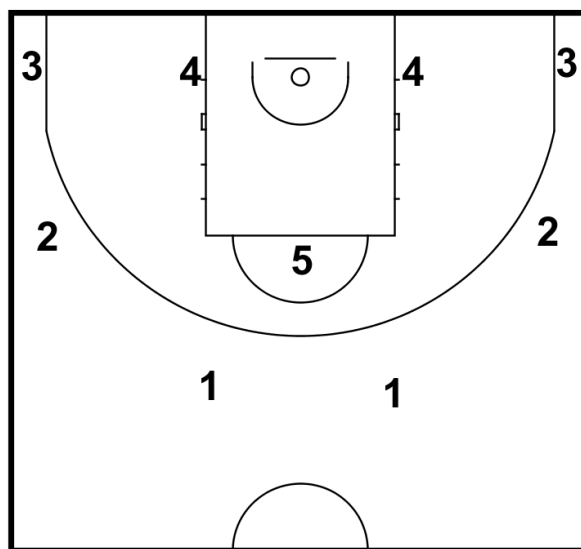


Penetrate and Kick

Offensive Basics einer Penetrate and Kick Konzeption

1. Floorspots

Jede gute Offense im Basketball lebt von gutem Spacing. Gutes Spacing bewirkt, dass die Verteidigung auseinander gezogen wird, es entstehen Lücken (gaps), die für vielfältige Angriffsaktionen genutzt werden können. Hier sind die Positionen auf dem Feld, die von den Spielern genutzt werden können:



1 = Slots - 2 = Wings (High wings oder 45s) - Corners - Low Post - High Post

2. Transition

Wir versuchen aus jeder "Transition" einen Fast Break zu initiieren. Dabei ist es egal, ob wir das aus einer Rebound-Situation tun oder ob der Gegner gerade Punkte erzielt hat. Wir laufen einen „numbered Sideline Fastbreak“ hauptsächlich über die rechte Seite, was der Tatsache geschuldet ist, dass man im Jugendbereich die Strukturen möglichst einfach halten sollte. Dabei verwenden wir folgende Bezeichnungen für die Spieler und definieren dafür folgende Aufgaben:

a. Pointguard 1

Der Pointguard hat die Aufgabe laut nach dem Ball zu rufen, damit der Rebounder weiß, wo er den Ball hinpassen soll (Outlet-Pass). Der Pointguard soll den Ball möglichst unmittelbar nach Ballerhalt spätestens aber nach einem oder zwei Dribblings in die Außenspur passen. Wenn das nicht möglich ist, dribbelt er den Ball schnellstmöglich nach vorne und initiiert den Angriff vom rechten Slot.

**Thomas Röhrich - Jugendtrainer und Jugendkoordinator TSV BAYER 04
Leverkusen
Coachclinic Kamp-Lintfort - 15.+16.06 2019**

b. Wings 2 (rechts) und 3 (links)

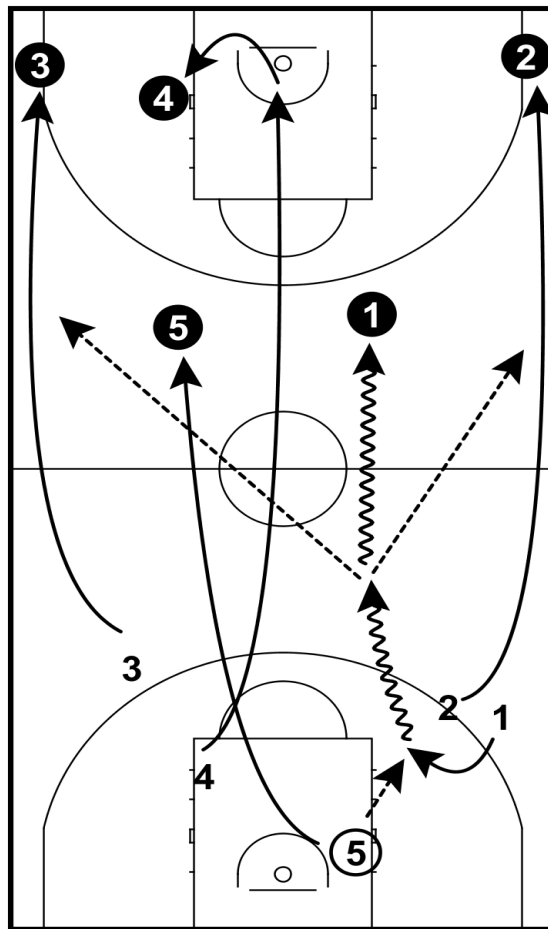
Die Wings sprinten entlang der Seitenlinie und schauen ab der Mittellinie über die Innenschulter, ob sie einen Pass erhalten können. 1 ist angewiesen möglichst immer nach vorne zu passen, anstatt zu dribbeln. Erhalten sie keinen Ball, sprintet 2 in die rechte Corner und 3 in die linke.

