

Amerikanismen

**direkt und präzise oder
fachchinesisch ?**

**Basketballfachausdrücke
ins Deutsche übertragen**

von Rolf Stratemeyer

ROLF STRATEMEYER
ZUR HOEHE 52, 58091 HAGEN
TEL.: 02331/71910 (P)
TEL.: 02331/106 142 (D)

Basketball ist ein ur-amerikanisches Spiel, daran ist wohl kein Zweifel. Doch wie keine andere Sportart hat Basketball innerhalb weniger Jahrzehnte den Weg um den gesamten Erdball gemacht. Mit dem Export der Sportart wurde auch die Fachterminologie hierfür in aller Welt übernommen. Natürlich gibt es in jeder Sprache Übersetzungen für diese bestimmten Ausdrücke. Gelegentlich haben sich aber die original amerikanischen Bezeichnungen auch erhalten.

Nachdem nun auch in Deutschland im Laufe der Jahre eine deutschsprachige Fachterminologie entwickelt wurde, ist es in jüngster Zeit wieder verstärkt zu beobachten, wie mehr und mehr amerikanische Fachausdrücke im täglichen Trainingsbetrieb benutzt werden.

Viele junge Spieler gehen zu Studienzwecken in die USA und bringen bei ihrer Rückkehr diese Fachausdrücke mit. Trainer werden speziell in den USA ausgebildet und reden fortan nur noch amerikanisch. Selbst Aus- und Fortbildungen in Deutschland kommen ohne eine gehörige Portion "Amerikanisches" nicht mehr aus. In der Folge benutzt natürlich jeder, der etwas auf sich hält, im Training und beim Gespräch mit Gleichgesinnten nur noch dieses Fachchinesisch. Abgesehen von den reinen Fachbegriffen hat sich natürlich auch eine eigene Basketballsprache als Slang entwickelt, die sich ebenfalls großer Beliebtheit erfreut. Daher finden sich in der vorliegenden Sammlung auch eine Reihe von Slang-Ausdrücken in einer möglichst sinngemäßen Übersetzung.

Mir selbst ging es im Anfang meist so, daß ich kaum die Hälfte verstand von dem, was die Experten so erzählten. Mit der Zeit lernt man dazu, aber immer bleiben doch Fragen und Unsicherheiten. Daher habe seit 1990 versucht, einmal aufzulisten, was mir an Fachausdrücken im Laufe der Zeit in Gesprächen oder beim Betrachten von NBA-Spielen im Fernsehen so untergekommen ist und habe versucht, diese ins Deutsche zu übertragen. Als Verständnishilfe für Anfänger, die doch gerne verstehen möchten, was da so geredet wird und als Leitfaden für die Experten.

Dank der Unterstützung einiger Fachleute ist inzwischen eine ganz ansehnliche Reihe von Begriffen zusammengekommen, die ich versucht habe so zu übersetzen, wie sie von vielen hier in Deutschland benutzt werden. Für weitere Ergänzungen und Verbesserungen bin ich immer empfänglich. Ich würde mich freuen, möglichst viele Rückmeldungen zu bekommen. Bei einigen Ausdrücken wird der eine oder andere Fachmann möglicherweise anderer Meinung sein, einiges hat sicher auch mehrfache Bedeutungen. Jede Hilfe ist willkommen, dieses Lexikon zu einem möglichst umfassenden Kompendium zu machen.

Im folgenden Lexikon bedeutet

-> ein ähnlicher, verwandter Begriff, der im weiteren noch erklärt wird.

--> ein anderer, erklärender Begriff, der im weiteren Lexikon nicht als eigenständiger Begriff erläutert wird.

Für ihre Hilfe möchte ich mich bei Klaus Collmann, Steven Clauss, Achim Fischer, Dr. Günter Hagedorn, Jürgen Halverscheidt, Norbert Galeske, Roland Geggus, Toni DiLeo, Klaus-Günther Mewes, Svetislav Pesic, Dr. Christian Siebert und Branimir Volfer bedanken.

