

Basketball - Glossar

Das ABC der Basketball-Begriffe

Begriff	Erklärung
X vs. X	Überzahlspiel (X = Anzahl Spieler), z.B. 2 vs. 1
Back-Door	Im Rücken der Verteidigung z.B. zum Korb schneiden
Ballside	Seite, auf der der Ball ist
Benchplayer	Spieler, die von der Bank kommen (nicht Starting 5)
Blast-Out	Nach dem defensiven Rebound durch das Dribbling den Fast Break initiieren
Center	Langer Spieler, der meist am Korb agiert
Center-Move	Spezielle Bewegung des Centers mit Ball zum Korb
Clear-Out	Ballvortrag des Point-Guard, ohne jegliche Hilfe, da sich bereits alle Mitspieler im Vorfeld befinden
Close-Out	Das Zurücklaufen zum Gegenspieler, von dem zuvor abgesunken wurde
Cool-Down	Phase des Abkühlens nach dem Training und Spiel
Corner	Ecke von Grundlinie und Seitenlinie
Covern	Abdecken, decken
Crosscourt	Quer über das Spielfeld
Crosscourt-Pass	Ein Pass, der quer über das Spielfeld gespielt wird
Crossover	Handwechsel (z.B. vor dem Körper; durch die Beine; hinter dem Körper)
Crunchtime	Die letzten Minuten eines knappen Spiels. Die spielentscheidenden Minuten
Cut	Schnelle Bewegung zum Korb ohne Ball
Defense	Verteidigung
Drill	Intensive Trainingsübung
Drive, Penetration	Zug zum Korb, Bewegung mit Ball (dribbelnd) zum Korb
Facing	Das frontale Ausrichten nach Ballerhalt zum Korb.
Fast Break	Schnellangriff
Flash-Cut	Ein schneller Cut, meist nach Freezing des Gegenspielers
Flat Triangle	Spieler steht im flachsten Winkel zwischen Ball und seinem direkten Gegenspieler (Helpside)
Flying Close-Out	Schnelles Zurücklaufen zum Gegenspieler mit anschließender Wurfverteidigung. Der Verteidiger fliegt an dem Werfer vorbei und versucht zu blocken (vgl. Close-Out)
Forward (Power, Small)	Position: Flügelspieler (größerer Flügel, kleiner Flügel)
Freezing	Als offensiver Spieler längere Zeit unbeteiligt und still stehen, den defensiven Spieler „einfrieren“
Full-Court	Das gesamte Spielfeld
Full-Deny (Verteidigung)	Beschreibt die Position eines Verteidigers, der zwischen Gegenspieler und Ball steht
Give & Go	Den Balll passen, hinterherschneiden und ihn wieder bekommen
Half-Court	Das halbe Spielfeld
Half-Deny	Beschreibt die Position eines Verteidigers, der neben seinem direkten Gegenspieler steht
Hand-Off	Der Ball einem dicht vorbeilaufenden Spieler übergeben