c. Rimrunner (4 oder 5)

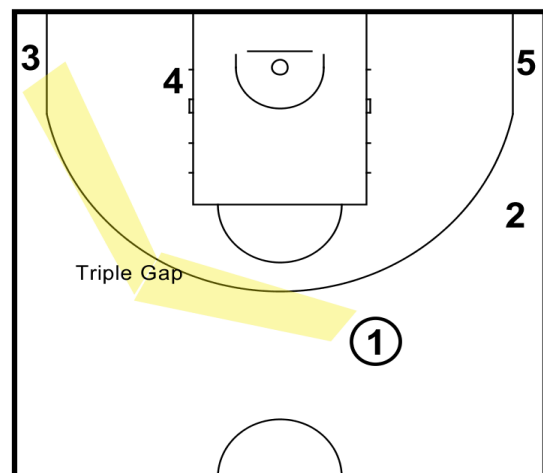
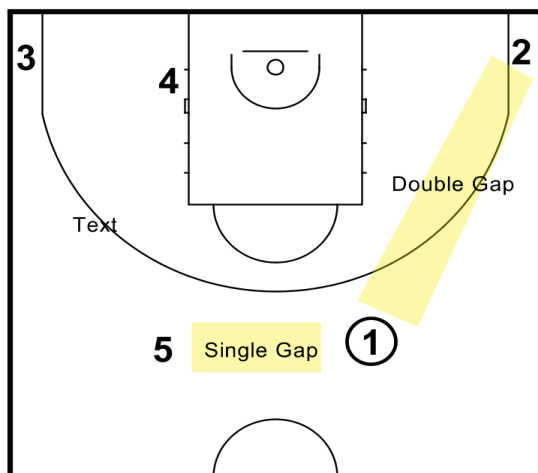
4 und 5 haben zwar unterschiedliche Aufgaben, die sich aber danach richten, wer gereboundet hat oder wer eingeworfen hat. Der Rimrunner ist bei uns der „Große“, der nicht gereboundet oder eingeworfen hat. Seine Aufgabe ist es, so schnell wie möglich auf der Korb-Korb Linie nach vorne zu sprinten und, wenn möglich nach einem Zuspiel vom Flügel leichte Punkte zu erzielen. Wenn er keinen Ball erhält, postet er auf der Weakside Lowpost Position.

d. Trailer

Der Trailer ist der „Nachläufer“, der „Große“, der den Rebound erkämpft hat oder auch den Ball eingeworfen hat. Bei uns hat der 5er die Aufgabe, den Ball nach gegnerischem Korberfolg einzuwerfen. Wenn seine Aufgabe erledigt ist, sprintet er zum linken Slot.