Rolf Stratemeyer
Hagen, 01. Juli 1999

AAU	-	Amateur Athletic Union, älteste Amateurvereinigung in den USA.
ABA	-	American Basketball Association, Konkurrenzliga zur NBA, die zwischen 1967 und Ende der 70er Jahre existierte. Nach der Pleite dieser Liga übernahm die NBA den Drei-Punkt-Wurf in seine Regeln.
Acceleration	-	Beschleunigung
Ace	-	Ein besonders guter Spieler
Airball	-	ein Wurf der vollkommen daneben geht, also nicht den Ring oder das Brett trifft.
Airborne	-	wörtl. Lufttransport, die Eigenschaft, gleichsam in der Luft zu stehen.
Alley	-	der Weg zum Korb
Alley, going down the	-	Durch Deckungsfehler des Gegners ergibt sich für den Angreifer eine breite Bahn, durch die er zum Korb ziehen kann.
Alley-Oop shot	-	ein Anspiel über Korbniveau, das dann mit einem ->Slamdunk oder Tip abgeschlossen wird.
All net	-	Korberfolg ohne Ringberührung.
Anticipation	-	das Gespür, Spielgeschehen vorauszuahnen.
Apple	-	Basketball
Arc	-	Flugkurve des Balles
Arm and hand fakes	-	Täuschungen mit den Händen und Armen.
Assist	-	ein Pass, der direkt dazu führt, daß der Passempfänger einen Korb erzielt.
Assistant	-	Co-Trainer
Automatic	-	direkte „automatische“ Kontermaßnahme
Avenue	-	Breite Lücke in der Verteidigung, freier Weg zum Korb.
Awful eight	-	Acht Verteidigungsübungen aus dem "Redland" Konzept.
Baby hook	-	ein Haken aus dem Handgelenk mit eingedrehter Wurf Schulter.
Back	-	Rücken
Back and forth	-	hin und zurück
Backboard	-	Brett hinter dem Korb, erst später als "Zielbrett" bezeichnet, diente es in den Anfängen dazu, Zuschauer auf der Gallerie über dem Korb davon abzuhalten den Ball wegzuschlagen und somit das Spiel zu beeinflussen.
Backcourt	-	Rückfeld
Backcourt foul	-	Foul gegen einen angreifenden Spieler in seinem eigenen Rückfeld.
Backcourt men	-	die beiden Aufbauspieler, die hintere Angriffsreihe. ->Point Guard → Shooting Guard
Backcourt violation	-	Zehn Sekunden Regel oder Rückspiel.
Backdoor	-	der angreifende Spieler umgeht den Verteidiger in dessen Rücken, um dann angepasst zu werden.
Back pedal	-	Rückwärtslaufen
Back screen	-	Block im Rücken des Verteidigers.--> blind screen
Back spin	-	Rückwärtsdrall
Back turn	-	Sternschritt nach hinten
Back in	-	Im Rückwärtsdribbling einen Verteidiger zum Korb drücken
Back up	-	Rückwärtsbewegung
Back up	-	Ersatzspieler auf einer bestimmten Position
Bad boy	-	Hart und unsauber verteidigender Spieler
Balance	-	Gleichgewicht
Ballfake	-	Ballfinte
Ballgame	-	das eigentliche Spiel auf dem Feld, ein Auswechselspieler zum Beispiel 'comes into the ballgame'.
Ballhandling	-	Geschicklichkeit im Umgang mit dem Ball.
Ballhawking	-	auf den Ball lauern
Ballside	-	Seite, auf der sich der Ball befindet. -> strong side
Bank shot	-	indirekter Wurf, der Ball prallt vom Brett in den Korb.
Baseball pass	-	Einhändiger Pass --> Handballpass
Baseline	-	Grundlinie
Baseline drive	-	Durchziehen, Durchbrechen an der Grundlinie
Baseline pivot	-	typische Bewegung des -> Low Post Spielers mit Sternschritt in Richtung Korb entlang der Grundlinie, wobei der Verteidiger im Rücken gehalten wird -> pin
Basics	-	Grundlagen
Basket	-	Korb -> Hoop -> Hole
Basket cut	-	jede Schneidebewegung, die direkt zum Korb führt.

