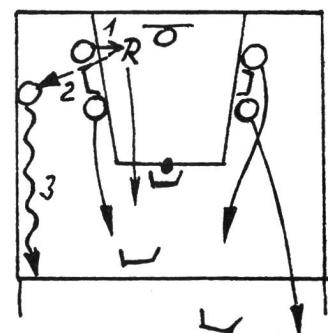
einem Korberfolg des Gegners. Der Spieler, der sich am nächsten beim Ball befindet, muss mit der Aktion beginnen. Meist handelt es sich um



einen grösseren Spieler, der im Spiel selten solche Aufgaben übernehmen muss, aber er muss sich bemühen, dass die Ausführung des ersten Zuspieles so rasch wie möglich geschieht. Der erste Pass geht immer an den gleichen, vorher bestimmten Ort. Der Spieler, welcher sich am nächsten bei diesem Ort aufhält, erhält das Zuspiel. Die Fortsetzung des Gegenstosses läuft wie bereits beschrieben ab.

#### **Gegenstoss nach Freiwürfen**

Der Gegenstoss kann auch nach einem fehlgegangenen Freiwurf des Gegners ausgelöst werden. Voraussetzung dazu ist das Erobern des Abprallers (die Verteidiger sind dazu besser positioniert als die Angreifer). Das erste Zuspiel geht wieder an einen festen, vorher festgelegten Ort und die Fortsetzung läuft wie beschrieben.



#### **Einige Prinzipien des Gegenstosses als Zusammenfassung**

- Die Grundlage des Gegenstosses ist eine gute Verteidigung.
- Der Verteidiger muss aggressiv spielen, damit er die Zuspiele des Gegners abfangen kann.
- Wichtig für den Rebound nach einem Fehlwurf des Gegners ist die richtige Position in der Verteidigung.
- Das erste schnelle Zuspiel entscheidet bereits über den Erfolg oder Misserfolg des Gegenstosses.
- Beim Gegenstoss nur kurze und rasche Zuspiele, lange Bogenpässe vermeiden.
- Beteiligung am Gegenstoss mit der grösstmöglichen Zahl Spieler.
- Das Angriffsdrücke der drei Spieler der ersten Angriffsreihe muss genügend breit und genügend tief sein.
- Wenn man wählen kann, so sollte der Gegenstoss immer mit einem erfahreneren oder physisch stärkeren (Grösse, Gewicht) Spieler abgeschlossen werden.

- Der vierte und der fünfte Spieler folgen immer den drei Spielern der ersten Welle.
- Sich von Misserfolgen nie entmutigen lassen; immer neu beginnen unter Ausschaltung der Fehler, die zum Misserfolg geführt haben.

