

Inhaltsverzeichnis

0	Einleitung	11
1	Grundlagen der Spielbeobachtung	13
1.1	Systematische Spielbeobachtung	13
1.2	Bedeutung der Wettkampfdiagnostik im Sportspiel	14
1.3	Spielbeobachtung im Basketball	14
2	Zum Begriff der Taktik	16
2.1	Taktik als Entscheidungshandeln	16
2.1.1	Taktik aus trainingswissenschaftlicher Sicht	17
2.1.2	Taktik aus sportspielspezifischer Sicht	19
2.1.2.1	Taktik als zentraler Leistungsfaktor im Sportspiel	20
2.1.2.2	Der Aspekt der Vorausplanung im Sportspiel	20
2.1.2.3	Zur Systematisierung von Spielaktionen	21
2.1.2.4	Die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeiten im Sportspiel	21
2.1.3	Definition des Taktik-Begriffs aus sportspielspezifischer Sicht	22
2.2	Praxisrelevante Strukturierungen der Taktik	23
2.2.1	Angriffs- und Abwehrtaktik	23
2.2.2	Mannschafts-, Gruppen- und Individualtaktik	23
2.3	Stellenwert gruppentaktischer Handlungen im Basketball	25
2.4	Gruppentaktische Angriffsmaßnahmen im Basketballspiel	26
2.4.1	Individualtaktische Maßnahmen	27
2.4.2	Der assist	28
2.4.3	Strukturierung der Gruppentaktik	29
2.4.3.1	Angriffsalternativen im Spiel 2-2	29
2.4.3.2	Angriffsalternativen im Spiel 3-3	33
2.4.3.3	Angriffsalternativen im Spiel 4-4	36
3	Konstruktion des Untersuchungsmodells	38
3.1	Die Modellbildung in der Sportinformatik	38
3.2	Grundlagen der Modellbildung	39
3.2.1	Zur Abstraktion im Prozess der Modellbildung	40
3.2.2	Modellbildung als iterativer Prozess	41
3.2.3	Einzelkomponenten des Modells	41
3.2.4	Strukturebenen des System-Modells	42
3.3	Grundlagen struktureller und prozessorientierter Modellbildung	42
3.3.1	Pragmatische vs. strukturelle Modellbildung	42
3.3.2	Strukturorientierte vs. prozessorientierte Modellbildung	43
3.4	Zustands-Ereignis-Modellierung	44
3.5	Zustands-Ereignis-Modellierung im Basketball	46
3.5.1	Grobstrukturierung der Basketball-Modellbildung	46
3.5.2	Feinstrukturierung der Basketball-Modellbildung	48
3.6	Detailmodelle der gruppentaktischen Angriffsinteraktionseinheiten	51
3.6.1	Angriffsinteraktionseinheiten im Modell	52
3.6.2	Detailmodelle des Spiels 2-2	52
3.6.3	Detailmodelle des Spiels 3-3	55
3.6.4	Detailmodelle des Spiels 4-4	57