Basket-hanger	-	Ein Spieler bleibt unter dem gegnerischen Korb wenn die andere Mannschaft angreift. Ein langer Pass nach Ballverlust der angreifenden Mannschaft ermöglicht einen leichten Korberfolg. --> Abstauber -> Cherry picking > Nur möglich gegen sehr schwache Gegner <
Behind the back dribble	-	Wechsel der Dribbelhand hinter dem Rücken.
---pass	-	Pass hinter dem Rücken
Bench scoring	-	die Punkte, die die Spieler erzielen, die eingewechselt wurden, also nicht von Beginn an gespielt haben. --> Starting Five
Black hole	-	ein Spieler, der jeden Ball auf den Korb wirft, den er bekommt, alle Bälle verschwinden bei ihm, wie in einem schwarzen Loch.
Blind pass	-	Pass zu einem Mitspieler ohne Blickkontakt.
Blocked shot	-	geblockter Wurf, der Verteidiger kann den Korbwurf regelgerecht abwehren.
Blocking	-	Schneiden des Laufweges des Angreifers. (illegal)
Blocking away, Blocking out,	-	Aussperren, regelgerechtes Ausblocken
Block off	-	
Board	-	Brett hinter dem Korb -> Backboard => Rebound
Boardwork	-	Reboundarbeit
Bodyfake	-	Körperfinte
Bomb	-	Korbwurf aus extrem großer Entfernung oder sehr langer Pass.
Bonus	-	Zusätzlicher Freiwurf nach Foul bei einem erfolgreichen Korbwurf.
Bonus situation	-	Situation, in der der zusätzliche Freiwurf verursacht wurde. - Die foulende Mannschaft hat mehr als sieben Fouls auf dem Konto. - der gefoulte Spieler erhält dann grundsätzlich Freiwürfe durchziehen -> drive
Boogie	-	
Bounce pass	-	Bodenpass
- backspin	-	- mit Rückwärtsdrall
- topspin	-	- mit Vorwärtsdrall
Box	-	3-Sekunden-Raum
Box	-	2 - 2 Aufstellung
Box and one	-	Verteidigung, bei der ein Spieler Mann-Mann verteidigt und die anderen vier eine 2:2, 1:3 oder 3:1 Zone spielen. -> Diamond and one
Boxing out	-	Ausblocken, Aussperren
Boxer stance	-	Basketballtypische Grundstellung -> Stance
Box out	-	das Streben des Spielers, eine gute Position für einen -> Rebound zu bekommen.
Breakdown	-	zusammenbrechen - zergliedern
Breakaway foul	-	"Notbremse", hartes Foul als letzte Chance.
Brick	-	ein Wurf, der hart an das Brett oder auf den Korb schlägt, ohne zu treffen
Briefing	-	Kurze Besprechung vor oder nach einem Spiel
Broken cut	-	Abbruch einer Schneidebewegung
Bucket	-	Korberfolg aus den Feld -> Hoop
Bull's eye	-	glatter Treffer ohne Ringberührung --> Swish
Bullying	-	einen Gegenspieler rüde angehen, umstoßen
Bump, -ing	-	rempeln, durch Körperkontakt die Laufrichtung eines Angreifers ändern -> Cutverteidigung
Bus stop	-	Sprungschuß
Butcher	-	Spieler, der mehr kraftvoll, als raffiniert spielt.
Button hook	-	einen Haken schlagen
Buzzer shot/ Buzzer beater	-	Korberfolg kurz vor oder mit der Schlußsirene
Cager	-	Slangausdruck für einen Basketballspieler
Cage sport	-	Slangausdruck für Basketball, als zu Beginn dieses Jahrhunderts Basketballspiele in großen Tanzsälen veranstaltet wurden, weil es noch an geeigneten Sporthallen fehlte, machten sich die nahe zum Spielfeld sitzenden Zuschauer den Spaß, die Spieler mit Beinchenstellen, Hutnadeln oder Zigaretten zu ärgern. Zum Schutz dagegen baute man Maschendrahtkäfige um das Spielfeld --> siehe Backboard
Call	-	Schiedsrichterentscheidung, in den meisten Fällen ist damit der Pfiff und die Entscheidung gemeint.

