



Mannschafts-Sport-Spiele am Beispiel

BASKETBALL

Charakteristik des Fachs

Basketball ist ein erfundenes Spiel. Einem Spiel eigen sind Übereinkünfte der oder für die Spielteilnehmer, die die Spielaufgabe im Sinne der Spielidee möglichst „gut“ erledigen wollen oder sollen. Was als „gut“ zu bewerten ist, bestimmen u.a. vorgegebene und entwickelte Regeln. Zentraler Gedanke dabei ist, dass Basketball zu den sportlichen Gewinnspielen gehört, d.h. es gibt eindeutig quantifizierbare, bei Spielen festgestellte Ergebnisse.

Die Spielidee fordert zwei gegeneinander spielende Mannschaften auf, sich den Spielball zu erobern und von oben durch den hoch gehängten Korb der gegnerischen Mannschaft zu werfen (Angriff). Die Mannschaft ohne Ballbesitz (Verteidigung) versucht, den Korbwurf zu verhindern und selbst in Ballbesitz zu gelangen. Die Spielidee und die prinzipielle Erfordernis der Körperbeherrschung zur Kontaktvermeidung zum Gegenspieler machen das Spiel in seinem Wesenskern aus.

Die Realisierung der Spielidee erfolgt auf einer vergleichsweise kleinen Spielfläche, woraus Besonderheiten der technisch-taktischen Entwicklungen der Spieler und Mannschaften resultieren. Diese Zusammenhänge zwischen Spielidee, Regelwerk und Spielstrukturen müssen erfasst und in den Vermittlungsprozess eingebracht werden.

Erscheinungsformen des Basketballsports

Basketball als Wettkampfsport bildet die höchste Entwicklungsstufe der Spielidee ab, so dass unter dem Aspekt einer sportartbezogenen wie sportartspezifischen Didaktik auch die Vermittlungsbezüge das hochentwickelte Wettkampfsport zwingend berücksichtigen müssen. Unterschiedliche Ausprägungsformen des Basketballsports (z. B. Basketball als Freizeit- und Breitensportspiel, als - ideales - Schul- und Hochschulspiel und auch als Mini-Basketball, Beach-Basketball, Streetball, ...) basieren in ihren grundlegenden Strukturen auf dem Wettkampfsport nach den offiziellen Regeln und können keine Eigenständigkeit beanspruchen, sind demzufolge als Reduktions-, Vor- bzw. Anpassungsformen zu verstehen. Zudem sollte unbestritten bleiben, dass sich wissenschaftliche Beschäftigungen mit einem Gegenstand - wie hier der Idee, den Realisierungskonzeptionen und den konkreten Handlungsentwicklungen des Basketballsports - in jedem Fall auf dessen komplexeste Erscheinungsform richten muss.

Eine Besonderheit stellt in diesem Kontext das „FIBA 3x3“ als mittlerweile eigenständige olympische Sportart dar. Diese Variante des 3-gegen-3-Basketballsports auf einen Korb ist ideell dem weitestgehend selbst organisierten Streetball angelehnt und hat sich über wenige Jahre mit seinen Spezifika (u. a. 12-Sek-Shotclock) institutionalisiert und etabliert. Die strukturellen Unterschiede zum 5-gegen-5-Spiel auf zwei Körbe begründen v. a. auf professioneller Ebene ein differenziertes psychophysisches Anforderungsprofil, dem auch in der studentischen Ausbildung in exemplarischen Lehr- und Lerneinheiten Rechnung getragen wird.

Konkret zeigen sich Zielsetzungen im Studium darin, dass die Studierenden lernen sollen, in ihrem methodischen Vorgehen vier Entscheidungsfelder zu berücksichtigen:

- Basketball-Anforderungsstruktur(en),
- Adressatengruppe,
- Vermittlungswissen und
- Arbeits- oder Leistungsebene einschließlich ihrer Zielsetzungen.

Da wir im Sportstudium Basketball ausbilden, um dieses Spiel in seinen unterschiedlichen Ausprägungsformen (s.o.) weiterzugeben und auch im Kontext der anderen großen Sportspiele zu positionieren, kommt dem Vermittlungswissen eine zentrale Aufgabe zu.

