

Zur Basketballtaktik:

Das Ziel ist: Durch ständige Bewegung - Angriffs-Chancen aussuchen

Je komplizierter die Aufgaben werden, um ein hohes und qualitatives Ergebnis zu erhalten, desto detaillierter sollten die Informationen an die Spielern sein für die Aufgaben, die die Spieler wahrnehmen und erledigen sollten. Geleitet aus Überlegungen ist über Jahre ein Angriffssystem entstanden, das ich den Namen:

..Chamäleon gegeben habe :.. Teil 1 UND Teil2: : Teil 3 & 4 & 5 folgt.

Mein Ziel war es, ein Angriffs - Kontinuum zu erschaffen, welches alle bekannten vortaktischen Elemente (Spielzüge) des Basketballspiels einbauen möglich macht, ohne dass das Angriffs - Kontinuum unterbrochen oder beendet wird. Ein weiterer Vorteil dieses Angriffs - Kontinuum ist darin zu sehen, dass jeder Spieler seine räumliche Angriffsposition während des 24" Angriffs, 10 bis 15 mal verändert. Das bedeutet, alle 5 Spieler laufen pro Angriff (ca. 4 m von Position zu Position x mal 15 laufen = 60 m) 60 m x ca. 70 Angriffe = läuft jeder Spieler ca. 4.200 m pro Spiel (NUR in der Offensive)und zwar mit dem entsprechenden Tempo. Das Tempo wird wie folgt definiert: schneller als der Verteidiger sein. Die Trainer mögen sich mit diese Überlegungen auseinandersetzen.

In der Euroliga ist es kaum zu übersehen, dass die Trainer versuchen, durch das ständige Übernehmen und Übergeben in der Defensive, Vorteilen erzielen möchten, was auch häufig der Fall ist. Chamäleon könnte (bin überzeugt) diese Vorteile zu minimieren.

Theo Kritikos