Center	-	meist der größte Spieler des Teams, der im Angriff normalerweise mit dem Rücken zum Korb spielt. (Position 5). In moderneren Angriffstaktiken kann ein Center auch mit dem Gesicht zum Korb spielen.
Center-circle	-	Mittelkreis
Center flash	-	der Center verändert --> blitzartig seine Position, zum Beispiel von -> low post nach -> high post.
Centerjump	-	Hoch- oder Sprungball zur Spieleröffnung
Center of gravity	-	Körperschwerpunkt
Center of mass	-	Körpermasse aufrecht zwischen den Beinen halten
Chalk talk	-	Aufzeichnung von Spielzügen durch den -> Coach, häufig mit Hilfe von Tafel und Kreide, generell für taktische Besprechung
Challenge	-	Herausforderung
Challenge-Round	-	Qualifikationsturnier
Change of pace	-	Tempowechsel
Change of direction	-	Richtungswechsel
Charging	-	ein persönliches Foul eines Angreifers, wenn der Verteidiger bereits seine Position eingenommen hat. Gegenteil -> Blocking
Charity Line	-	Freiwurflinie --> Stripe
Chaser	-	ein Spieler, der dem Ball nachjagt, versucht Pässe abzufangen.
Cheap baskets	-	billige Körbe, durch Fehler des Gegners erleichtert.
Chemistry	-	die "Mischung" einer Mannschaft. Nicht immer sind fünf gute Spieler auch eine gute Mannschaft, wichtiger ist, daß die Spieler zusammenpassen
Cherry picker	-	-> Hanger
Chest pass	-	Brustpass
Chucker	-	Spieler, der häufig wirft, aber nicht unbedingt immer trifft.
Clear out	-	räumen einer Seite, meistens der -> weak side, um dem besten Offensivespieler in die -> Isolation zu bringen.
Clear the boards	-	gute Reboundarbeit
Close down/out	-	das Verringern des Abstandes Verteidiger - Angreifer.
Close-in shot	-	Wurf aus der Nahdistanz.
- jumpshot	-	Sprungwurf aus der Nahdistanz
- hookshot	-	Hakenwurf aus der Nahdistanz
- pivotshot	-	z.B. aufgelöster Sternschritt oder andere -->Centerwürfe.
Clutch situation	-	Spielsituationen, in denen Druck in irgendeiner Form ausgeübt wird, sei es vom Gegner, dann ist die Leistung der eigenen Spieler entscheidend, oder sei daß man selbst Druck auf den Gegner ausübt.
Coach	-	Taktischer Betreuer einer Mannschaft während des Spieles
Coast to coast	-	Bewegung des Balles von einer Endlinie zur anderen, bzw. Alleingang eines Spielers über das gesamte Feld mit Korbwurfversuch.
Code	-	Verschlüsselung
Cold	-	Unfähigkeit, Punkte zu erzielen.-->Cold Streak
Collapse	-	Das gleichzeitige Absinken mehrerer Verteidiger
Combination defense	-	Mischformen der Verteidigung aus Mann-Mann und Zonenverteidigung. ->Box and one ->Diamond and one, ->T and one -> Triangle and two
Comfort Zone	-	Spielfeldbereich, der vom angreifenden Team oder einzelнем Spieler bevorzugt benutzt wird.
Contain	-	beherrschen, gegnerische Stärken bekämpfen
Contest	-	Wettkampf
Continuation	-	Die Bewegung, in der der Korbwurf erfolgt. Fouls während dieser Bewegung werden mit Freiwürfen geahndet.
Continuity offense	-	Kontinuierlicher Angriff, ohne erneute Anfangsaufstellung
Cooling down	-	das aktive Entspannen nach Training und Wettkampfbelastungen
Corner	-	Spielfeldecke
Corner man	-	Angriffsspieler (Flügel),der in einer Ecke des Feldes spielt.
Count	-	Takt, Zählen
Counter	-	direkte Kontermaßnahme
Court	-	das Spielfeld, das je nach Regelwerken verschieden groß ist.