Ziele des Seminars

Basketball hat als Mannschaftssportspiel aufgrund seiner Strukturen und Regeln vorrangig seinen Sinn und seine Normen in sich selbst. Dieser Sinn, nämlich bei großen konditionellen, technomotorischen, taktischen und psychischen Anforderungen auf engem Raum im Zusammenspiel mit den Mitspielern und in direkter Auseinandersetzung mit dem Gegner körperbetont zu konkurrieren (mit großer Fairness unter strenger Beachtung der Integrität von Gegnern und Mitspielern), soll in der adressaten- und ziel-spezifischen Vermittlung des Spiels erschlossen werden.

Wir wollen mit der Ausbildung nach diesem Leitkonzept erreichen, dass die so ausgebildeten Studierenden Akzeptanz und lange anhaltendes Interesse am Basketballspiel bei ihren Adressaten bewirken. Basketball lernen und spielen soll zunächst die Freude an der Teilnahme sowie die Genugtuung an der Bewältigung gestellter oder aufgesuchter spielerischer Aufgaben immer wieder ermöglichen. Dies soll Spaß und andere Emotionen wecken und erfüllen. Dazu braucht es für die Spieler und Spielerinnen keiner nach pädagogischen Prinzipien ausgerichteten Aufbereitung. Als das weltweit verbreitetste Sportspiel hat das Spiel Basketball seine ihm immanenten Werte unter Beweis gestellt. Sie gilt es freizulegen und wirksam werden zu lassen. Dies stellt eine zentrale Aufgabe des Studiums und der späteren Berufstätigkeit dar.

Die Basketballeausbildung im Rahmen des Studiums der didaktisch-methodischen Grundlagen der Sportspiele zielt darauf ab, den Absolventen zu bescheinigen, Spielidee, Spieltaktiken und Spieltechniken des Basketballspiels verstanden zu haben und selbst so realisieren, modifizieren und weitergeben zu können, dass sie an einem nach Regelwerk und Dynamik regulären Basketballspiel aktiv und gestaltend teilnehmen können.

Die Absolventen erarbeiten sich Laufe des Seminars die Sach- und Vermittlungskompetenzen, das Basketballspiel unter verschiedenen Aspekten der Spielvermittlung didaktisch zu analysieren und methodisch so aufzubereiten, dass sie die Einführung und Grundschulung des Spiels sicher organisieren und durchführen können.

Themenbereiche des Seminars

Die Ausbildungsinhalte sind bereits oben umrissen. In der folgenden Auflistung werden sie nochmals thematisch aufgelistet:

- Strukturanalyse des Basketballspiels (Binnenfeldanalyse),
- Analyse technisch-taktischer Grundelemente des Basketballspiels (u.a. Dribbeln & Ballhandling, Passen, Standwurf, Korbleger, Sprungwurf, Stoppen, Sternschritt, Rebound),
- exemplarische Aufbereitung taktischer Grundstrukturen des Basketballspiels und deren vergleichende Analyse in Bezug zu anderen großen Sportspielen (u.a. Durchbrüche und Cuts, Give & Go, Blocks, Mann-Mann-Verteidigung, Angriff gegen Mann-Mann- Verteidigung, Angriffsordnungen, Schnellangriff),
- Reduktionsformen des Basketballspiels, Spielen nach internationalen Regeln,
- Didaktik und Methodik des Basketballspiels unter besonderer Berücksichtigung unterschiedlicher Ziele (Zielperspektiven) und äußerer Bedingungen (Außenfeldanalyse),
- Vermittlungsmethoden isolierter technischer und taktischer Elemente,
- Simulation von Vermittlungssituationen für einzelne Grundelemente mit Beobachtung und Analyse und Korrektur von Kommilitonen oder anderen Sporttreibenden,
- Analyse ausgewählter Regeln in ihrer Funktionalität,
- Geschichte und Entwicklung des Basketballspiels.

Organisation und besondere Eingangsvoraussetzungen

Um Basketball mit den vorstehenden Ausbildungszielsetzungen zu studieren, bedarf es einer aktiven, forschenden Studienhaltung. Konzeptionen und Taktiken des Mit- und Gegeneinander-Spielens lassen sich aufgrund variierender Bedingungen der eigenen Mannschaft wie der Absichten und Bedingungen der gegnerischen Mannschaften nur immer wieder neu erarbeiten.

