

Sport-Kompetenzteam Oberpfalz:

Schulhausinterne Prüfungsaufgaben

-

ein Vorschlag

Bereich: Basketball

Verfasser: Silke Stich / Sebastian Antony

Teil C:

- Aufgaben für die praktische Prüfung -

Stand: September 2021

1. Technikübungen

a) Slalomedribbling durch Hütchen mit Handwechsel und **Korbleger** als Abschluss

→ Bewertungskriterien:

- Sicheres Dribbling, Blick vom Ball lösen
- Dynamischer Handwechsel, Ball wird mit der Außenhand am Hütchen vorbeigedribbelt
- Richtige Schrittfolge/ Korberfolg
 - o einbeiniger Absprung nach Schrittfolge (Zweierkontakt)
 - o von links: Kontakt linkes Bein, Absprung rechtes Bein, Wurf mit linker Hand
 - o von rechts: Kontakt rechtes Bein, Absprung linkes Bein, Wurf mit rechter Hand
 - o Ball eng am Körper nach oben führen

b) **Brustpass** zu einem Mitspieler – Rückpass – Dribbling – **Schritt/-Sprungstopp** und **Wurf**

→ Bewertungskriterien:

- Genauer Pass auf Brusthöhe
- Sicheres Dribbling, Blick vom Ball lösen
- **Wurf:** schulterbreite Fußstellung, Knie leicht gebeugt
 - o Ellbogen zeigt zum Korb (90°-Stellung)
 - o Ball auf der Wurfarmseite nach oben führen (über Stirnhöhe), andere Hand stützt den Ball an der Seite
 - o Strecken der Beine und gleichzeitiges Strecken des Wurfarmes nach vorn oben
 - o Abklappen des Handgelenks => Rückwärtsdrall des Balles

2. Spiel 3 x 3

Im 3 gegen 3 sind alle individual- und gruppentaktischen Handlungsmöglichkeiten umsetzbar und daher im Rahmen des Schulsports auch leichter durchführbar.