		High School	NCAA	NBA	FIBA
Spielfeld	Länge	25,54 m	28,58 m	28,58 m	28,00 m
	Breite	15,20 m	13,20 m	15,20 m	15,00 m
Zone	Breite	3,63 m	3,65 m	4,86 m	3,20-6,00 m
	Länge	5,78 m	5,78 m	5,78 m	5,80 m
3er Linie		-----	6,00 m	6,50 m	6,25 m

Court balance, Court spread	-	Raumaufteilung auf dem Spielfeld
Cover, -ed	-	Decken, gedeckt -> guarding, -> sheeting
Cover down	-	"Helfen" am Post von aussen nach innen
Create	-	eine Spielsituation herbeiführen, sich selbst eine Wurf- oder Passmöglichkeit erarbeiten.
Crash the boards	-	Sehr stark am Brett orientierte Spielaktionen, wenn versucht wird, das Spiel direkt am Korb zu entscheiden.
Criss Cross	-	Achter-Lauf, bei dem dem Pass gefolgt wird. → Kreuzen
Cross cut	-	Kreuzen, zwei Spieler schneiden gleichzeitig in Form eines Kreuzes durch die Zone, z.B. wechseln von → High post auf → Low post.
Cross court pass	-	Pass parallel zur Endlinie, quer übers Feld
Cross court screen	-	→ Lateral screen
Crosslane shot	-	Wurf parallel zum Brett
Crossover dribble	-	Eine Dribbelbewegung, die mit dem -> crossover step und einem Handwechsel gleichzeitig beginnt.
	-	Beginn eines Dribblings mit einem Kreuzschritt.
Crossover shot	-	Verbindung von Unterhandkorbleger und Hakenwurf, bei dem die Wurfschulter in Richtung Korb gedreht wird.
Crossover step	-	Kreuzschritt beim Dribbeln, Center Defense Schritt
Crunch time	-	Schlußphase, Entscheidungsphase eines Spieles
Cup	-	Der Ring des Korbes
Curl	-	Eine enge Kurve laufen, Kringel, Kreisbewegung.
Cutting	-	Schneiden des Angriffsspielers in die deckungsschwachen Räume der Verteidigung.
Cut the cutter	-	Dem schneidenden Spieler den Weg (regelgerecht) blocken.
"D"=Defense	-	Alle Verteidigungssituationen
Death Valley	-	der Drei-Sekunden-Raum, ein Angreifer, der da hinein geht, begibt sich in Gefahr.
Deep man	-	Letzter, dem Korb am nächsten spielender Verteidiger.
Defensive board	-	Defensiv Rebound
Defensive balance	-	Raumaufteilung in der Verteidigung.
Defensive zone	-	Zonenverteidigung.
Delay	-	Verzögerung
Delayed offense	-	Durch langes Spielen eines Angriffs Zeit gewinnen.
Denial	-	Taktik zur Verhinderung des Anspiels an einen Angreifer, Passweg decken.
Deny	-	Anspiel verhindern
Deuce	-	Ausgleich des Spielstandes, Zwei-Punkte-Treffer
Diamond and one	-	Gemischte Verteidigung, ein Spieler deckt Mann-Mann, die anderen vier in einer 1:2:1 Zone
Dig	-	Bedrohen des Balles mit der führenden Hand (Handfläche nach oben, wie beim Schaufeln)
direct screen	-	Direkter Block
Dish	-	Guter Pass → Assist
Dish off	-	Unterhandpass auf kurze Distanz -> assist
Dish out	-	den Ball nach Penetration herauspassen → pitch out
Disrupt	-	unterbrechen, stören
Dive	-	Das Hechten in den Passweg, um den Ball abzufangen, oder nach einem rollenden Ball.
Divisionline	-	Mittellinie -> Timeline
DNP = did not play	-	ein Spieler, der zwar auf dem Spielbericht geführt wird, aber nicht zum Einsatz gekommen ist, hat in der Statistik ein „DNP“
Double	-	doppelt, Doppeln
Double cut	-	Gleichzeitiges Schneiden zweier Spieler.
Double double	-	-> Double figures in zwei Kategorien der Spielstatistiken