Das Basketballspielen in der Ausbildung so umzusetzen, setzt ein hohes Maß an sicherem (!) technischen Können sowie taktischem Verständnis voraus. Dies erfordert eine umfangreiche Auseinandersetzung mit theoretischen wie praktischen Ausbildungsinhalten auch außerhalb der Seminarveranstaltungen.

Die Ausbildung erfolgt über ein Semester in Kursen von zwei oder vier SWS Umfang als Seminar, in dem theoretische wie praktische und methodische Inhalte integriert erarbeitet werden. Besondere Eingangsvoraussetzungen bestehen nicht.

Ermittlung der Studienleistungen (erfolgreiche Teilnahme, Credit Points)

Zum erfolgreichen und zielführenden Abschluss des Seminars müssen die Studierenden eine Reihe theoretischer und sportpraktischer Studienleistungen erbringen, in denen eine aktiv-analytische Auseinandersetzung mit exemplarischen Seminarinhalten zum theoretischen und sportpraktischen Kompetenzerwerb eingefordert wird.

Nachweis der theoretischen Studienleistungen

Die theoretischen Studienleistungen umfassen die selbständige Vorbereitung und Durchführung vorgegebener Vermittlungsaufgaben wie z. B. Referate, Visualisierungen von technisch-taktischen Abläufen mit geeigneten Präsentations- und Demonstrationsformen und/oder Lehrübungen. Die Dauer einzelner Vermittlungsaufgaben wird seminarspezifisch im Rahmen von 15 bis 45 Minuten festgelegt. Die Vermittlungsaufgaben beinhalten Planung und Durchführung und werden anschließend fachlich reflektiert. Die Teilnehmer sollen darüber und über spezifische spieltaktische Aufgaben ihre Fähigkeiten, basketballspezifische Bedingungen für ihre spätere Lehrtätigkeit zu erfassen und zu berücksichtigen, ausprägen.

Nachweis der sportpraktischen Studienleistungen

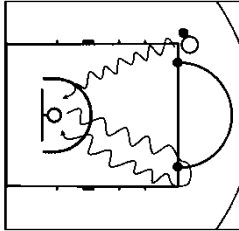
Zum Nachweis der sportpraktischen Studienleistungen wird die Demonstrationsfähigkeit elementarer individueller technisch-taktischer Elemente des Basketballspiels und die grundlegende Spielfähigkeit der Studierenden im Laufe des Seminars so entwickelt, dass sie die Mindestanforderungen standardisierter Testaufgaben und Taktikabläufe erfüllen (s. u.) **und ihre Spielfähigkeit nachweisen können.**

Erfolgreich absolvierte individuelle Bewegungs- bzw. Testaufgaben und Demonstrationen mannschaftstaktischer Abläufe [siehe (1) bis (6)] werden seminarbegleitend durch die Seminarleitung **und innerhalb des betreuten Tutoriums** auf einer Laufkarte, die zu Seminarbeginn an die Studierenden ausgehändigt wird, bestätigt. Die Testaufgaben können jederzeit auch in Teilen und in beliebiger Reihenfolge absolviert werden. Die ballgebundenen Testübungen werden von Frauen mit der Ballgröße 6, von Männern mit der Ballgröße 7 durchgeführt.

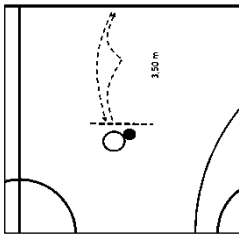
Der Nachweis der grundlegenden Spielfähigkeit [siehe (7)] erfolgt zeitlich etwa zur Hälfte des Seminars im Rahmen einer „Zwischenprüfung“ und ist Voraussetzung zur weiteren Teilnahme und zum Abschluss des Seminars.