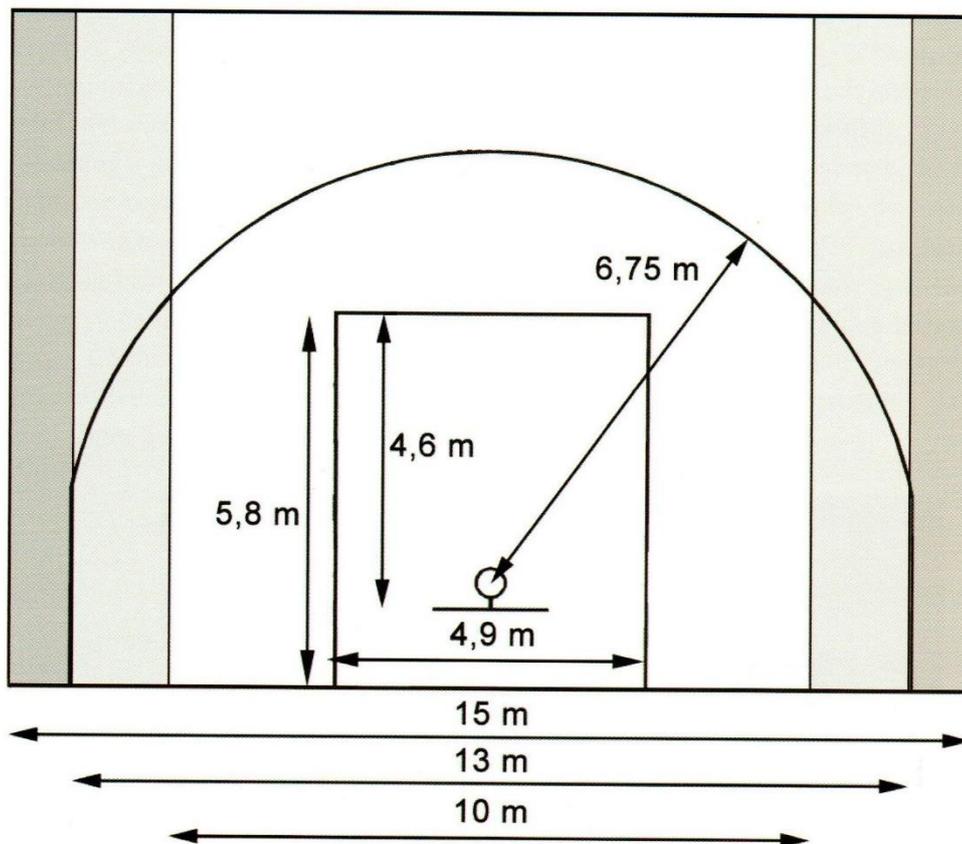
a) Das Spielfeld

Das Spielfeld sollte eine Größe von 10 x 10 bis zu 15 x 15 Metern haben.

Die Zwei-Punkte-Linie (identisch mit der Drei-Punkte-Linie des „normalen“ Spielfelds) wird aus einem Halbkreis mit einem Radius von 6,75m vom Korbmittelpunkt gebildet, der je nach Feldgröße im Unterscheid zum „normalen“ Spielfeld die Seitenauslinie berühren oder schneiden kann, so dass von den Seiten kein 2-Punkte-Wurf möglich ist.

Die Freiwurflinie sollte 4,60 m vom Brett entfernt sein. Rund um jedes Spielfeld sollten zur Sicherheit der Spielerinnen und Spieler mindestens ein Meter, besser aber zwei Meter Platz frei von Hindernissen bleiben.

In der offiziellen Version des 3x3 ist für das Spiel ein Basketballhalbfeld gefordert, das allerdings auf 10 Meter Länge in Richtung der Mittellinie verkürzt sein kann.



b) Spielregeln im Schulsport

Der 3x3-Basketball im Schulsport wird in Anlehnung an das FIBA 3x3-Regelwerk gespielt. Abweichungen sind hier aufgelistet. Man kann das Regelwerk durch Vereinfachungen gemäß Alter oder Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler individuell anpassen. Entsprechende Anmerkungen und Hinweise sind *kursiv* angefügt.

Spielfeld und Ballgröße	Das Spielfeld hat eine Größe von 10x10 Meter oder es wird auf einem Halbfeld gespielt. Ballgröße 5 (unter 12 J.), 6 (unter 14 J. und weiblich), 7 (ab 14 J.)
Mannschaft	Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, drei Feldspielern und einem Auswechsellspieler.
Offizielle	Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Ein Kampfrichter führt den vereinfachten Spielbericht für den Schulsport.
Spielvorbereitung	Beide Mannschaften haben eine gemeinsame Aufwärmphase von drei Minuten. Vor dem Spiel führt ein Spieler von Mannschaft A einen Wurf von einem beliebigen Punkt (bspw. hinter der Drei-Punkte-Linie) aus. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält Mannschaft A den ersten Ballbesitz, wenn nicht, wird dieser Mannschaft B zugesprochen. Das Spiel beginnt mit einem Checkball (Übergabe des Balles durch den Verteidiger an den Angreifer) am Scheitelpunkt der Distanzlinie.
Spielzeit, Sieger und Zählweise	Die Spielzeit und die Zahl der Spielperioden können der Anzahl der Spieler und der zur Verfügung stehenden Zeit und Anzahl der Spielfelder angepasst werden. Die Spielpause zwischen zwei Perioden beträgt immer mindestens eine Minute. Eine Periodenlänge von fünf bis zehn Minuten bei durchlaufender Spielzeit ist empfehlenswert Erzielt eine Mannschaft zu einem Zeitpunkt in dieser Spielzeit 21 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen. Auf ein Punktelimit kann bei zentraler Zeitnahme ggf. verzichtet werden. Ist der Spielstand am Ende der letzten Spielperiode unentschieden, so wird so lange weiter gespielt, bis ein Team zwei weitere Punkte erzielt hat. Vor der Verlängerung gibt es eine Spielpause von einer Minute. Nach einem erfolgreichen Korbwurf oder erfolgreichen letzten Freiwurf erhält die Mannschaft, die nicht gepunktet hat, den Ballbesitz unter dem Korb. Für jüngere Schüler kann der Zwei-Punkte-Bereich entsprechend den U12-Basketballregeln des DBB auch bereits außerhalb der Zone festgelegt werden. Das gilt dann jedoch nicht für Regelungen zum Spielen des Balles hinter die Drei-Punkte-Linie.
Fouls	Offizielle FIBA 3x3 Regeln Besonders bei zentraler Zeitnahme kann es hilfreich sein, ganz auf