Double dribble	-	Regelverstoß: Während des Dribblings wird der Ball gehalten und dann das Dribbling fortgesetzt.
Double figures	-	Zweistellige Ergebnisse eines Spielers in den Statistiken. (Punkte, Rebounds, Assists, Blocked shots, etc.) -> Triple double
Double header	-	Veranstaltung, bei der zwei Spiele hintereinander ausgetragen werden.
Double highpost	-	Aufstellung mit zwei Brettspielern an der Freiwurflinie
Double pivot/Double post	-	Angriffsspiel mit zwei Centern (-> High post oder -> Low Post)
Double screen	-	Wurfschirm, Doppelblock durch zwei Spieler.
Double team	-	Zwei Verteidiger bedrängen den ballführenden Angreifer.
Downcourt	-	Das Spielfeldende, wo gerade der Ball nicht ist.
Down screen	-	vertikaler Gegenblock
Downtown	-	Das Feld hinter der Drei-Punkte-Linie und weiter. Es kann z.B. ein Wurf von "Downtown" erfolgen
Draft	-	Das Auswahlverfahren der -> NBA bei Nachwuchsspielern. Die Absolventen der Colleges werden nach ihren Qualitäten aufgelistet. Bei der Draft hat der Meister der vorhergehenden Saison das letzte Wahlrecht. In umgekehrter Reihenfolge des Saisonergebnisses dürfen die Vereine dann Spieler von dieser Liste aussuchen. Die Reihenfolge der ersten 13 Vereine, also der Vereine, die nicht an den Playoffs teilgenommen haben, wird durch die -> Draft-Lottery bestimmt. Durch die Auswahl hat der auswählende Verein aber nur das Recht erworben, mit dem Spieler einen Vertrag auszuhandeln.
Draft pick	-	Der ausgewählte Spieler
Draftlottery	-	Um die Chancengleichheit zu erhöhen wurde die Lottery eingeführt. Der schlechteste Verein der abgelaufenen Saison bekommt danach 13 Kugeln in den Lostopf, der 13. schlechteste Verein nur noch eine Kugel. Dann wird die Reihenfolge der -> Draftpicks ausgelost, wobei garantiert ist, daß der schlechteste Verein in jedem Fall die dritte Auswahlmöglichkeit hat.
Draw a foul	-	ein Foul provozieren.
Draw back shot	-	Wurf in einer Sprungbewegung vom Gegenspieler weg. -> fade away jump shot
Dribble	-	das Prellen des Balls während des Laufens.
Dribble stall	-	eine Spielweise, die einem ballführenden Spieler erlaubt, möglichst lange zu dribbeln - seine Mitspieler blocken ihm immer wieder den Weg frei, bis er eine Möglichkeit findet, zum Korb zu schneiden und mit einem Korbleger oder einem Wurf aus der Nähe abzuschließen.
Drill	-	Übungsformen mit fest vorgegebenem Ablauf, meist sehr belastend zur Festigung einer Fertigkeit oder Fähigkeit.
Drive	-	Dribbling zum Korb --> Durchziehen
Drive in hookshot	-	Eine Variante des Korblegers, bei der der Ball mit ausgestreckter Hand seitlich geführt wird. Diese Variante wird gern von kleineren Spielern benutzt, weil dabei der Ball besser durch den ganzen Körper geschützt ist.
Drive line	-	Vorherbestimmte Spuren in denen ein Angriff gelaufen wird. --> Fast break
Drop step	-	aus einer Position mit dem Rücken zum Korb schnell einen Fuß direkt in Richtung Korb stellen.
Dry runs	-	Durchspielen taktischer Inhalte mit und ohne Gegenspieler
Dummy play	-	vorgegebene, falsche Handlungen, um bestimmtes Verhalten zu trainieren.
Dunking	-	auch als Bezeichnung für unintelligentes, fehlerhaftes Spiel
Eagle spread	-	ein- oder beidhändiges Stopfen des Balles in den Korb von oberhalb des Ringes. -> Stuff
Early offense	-	Spreiz-Buckel-Sprung --> effektives Rebounden
Easy basket	-	Übergangsphase von -> Transition auf -> Set play
Elbow	-	Korbserfolg bei kaum nennenswerter Verteidigung
Give him an elbow	-	Ecke der Freiwurflinie
Elevatorman	-	Foul mit dem Ellenbogen
Endline	-	in Spieler, der wie ein Aufzug in die Höhe steigt.
End of game tactics	-	die Endlinien des Feldes
- team is ahead	-	Taktik für die Zeit kurz vor Ende des Spiels.
	-	- in Führung