(1) FREIWURF-TEST

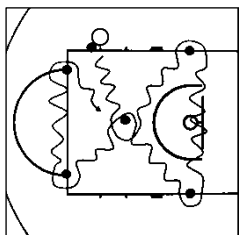
Der/die Studierende führt in regelgerechter Form (Position hinter der Freiwurflinie und innerhalb des Freiwurkreises, kein Übertreten vor Ringberührung durch den geworfenen Ball) 10 Freiwürfe aus, von denen mindestens 4 (Frauen und Männer) erfolgreich in den Korb treffen müssen. Die Wurftechnik ist freigestellt, solange sie den gültigen Spielregeln entspricht.

(2) KORBLEGER-TEST (60 sec)

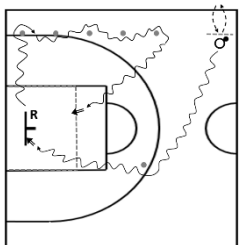
Der/die Studierende stellt sich mit Ball rechts neben die rechte Wendemarke hinter die Freiwurflinie, beginnt beim Startsignal ein Dribbling mit rechts zum Korb und schließt mit Korbleger ab. Der Ball wird selbst gereboundet, mit links zur linken Wendemarke ge- und diese umdribbelt und ein Korbleger von links angeschlossen. Der Ablauf wiederholt sich abwechselnd rechts/links bis zum Stoppsignal. Es müssen mindestens 9 (Frauen) bzw. 11 (Männer) erfolgreiche Korbtreffer erzielt werden.

(3) BODENPASS-TEST (60 sec)

Der/die Studierende stellt sich mit Ball mit beiden Füßen parallel hinter die 3,50 m von der Wand entfernte Linie und beginnt beim Startsignal mit der Ausführung beidhändiger Bodenpässe gegen die Wand bis zum Stoppsignal. Der Pass muss vor der Wand auf dem Boden aufkommen. Beim Passen und Fangen des zurückspringenden Balls darf die Linie nicht übertreten werden. Es müssen mindestens 20 (Frauen) bzw. 25 (Männer) korrekte Pässe gespielt werden.

(4) DRIBBEL-TEST (60 sec)

Der/die Studierende stellt sich mit Ball an die Startposition am Zonenrand (obere Freiwurfraummarkierung). Beim Startsignal beginnt das Dribbling mit rechts zum zentralen Markierungshütchen, dies wird umdribbelt und zum grundliniennahen Hütchen auf der Startseite weitergedribbelt. Von da geht es zum gegenüberliegenden Hütchen auf der anderen Seite der Zone, wieder zum Hütchen im Zentrum, weiter zum Hütchen auf der Freiwurflinie gegenüber der Startposition. Von da aus wird zum Hütchen auf der Freiwurflinie nahe der der Startseite gedribbelt, womit ein kompletter Durchlauf erfolgt ist. Bis zum Stoppsignal muss der Dribbelparcours mindestens 6-mal (Frauen) bzw. 7-mal (Männer) durchlaufen werden.

(5) Komplexer TECHNIK-TEST (maximal 26/30 sec Frauen/Männer)

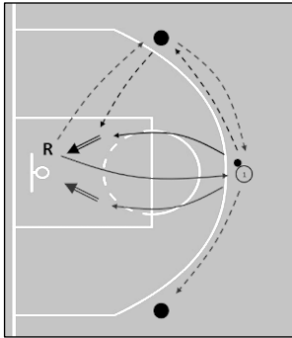
Der/die Studierende stellt sich mit beiden Füßen vor die Startmarkierung und passt den Ball beidhändig gegen die Wand (die Zeitnahme beginnt, sobald der Ball die Hand verlässt). Anschließend dribbelt sie/er mit der linken Hand um das Markierungshütchen an der 3-P-Linie und schließt mit Korbleger links ab. Nach eigenem Rebound wird zum Hütchen in der Spielfeldecke und anschließend durch den Slalomparcours an der Seitenlinie gedribbelt. Nach Umdribbeln des letzten Markierungshütchens dribbelt sie/er zurück zum Korb und schließt mit einem Mitteldistanzwurf außerhalb der Markierung ab. Die Zeit stoppt, sobald der (erste) Wurf durch den Ring fällt.