3. Definition von Gaps (Lücken)



4. Basisregeln der Penetrate and Kick Offense

- a. Attackiere den Korb (möglichst durch große Gaps)
- b. Achte auf gutes Spacing

**Thomas Röhrich - Jugendtrainer und Jugendkoordinator TSV BAYER 04
Leverkusen
Coachclinic Kamp-Lintfort - 15.+16.06 2019**

- c. Wenn Du gestoppt wirst: Dishpass zum Großen oder Kickout zur 3er Linie und „aus dem Weg“ sprinten.
- d. Entscheide kurz vor Erreichen der Freiwurflinie, ob Du zum Korb ziehen kannst oder ob Du besser zu einem Mitspieler passt.
- e. Innenspieler immer auf der Weakside (Cleanup Position)

5. BAYER GIANTS U14 angepasste altersgerechte Ideen

- a. In allen „Bausteinen“ sind nach dem „Play“ die gleichen Positionen besetzt, wie vor dem Play, so dass man sie aneinanderreihen kann.
- b. Fast alle Bausteine brauchen keine Ansagen und werden durch die Aktion des Spielers mit Ball oder eines anderen Spielers eingeleitet.
- c. Alle Bausteine haben einsilbige Namen, so dass der Coach eingreifen kann, falls die Einleitung der Offense „stockt“.

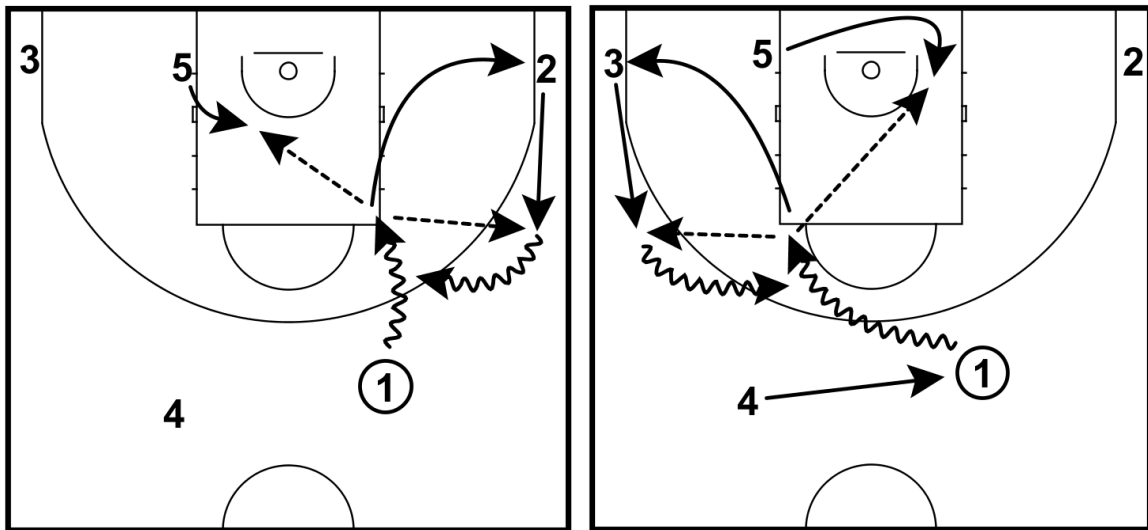
6. Bausteine der Penetrate and Kick Offense (U14 Leverkusen)

a. Penetrate and Dish

Oberste Priorität der Offense ist es, zum Korb zu penetrieren. Meistens kommt die erste Hilfe vom großen Spieler, der dann seinen Gegenspieler allein lassen muss. Wenn der penetrierende Spieler bemerkt, dass der „Große“ hilft, soll er versuchen, seinen eigenen „Großen“ zu bedienen. Dieser soll versuchen, sich aus dem „Passschatten“ des Verteidigers zu lösen.