Begriff	Erklärung
Hedge & Back	Verteidigungsform am Block, bei der der Verteidiger des Blockstellers kurzzeitig aushilft
Hedge & Trap	Verteidigungsform am Block, bei der der Blocknutzer gedoppelt wird
Hedge & Recover	Ein Verteidiger, der kurzzeitig aushilft und so schnell wie möglich zu seinem direkten Gegenspieler zurückläuft
Helpside	Eine Position abseits des direkten Gegenspielers (meist in der Nähe der Korb-Korb-Linie), um auf der Ballside auszuhelfen
Hedging	Ständiges Antäuschen (ein bis zwei Schritte auf den Ball zu machen und wieder zurückfallen lassen)
High-Post	Spieler, meist ein Center, an der Freiwurflinie
Hook-Shot	Hakenwurf. Wurf mit ausgestrecktem Arm über den eigenen Kopf, während der Werfer seitlich zum Korb ausgerichtet ist.
In-Game	Das In-Game forcieren bedeutet, mehr über die Center in Korbnähe zu spielen und abzuschließen
Isolation	Spieler am Ball, dem viel Raum zur Verfügung steht, z.B. für ein „1 vs. 1“
Jump with the ball Jump with the pass	Der Verteidiger am Ball macht einen Schritt in den Passweg
Jumpshot	Sprungwurf
Kick-Out Pass	Ein Pass z.B. nach einer Penetration vom Flügel oder vom Center aus der Zone an die Dreierlinie
Lay-Up	Korbleger
Lob-Pass	Ein Anspiel, meist auf einen Center, über den Verteidiger
Low-Post	Spieler, meist Center, am unteren Zonenrand
Mid-Post	Spieler, meist Center, am mittleren Zonenrand
Mid-Range	Mittlere Distanz zum Korb zwischen Zone und 3er-Linie
Miss-Match	Ein Vorteil (z.B. körperlicher Vorteil), meist in der Offense, gegenüber dem direkten Verteidiger
Off the Ball	Abseits des Balls
Offense	Angriff
On the Ball	Am Ball
Outlet-Area	Dort wird der Ball nach einem Rebound hingepasst. Ungefähr die Position des linken bzw. rechten Flügelspielers
Outlet-Pass	Erster Pass in Richtung einer Seitenlinie nach dem Rebound in der Defense
Pass-Out	Nach dem defensiven Rebound durch einen Pass den Fast Break initiieren
Pick & Pop	Block stellen und anschließend nach außen abrollen
Pick & Roll	Block stellen und anschließend zum Korb abrollen
Point Guard	Aufbauspieler
Press Break	Auch Anti-Press genannt. Bezeichnet ein System, das den Ballvortrag gegen eine Presse ermöglicht.
Push-Step	Ein seitlich gesetzter Verteidigungsschritt bei tiefem Körperschwerpunkt
Quick Hitter	Ein kurzes System, das innerhalb weniger Sekunden einen bestimmten Abschluss ermöglicht
Release-Step	Das Eindrehen nach Push-Steps in den Lauf
Reverse Lay-Up	Korbleger rückwärts
Safety	Fast Break Absicherung / Pass zum Point-Guard bei einem Einwurfsystem
Screen	Block, auch Pick genannt
Set Play	Allgemeine Bezeichnung für eine Aufstellung in der Offense
Shooting Guard	Position 2. Sehr guter Werfer insbesondere aus der Distanz
Shooting Screen	Auch Wurfschirm genannt. Block, der einen Verteidiger abschirmt, damit ein freier Wurf genommen werden kann.
Short Corner	„Ecke“ an der Grundlinie auf Höhe des Zonenrands

Begriff	Erklärung
Skip-Pass	Pass im Set Play, der einmal über die Dreierlinie - von einer Seitenlinie zur anderen - gespielt wird
Spin-Move	Schnelle Drehung eines Spielers mit Ball um die eigene Längsachse
Split-Screen	Block, an dem man sowohl rechts als auch links vorbeilaufen kann
Stack-Aufstellung	Mindestens zwei Spieler in der Offense, die dicht hintereinander stehen
Stagger-Screen	Zwei aufeinander folgende Blöcke, die ein Spieler durchläuft
Starting 5	Die ersten fünf Spieler, die das Spiel beginnen (Startformation)
Steal	Ballgewinn durch z.B. das Abfangen eines Passes
Stop the Clock Foul	Ein schnelles Foul, um die Uhr anzuhalten
Stretching	Dehnen
Strongside	Siehe Ballside
Swing	Pass im Set Play, der einmal um die Dreierlinie herum gespielt wird
Switchen	Tauschen von einem Gegenspieler in der Defense
Transition	Schnelles Umschalten vom
Trap	Falle. Meint das Doppeln des ballführenden Spielers
Triple-Threat-Position	Ballführender Spieler, der aus dieser Position sowohl Dribbeln, Passen als auch Werfen kann
Turnover	Ballverlust, z.B. durch einen Fehlpass
Warm-Up	Aufwärmen
Weakside	Ball abgewandte Seite