4	Untersuchungsmethodik	58
4.1	Beschreibung der Stichprobe	58
4.2	Das Beobachtungsinstrumentarium	59
4.2.1	Das VIDEO AS-Merkmalsschema	59
4.2.2	Die Beobachtungsmerkmale	59
4.2.3	Die Merkmalsstufen	59
4.2.3.1	Allgemeine Merkmale	60
4.2.3.1.1	Spielklasse / Geschlecht	60
4.2.3.1.2	Mannschaft	61
4.2.3.1.3	Spielstand	61
4.2.3.1.4	Ballbesitz nach Abschluss	61
4.2.3.1.5	Erzielte Punkte	61
4.2.3.1.6	Angriffsabschluss durch	61
4.2.3.2	Zeitliche Merkmale	62
4.2.3.2.1	Spieldauer	62
4.2.3.3	Räumliche Merkmale	62
4.2.3.3.1	Abschlussposition	62
4.2.3.4	Taktische Merkmale	63
4.2.3.4.1	Angriffsversuch nach	63
4.2.3.4.2	Angriffsphase	64
4.2.3.4.3	Neuorganisation zwischen Angriffsphasen	64
4.2.3.4.4	Gegnerische Verteidigung	64
4.2.3.4.5	Anzahl der Angriffsinteraktionseinheiten	65
4.2.3.4.6	Vorherige Angriffsinteraktionseinheit	65
4.2.3.4.7	Überlagernde Angriffsinteraktionseinheit	66
4.2.3.4.8	Konstellation vor abschließender Angriffsinteraktionseinheit	66
4.2.3.4.9	Abschließende Angriffsinteraktionseinheit	66
4.2.3.4.10	Abschluss durch <i>assist</i>	66
4.2.3.4.11	Auftakt	67
4.2.3.4.12	Zustand der Verteidigung	67
4.2.3.4.13	Anschlusshandlung	67
4.3	Beschreibung der Vorgehensweise	68
4.3.1	Die Datenaufnahme	68
4.3.1.1	Die Beobachtungseinheit	68
4.3.1.2	Der Arbeitsgang der Datenaufnahme	69
4.3.2	Die Datenaufbereitung	70
4.3.2.1	Das Skalenniveau der Beobachtungsdaten	70
4.3.2.2	SPSS-Kodierung	70
4.4	Gütekriterien in der Systematischen Spielbeobachtung	71
4.4.1	Testtheoretische Grundlagen	71
4.4.1.1	Die Objektivität eines Messvorgangs	71
4.4.1.2	Die Reliabilität eines Messvorgangs	72
4.4.1.3	Die Validität eines Messvorgangs	72
4.4.1.4	Wechselbeziehungen zwischen Hauptgütekriterien	73
4.4.1.5	Nebengütekriterien	74
4.4.2	Nachweis der Gütekriterien in der Systematischen Spielbeobachtung	74
4.4.2.1	Standpunkt von HOHMANN	75
4.4.2.2	Standpunkt von LAMES	77
4.4.2.3	Kritik bei CZWALINA	79

4.4.3	Übereinstimmungsprüfung zur vorliegenden Untersuchung	81
4.4.3.1	Erstellung der Übereinstimmungsmatrix	83
4.4.3.2	Darstellung der ermittelten Übereinstimmungskoeffizienten	85
4.4.3.2.1	[kappa]-Koeffizienten der Beobachtungsmerkmale	85
4.4.3.2.2	Ursachen nicht ausreichender [kappa]-Koeffizienten	86
4.4.3.3	Überarbeitung des Kategorienystems	93
4.4.3.4	Konsequenzen der Validierung für die Modellbildung	95
5	Ergebnisdarstellung	97
5.1	Überblick über die Gesamtdaten	98
5.1.1	Allgemeine, zeitliche und räumliche Merkmale	98
5.1.2	Merkmale der Grobstrukturierung des Modells	102
5.2	Auswertung der individual- und gruppentaktischen Merkmale	114
5.2.1	Übersicht über die taktischen Merkmale der Modell-Feinstruktur	115
5.2.2	Merkmale der detaillierten Modelle der abschließenden Angriffsinteraktionseinheiten	125
5.2.2.1	Erfolgsquoten des <i>give & go</i>	126
5.2.2.2	Erfolgsquoten des direkten Blocks	128
5.2.2.3	Erfolgsquoten des Dribbelblocks	131
5.2.2.4	Erfolgsquoten des indirekten Blocks	133
5.2.2.5	Erfolgsquoten des Mehrfachblocks	135
5.2.2.6	Modelle <i>flash & backdoor cut</i> und Kreuzen im 3-3	137
6	Diskussion der Ergebnisse	140
6.1	Angriffe und Angriffsversuche	140
6.2	Angriffsphasen	144
6.3	Mannschaftstaktische Verteidigungskonzepte	146
6.4	Angriffsinteraktionseinheiten	147
6.4.1	Vorherige Angriffsinteraktionseinheiten	149
6.4.2	Verteidigungskonstellation vor der abschließenden Angriffsinteraktionseinheit	150
6.4.3	Abschließende Angriffsinteraktionseinheiten	150
6.4.4	Überlagernde Angriffsinteraktionseinheiten	153
6.5	Interaktionen innerhalb der abschließenden Angriffsinteraktionseinheiten	154
6.5.1	Direkter Block	155
6.5.2	Indirekter Block	157
6.5.3	Mehrfachblocks	159
6.5.4	Sonstige Abschlusshandlungen	160
7	Trainingspraktische Hinweise	162
7.1	Mannschaftstaktische Aspekte	162
7.2	Gruppen- und individualtaktische Aspekte	163
7.3	Zusammenfassung der abgeleiteten Trainingsziele	164
8	Zusammenfassung	166
9	Literaturverzeichnis	169
Anhang		179