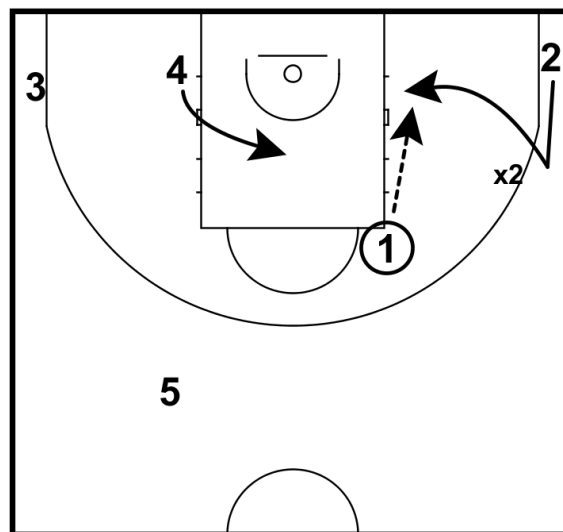
b. Loop / Green

Als „Loop“ bezeichnen wir den Angriff auf den Ballside-Elbow, „Green“ ist der Angriff auf den Weakside Elbow. Der attackierende Spieler entscheidet situativ, welchen Elbow er angreifen will, wenn er nicht gestoppt wird, schließt er selbst ab! Wenn er gestoppt wird, macht er einen Einkontakt-Stop und einen Rückwärtssternschritt. In dem Moment sprintet der Cornerspieler die Seitenlinie entlang, erhält den Ball und greift erneut an. Der Passgeber sprintet in die Corner! Diesen Pass nennen wir Kickup!



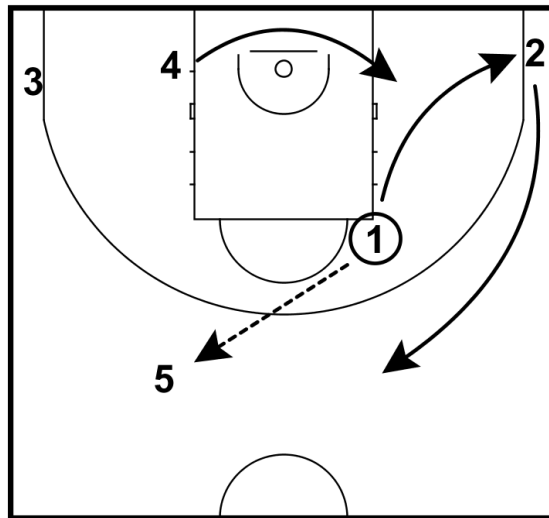
c. Drop

Drop ist der Counter zu Loop oder Green. Wenn der Cornerspieler so verteidigt wird, dass der „Kickup“ unmöglich wird, ändert er die Richtung und sprintet „Backdoor“.



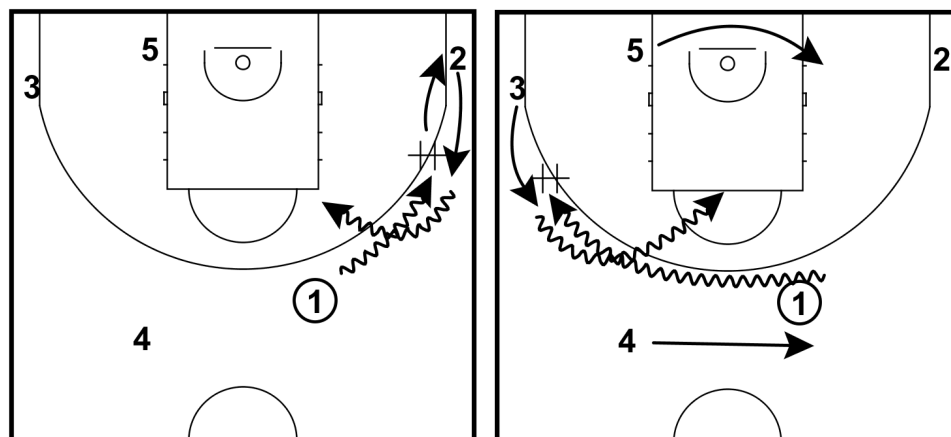
d. Pitch

Sollte weder der Dish zum „Big“, noch der Pass zum Cornerspieler möglich sein, gibt es noch den „Pitch“, einen Pass zum anderen Slot. Achtung: Bitte beachten, dass der Pitch-Pass sowohl bei Loop, als auch bei Green zur Weakside gespielt wird, das bedeutet, dass der Spieler im anderen Slot bei „Loop“ seine Position hält, während er bei „Green“ die Seite wechseln muss.