	Freiwürfe zu verzichten und für jedes Verteidigerfoul einen Punkt und Ballbesitz zu geben. Angreiferfouls werden weiterhin nur mit Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft bestraft. Im Falle eines trotz Foul erfolgreichen Wurfes mit einem Zusatzpunkt für ein Foul sollte dann jedoch der zusätzliche Ballbesitz entfallen.
Vierzehn-Sekunden-Regel (optional für Fortgeschrittene)	Eine Mannschaft muss innerhalb von vierzehn Sekunden einen Korbwurf (mind. Ringberührung) versuchen. Verlässt der Ball vor Ertönen des Vierzehn-Sekunden-Signals (Pffifs) die Hand des Werfers und geht in den Korb, so zählt der Wurf. Die Vierzehn-Sekunden-Zeitnahme beginnt, wenn der erste Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball hinter der Drei-Punkte-Linie dribbelnd oder nach der Annahme eines Passes kontrolliert. Berührt er nur den Ring so wird die Angriffszeit zurückgesetzt und das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Berührt der Ball nicht den Ring, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es gibt Ballbesitz für die verteidigende Mannschaft. Falls gewollt und vorhanden, stoppt und zählt ein Zeitnehmer die 14-Sekunden (laut 10, ..., 12, 13, 14 - Pfiff; Der Pfiff erfolgt also nach Ablauf der vierzehnten Sekunde! Bei Vorhandensein einer digitalen 14-(24)-Sek.-Anlage entfällt die Regelung. Der Pfiff des Vierzehn-Sek.-Zeitnehmers stoppt nicht das Spiel (Ball ist ggf. zu dem Zeitpunkt in der Luft), erst der Schiedsrichter entscheidet, ob eine Regelübertretung vorliegt und ahndet diese entsprechend.
Ballbesitz	Offizielle FIBA 3x3 Regeln Der Pass und das Dribbling hinter die Drei-Punkte-Linie nach Erlangen des Ballbesitzes unter dem Korb (nach hingenommenem Korberfolg) dürfen nicht verteidigt werden.
Spielerwechsel	Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielunterbrechung für beide Teams zugelassen.
Auszeiten	Keiner Mannschaft stehen zu irgendeinem Zeitpunkt Auszeiten zu.
Sprungballsituationen	Entsprechend der Regelung des wechselnden Ballbesitzes erhalten die Mannschaften in Sprungballsituationen mit Hilfe des Ballbesitzanzeigers den Ball zugesprochen. Statt eines Ballbesitzpfeils wird eine Karte mit den Buchstaben A und B vom Kampfrichter jeweils so gedreht, dass der Buchstabe des Teams, das den nächsten Ballbesitz erhält, sichtbar zum Spielfeld zeigt.