(6) DEMONSTRATION der Grundstrukturen der READ & REACT OFFENSE im 5 - 0

Fünf Studierende nehmen die „5-Out“-Grundaufstellung an einem Korb ein und demonstrieren die grundlegenden individual- und gruppentaktischen Abläufe der „Read & React Offense“ (Pass & Cut, Fill, Dribble at, Skip Pass) in spielgemäßem Tempo ohne Korbabschluss.

(7) ZWISCHENPRÜFUNG der grundlegenden Spielfähigkeit

(7.1) Pass-Cut-Korbleger-Test



- Start mit Ball auf der Position ❶, erster Pass nach links oder rechts.
- Anschließend Cut zum Korb und Korbleger mit der Außenhand ohne Dribbling.
- Eigener Rebound, Pass zurück zum Passgeber und Sprint zurück auf die Ausgangsposition.
- Nach Rückpass vom ersten Passgeber erfolgt der nächste Pass auf die andere Seite, anschließend Cut zum Korb, Korbleger u. s. w.
- **Zeit: 60 sec / Leistungsziel: 6 Treffer**

Gezählt werden die innerhalb der Zeit erfolgreichen Korbleger mit der jeweiligen Außenhand ohne regeltechnische Fehler (Schrittfehler, Doppeldribbling etc.).

(7.2) 3 gegen 3 (freies Spiel)

Es wird auf dem Halbfeld 3 gegen 3 mit den typischen Transition-Regeln des 3x3 (ohne zeitliches Limit im Angriff) gespielt. Angriffe werden in Abänderung zum 3x3 jeweils in „3-out“ Aufstellung (Besetzung der drei Außenpositionen) begonnen.

Die zu überprüfende grundlegende Spielfähigkeit gegen Mann-Mann-Verteidigung äußert sich in situativ sinnvollen individuellen Handlungsentscheidungen Passen, Korb attackieren und Werfen sowie einem erfolgsorientierten Zusammenspiel nach dem Prinzip „Passen – Bewegen – Auffüllen“. Im Spielkontext werden die grundlegenden Techniken (Fangen & Passen, Dribbeln, Nahdistanzwürfe) in ausreichender Qualität nachgewiesen.

Kreditierung

Nach erfolgreichem Absolvieren sämtlicher Studienleistungen erhalten die Studierenden für das zwei-stündige Seminar drei (3 CP) und für das vierstündige Seminar sechs Kreditpunkte (6 CP).

Ermittlung der Prüfungsleistungen (Modulteilprüfungen)

Die Studierenden haben die Möglichkeit, die theoretische und/oder sportpraktische Modulteilprüfung des Studienmoduls 3 (Wahlpflichtmodul) im Fach Basketball zu absolvieren.

Modulteilprüfung Theorie

Die Modulteilprüfung Theorie wird seminarbegleitend oder -abschließend in Form einer Hausarbeit, einer Klausur oder einer anderen geeigneten Prüfungsform abgelegt. Hausarbeiten sollen einen Umfang von 16.000 bis 22.000 Textzeichen ohne Leerzeichen aufweisen, Klausuren 45 bis 60 Minuten dauern. Andere Prüfungsformen werden ggf. im Rahmen des Seminars spezifiziert.

Modulteilprüfung Praxis

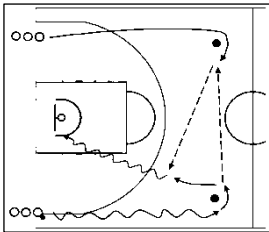
Die Ermittlung der sportpraktischen Prüfungsleistung erfolgt durch eine seminarabschließende Überprüfung der individuellen technisch-taktischen Demonstrationsfähigkeit und der Spielleistungsfähigkeit in unterschiedlich komplexen Spielformen (3 gegen 3 und 5 gegen 5). Die sportpraktische Gesamtnote wird aus den Teilnoten der vier technischen Einzelleistungen und den Teilnoten der Spielprüfungen zu jeweils 50 % ermittelt:

$$\frac{\left[\frac{Te_1 + Te_2 + Te_3 + Te_4}{4} \right] + \left[\frac{Sp_1 + Sp_2}{2} \right]}{2}$$

Die Gesamt-Techniknote muss im Mittel mindestens die Note „ausreichend“ (4,0) ergeben. Dabei darf maximal eine der vier Teilnoten (Te) „nicht ausreichend“ (5,0) sein und kann kompensiert werden. Die Spielnoten (Sp) müssen mindestens mit der Note „ausreichend“ (4,0) ausfallen.