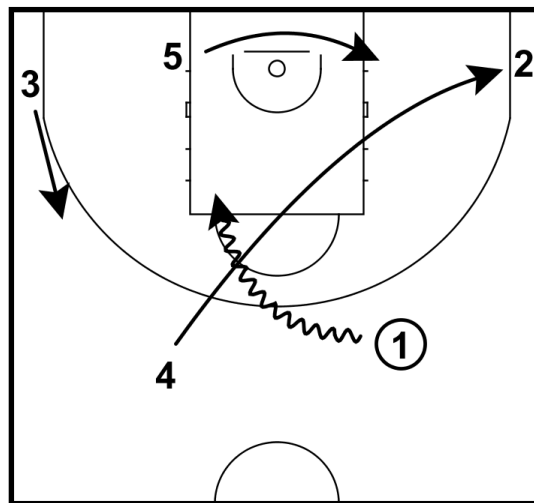
e. East und West

East und West sind so genannte „Pressure Relief“ Optionen. Sollte es einmal einem Spieler nicht gelingen, seinen Gegenspieler zu „schlagen“, dribbelt er außerhalb der Dreierlinie auf den Cornerspieler zu. Dieser sprintet genau wie bei „Loop“ oder „Green“ die Seitenlinie hinauf und nimmt dort ein „Handoff“. Wir bezeichnen das Handoff auf der Ballside als „East“ und das auf der Weakside als „West“.



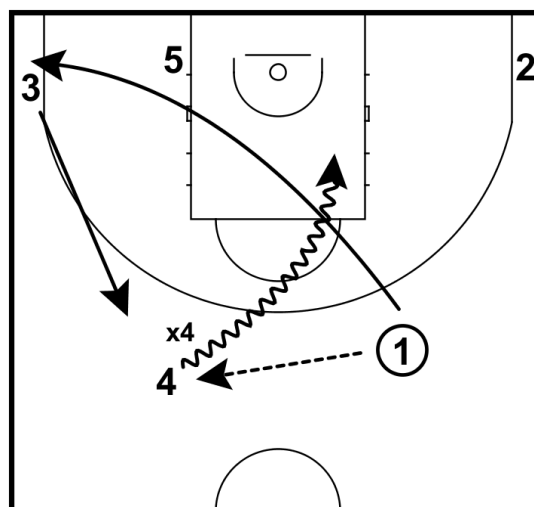
f. Through

Through bedeutet für den Slotspieler ohne Ball, dass er zur gegenüberliegenden Corner schneidet. Dadurch wird die unmittelbare Hilfe abgezogen und er Spieler mit Ball kann eine Triple Gap angreifen!



g. X

Bei dieser kleinen Variante schalten wir der ersten Attacke einen Slot to Slot Pass und einen Cut vor, wodurch wir eine Triple Gap schaffen, die angegriffen werden kann.



In unserer U14 nutzen wir noch weitere Varianten, die die Nutzung von direkten Blöcken beinhaltet. Die oben angegebenen Varianten entsprechen aber eher der Natur der „Dribble-Drive-Motion-Offense“, weil sie auf die 1 vs 1 - Fähigkeiten der Spieler vertraut. Unsere Erfahrung lehrt, dass selbst in der Regionalliga das Stellen und die Nutzung von direkten Blöcken wegen der teilweise sehr schlechten Defense kaum nötig ist und deshalb wenig zielführend ist. Auf höherem Niveau kann sicher mit einem Dragscreen oder auch einem High Pick n' Roll gespielt werden.

7. Drills für „Penetrate and Kick“

- Drives mit „Advantage“ aus dem Stand / aus dem Dribble
- Scissor Steps (Straight and Counter) (Farbige Hütchen)
- Baseline 1 vs 1 um Hütchen

**Thomas Röhrich - Jugendtrainer und Jugendkoordinator TSV BAYER 04
Leverkusen
Coachclinic Kamp-Lintfort - 15.+16.06 2019**

- d. Baseline 2 vs 2 um Hütchen (verschiedene Vorteile)
- e. Decision Making on the catch
 - i. Hände zum Passgeber = Pass
 - ii. Closeout, Hände nach unten = Wurf
 - iii. Closeout, Hand nach oben = Vorderen Fuß oder vordere Schulter attackieren
- f. Loop drill
- g. Drop drill
- h. Loop Pitch drill