c) Bewertungskriterien

Bewertung	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft
Kriterien	<i>Du machst so gut wie keine Fehler, spielst auch unter Drucksituationen effektiv und technisch stabil. Du kannst komplexe Spielsituationen lösen.</i>	<i>Du machst wenig Fehler, spielst in übersichtlichen Spielsituationen effektiv, in Drucksituationen gelingt dir dies nur teilweise.</i>	<i>Du beteiligst dich aktiv am Spiel, in komplexen Spielsituationen fehlt es teilweise an Orientierung und Kontrolle.</i>	<i>Du beteiligst dich mit Mühe am Spiel. Du verlierst immer wieder die Orientierung und erkennst übersichtliche Spielsituationen oft nicht.</i>	<i>Du bist kaum ins Spiel eingebunden. Deine Aktionen wirken zufällig, das Spiel geht selten weiter.</i>
Technik					
Korbleger	Sicherer Abschluss im 1:0 und 1:1; Anwendung von Varianten.	Sicherer Abschluss im 1:0; Anwendung auch im 1:1.	Erfolgreiche Anwendung (Tref-fer) nur in übersichtlichen Spiel- und 1:0-Situationen.	Regelkonforme, aber nicht erfolgreiche Anwendung in 1:0-Situationen.	Keine regelkonforme Anwendung im Spiel.
Positionswurf	Ausführung aus der Mittel-distanz auch gegen Vertei-digerdruck; hohe Trefferquo-te nicht zwingend.	Ausführung aus der Mittel-distanz ohne Verteidigerkon-takt; Treffer-quote kann gering sein.	Anwendung nur in der 1:0-Situation (Nahdistanz); geringe Treffergenauigkeit.	Seltene Anwendung (nur in der 1:0-Situation); keine Treffge-nauigkeit.	Kaum situationsangemessene Anwendung im Spiel.
Dribbling/ Ballhandling, Passen und Fangen	Sicher auch gegen Verteidi-gerdruck, beidhändiges Dribbling, sicherer Hand-wechsel im 1:1, varianten-reiche Finten.	Sichere Beherrschung und guter Schutz des Balles gegen Verteidigerdruck, nur wenige Ballverluste.	Sichere Beherrschung nur bei halbaktiver Verteidigung; häu-fig Ballverluste gegen Druck.	Beherrschung und korrekte Dribbeltechnik nur bei wenig oder keinem Verteidigerdruck und in einfachen Spielsituati-onen.	Unsicher, häufig fehlerhaft und viele Ballverluste.
Taktik					
Individualtaktik Freilaufen/ V-Cut, Backdoor-Cut, Facing	Technisch richtige, effektive und situations-angemessene Anwendung - fast immer anspielbar.	Meist effektive und situati-onsangemessen.	Gelegentliche Anwendung – Defizite im Timing und räumli-cher Orientierung.	Freilaufen nur noch in der Grobform erkennbar, Probleme beim Timing und in komplexe-ren Situationen.	Kein Freilaufen erkennbar - Nur durch Zufall anspielbar.
Individuelles Verteidigerverhalten	Korrekte Verteidigungs-haltung und -position am Ball und nicht ballführen-den Spieler, Ballgewinne.	korrekte Verteidigungs-haltung, Position in der Regel richtig.	meist korrekt, nicht immer effektiv und mit Orientierungs-problemen.	Verteidigungshaltung meist korrekt, im 1:1 oft geschlagen, richtige Position nur in Ansät-zen erkennbar.	Keine korrekte Verteidigungs-haltung, kaum Gegnerzuord-nung.
Gruppentaktische An-griffselemente „Give and Go“, „Direkter Block“, „Cut and Fill“, Fastbreak	Situationsgerechtes und variantenreiches Anwenden mit effektivem Abschluss; initiiert Zusammenspiele, schnelles Umschalten und schnelle Rollenfindung.	Klare Abläufe, zumeist er-folgreiche Umsetzung in adäquaten Spielsituationen, nur teilweise schnelles Um-schalten von Abwehr auf Angriff.	Gruppentaktische Fähigkeiten werden in der Grobform ge-zeigt – Defizite in der Dynamik und im Entscheidungsverhal-ten.	Nur in ganz einfachen Situati-onen und in Ansätzen korrekte Umsetzung.	Keine taktischen Kenntnisse vorhanden.
Einsatz /spielspezifische Kondition	Zeigt großen Einsatz – sehr gute Ausbildung der spiel-spezifischen Kondition.	Guter Einsatz und gute Ausbildung der spielspezifi-schen Kondition.	Mit zunehmender Spieldauer Verlust an Spielschnelligkeit und Umschaltvermögen.	Einsatz und azyklische Spieldauer sind wenig aus-geprägt.	Nicht auf der Höhe des Spiels.

Quellenverzeichnis

1. https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Offizielle-Basketball-Regeln_2020_Online_VZ-komprimiert.pdf
2. <https://www.basketball-bund.de/breitensport/3x3-basketball>
3. https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/3x3-Stundenbilder_web_19.pdf
4. <https://www.km-bw.de/site/pbs-bw-new/get/documents/KULTUS.Dachmandant/KULTUS/Dienststellen/lis-in-bw/Hinweise%20und%20Erlasse/Sportabitur%202021/Durchf%C3%BChrungsbestimmungen%202021-%20Anhang%20%20Bewertungskriterien%20Stand%2027.05.19.pdf>