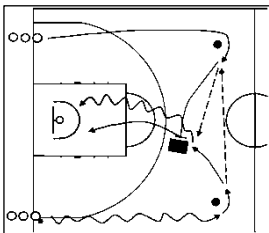
Die Demonstration individueller technisch-taktischer Fertigkeiten und Fähigkeiten für das Basketballspiel erfolgt im Rahmen der nachfolgend aufgelisteten vier Prüfungsteile. Durch die in den Abbildungen dargestellte Organisationsform der Prüfungsteile (1) bis (4) werden immer mindestens sechs Studierende gleichzeitig überprüft, der Wechsel der Prüfungsinhalte erfolgt nahtlos und wird vorgegeben.

(1) DRIBBLE & PASS in GIVE & GO, Abschluss DRUCKWURF-KORBLEGER LINKS



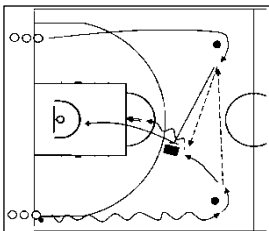
Der/die Studierende mit Ball dribbelt mit rechts zur Mittellinie, umdribbelt das Markierungshütchen und passt einhändig mit rechts zum mitlaufenden Partner auf der gegenüberliegenden Seite. Der beidhändige Rückpass zum ursprünglichen Ballbesitzer erfolgt vor der 3-Punkte-Linie. Der Ball wird im Lauf gefangen und mit links zum Korb gedribbelt, der Korbabschluss erfolgt mit Druckwurf-Korbleger links. Beide Beteiligten wechseln ihre Rollen und schließen sich für einen erneuten Durchlauf an.

(2) DRIBBLE & PASS in PICK & ROLL, Abschluss UNTERHAND-KORBLEGER RECHTS



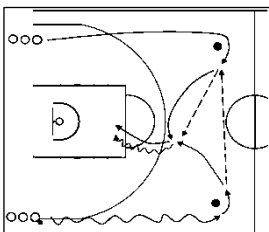
Start wie Prüfungsteil (1), der Rückpass zum ursprünglichen Ballbesitzer erfolgt zum als fiktiver Gegenspieler positionierten Kasten. Nach dem Rückpass wird ein direkter Block für den Ballbesitzer gestellt. Der Block wird mit Dribbling rechts genutzt und mit Unterhand-Korbleger rechts abgeschlossen. Der Blocksteller rollt zum Korb ab und reboundet den Ball. Rollenwechsel wie in (1).

(3) DRIBBLE & PASS in PICK & ROLL, Abschluss SPRUNGWURF



Start wie Prüfungsteil (1) und (2), der Rückpass zum ursprünglichen Ballbesitzer erfolgt zum als fiktiver Gegenspieler positionierten Kasten. Nach dem Rückpass wird ein direkter Block für den Ballbesitzer gestellt. Der Block wird mit Dribbling rechts genutzt und mit Sprungwurf nach zweimaligem Dribbling etwa auf Höhe der Freiwurflinie angeschlossen. Der Blocksteller rollt zum Korb ab und reboundet den Ball. Rollenwechsel wie in (1).

(4) DRIBBLE & PASS in 1 on 1



Start wie Prüfungsteile (1) bis (3), der Rückpass zum ursprünglichen Ballbesitzer erfolgt vor der 3-Punkte-Linie. Nach dem Rückpass läuft der Spieler ohne Ball zum Ballbesitzer und wird zum Verteidiger auf der Ball-Korb-Linie. Nach Check des Balls wird frei 1 gegen 1 auf den Korb gespielt. Rollenwechsel wie in (1) und (2).

Durch die Demonstrationsübungen soll nachgewiesen werden, dass der/die Studierende die grundlegenden individuellen technisch-taktischen Elemente des Basketballsports beherrscht. Für eine ausreichende Beurteilung (Note 4,0) müssen die demonstrierten technisch-taktischen Abläufe jeweils in der Grobform einer effektiven spielgemäßen Bewegungsausführung entsprechen. Einzelne Teilkriterien können fehlerhaft sein bzw. fehlen, solange die Bewegungsausführung insgesamt dynamisch bei spielgemäßem Tempo verläuft. Die Beurteilung erfolgt über Noten von „sehr gut“ (1,0) bis „ausreichend“ (4,0). Nicht taugliche Prüfungsleistungen gelten als „nicht ausreichend“ (5,0). Die Noten 0,7; 4,3 und 4,7 sind ausgeschlossen.

Die Spielleistungsfähigkeit wird im Rahmen technisch-taktisch anspruchsvoller Spiele unterschiedlichen Komplexitäts- und Organisationsgrads (3 gegen 3 im Halbfeld an einem Korb und 5 gegen 5 über das ganze Spielfeld an zwei Körben) erfasst. Die Beurteilungskriterien ergeben sich aus folgender Zielsetzung:

Die Studierenden sind während Spiels jederzeit in der Lage, individuelle technische Fertigkeiten in Angriff wie Abwehr situationsgerecht (bezüglich Gegenspieler/n, Spielposition und taktischer Zielsetzung der Mannschaft) einzusetzen und in gleicher Weise insbesondere spielschwächere Mitspieler/innen durch direkte und indirekte Partnerhilfen einzusetzen. Ihr Spiel zeichnet sich durch selbständige Variation von Tempo und taktischem Verhalten bei entsprechender Spielübersicht aus. Sie suchen Korbsituationen und nutzen sie zweckmäßig und erfolgreich aus. In der Defensive verhalten sich die Studierenden spielangemessen zum Gegenspieler wie zum Ball. In der Antizipation und Durchführung von individuellen wie kooperativen Defensivaufgaben kommunizieren sie verantwortlich und effektiv mit ihren Mitspieler/innen („Helfen“). Die Gesamtbewegungen zeigen eine basketballspezifische Gestalt und Dynamik. Jede/r Studierende sollte während des Prüfungsspiels auf zwei unterschiedlichen Spielpositionen eingesetzt werden.

Beurteilungskriterien für die Spielleistungsfähigkeit ergeben sich im Einzelnen aus der situationsgerechten Anwendung folgender taktischer Inhalte:

- (1) Individualtaktik (Pässe, Würfe, Befreiungs- und Schneidebewegungen, Durchbrüche und deren Verteidigung),
- (2) Gruppentaktik (Grundstrukturen von Give & Go, direkten und indirekten Blocks und deren Verteidigung in den Konstellationen 2 gegen 2 und 3 gegen 3; kollektive Verteidigungshilfen gegen individuelle Schneidebewegungen und Durchbrüche),
- (3) Mannschaftstaktik (Grundstrukturen des Schnellangriffs und des Positionsangriffs gegen die Mann-Mann-Verteidigung im Rahmen der „Read & React Offense“).

Die Beurteilung der Spielleistungsfähigkeit erfolgt über Noten von „sehr gut“ (1,0) bis „ausreichend“ (4,0). Nicht taugliche Prüfungsleistungen gelten als „nicht ausreichend“ (5,0). Die Noten 0,7; 4,3 und 4,7 sind ausgeschlossen.

Beurteilungskriterien sind:

sehr gut (1,0)	effiziente Erfüllung aller Teilkriterien in routinierter, spielgemäßer Dynamik bei individuellen wie kollektiven Angriffs- und Abwehraktivitäten
gut (2,0)	effiziente Erfüllung der wichtigsten Teilkriterien in spielgemäßer Dynamik bei individuellen wie kollektiven Angriffs- und Abwehraktivitäten
befriedigend (3,0)	überwiegend zweckmäßige Erfüllung von Teilkriterien in weitgehend spielgemäßer Dynamik bei individuellen wie kollektiven Angriffs- und Abwehraktivitäten
ausreichend (4,0)	lückenhafte Erfüllung von Teilkriterien in weitgehend spielgemäßer Dynamik bei individuellen wie mannschaftsbezogenen Angriffs- und Abwehraktivitäten
nicht ausreichend (5,0)	lücken- bzw. fehlerhafte Erfüllung von Teilkriterien in häufig bzw. gänzlich nicht spielgemäßer Dynamik