- team is behind	-	- im Rückstand
Entry	-	Einstieg in eine Angriffsformation
Escape	-	Entkommen, Befreiung
Execution	-	Ausführung einer Spielaufgabe
Eye fakes	-	Täuschungen mit den Augen
Facing	-	das Anschauen des Korbes vor dem Wurf, das Ausrichten der Schulterachse im rechten Winkel zum Korb nach Anspiel. -> square up
Face guarding, face to face	-	der Deckungsspieler steht Gesicht zu Gesicht zum Angreifer, oder hat eine Hand vor dem Gesicht des Gegenspielers.
Fadeaway jump shot(Fall way)	-	Sprungwurf, bei dem der Werfer im Sprung nach hinten, vom Gegenspieler weg springt.
Fading	-	zurückweichen (->Court spread) oder Eindringen in die ->Scoring aera
Fake	-	Täuschung, Finte ->Arm and hand- ->Ball-, ->Body-, ->Eye- -> Foot fake.
Fake screen	-	Blockfinte
Fake switch	-	angetäushtes Übernehmen
Fake trap	-	angetäushtes Doppeln
Fast break	-	Schneller Angriff, meist in Überzahl.
Feed	-	Anpassen eines Mitspielers, meist in einer guten Wurfposition. -> Assist
Feed the post	-	überwiegend den Postspieler anpassen
Field goal	-	Ein Korberfolg aus dem Feld, der mit zwei Punkten oder drei Punkten gewertet wird.
Fieldgoal percentage	-	Trefferquote der Feldkörbe
Figure eight	-	Achterlauf
Fill	-	Aufrücken, eine Position auffüllen
Fill it up	-	den Korb füllen, viele Punkte erzielen.
Fingerroll	-	Wurf nah am Korb, sodaß der Ball nur noch über die Fingerspitzen in den Korb rollt.
Final Four	-	Die letzten vier Mannschaften in der NCAA-Meisterschaft, entspricht dem Semifinale und Finale an einem Wochenende
Fingertip control	-	Ballkontrolle nur mit den Fingerspitzen.
Flash	-	Schnelle Bewegung in eine Richtung -> Centerflash = Räumen der Grundlinie
Flash cut	-	eine explosive Schneidebewegung
Flip pass	-	Ballübergabe
Floating	-	Sinken der Verteidigung
Floater	-	Sinkender Spieler
Floor balance	-	gleichmäßige Raumaufteilung des Spielfeldes -> Court spread
Flyer	-	Sprintstarker Spieler -> Streaker
Follow	-	folgen, eine Bewegung zu Ende führen
Follow up	-	Der Wurf, der nach einem erfolgreichen Offensiverebound gemacht wird. -> Garbage shot
Follow through	-	Nachfolgen der Hand beim Dribbeln, Passen und Werfen --> Brechen, Abklappen des Handgelenks.
Footfake	-	Fußfinte
Footwork	-	Beinarbeit
Forcing the shot	-	Ein Wurf erzwingen
Forecourt	-	Raum in der Nähe des Korbes (Zone), Angriffshälfte, Vorfeld
Forward	-	Großer Spieler mit Fähigkeiten zum Distanzwurf. Spielt tiefer, als etwa Freiwurflinie.(Position 3/4) ->small forward (3), ->power forward (4)
Foul line	-	Freiwurflinie
Foul out	-	Azufoulen, ausnützen der Foulhöchstzahl (5, im US-Profibasketball 6). Entweder aus eigener Sicht oder den Gegenspieler zu Fouls provozieren, bis er die Höchstzahl erreicht hat.
Franchise	-	eine Mannschaft, ein Verein. Da in den USA die Clubs in der NBA oder anderen Ligen nur eine Mannschaft unterhalten, wird der Begriff für beides benutzt.
Franchise player	-	in Spieler, der gut genug ist, eine Mannschaft über Jahre zum Erfolg zu führen.
Free agent	-	ein US Profispieler, der ohne Einwilligung des alten Vereins zu einem anderen Verein wechseln kann.

Free lance	-	Freies Spiel als taktische Vorgabe. Situationsorientiertes Spiel.
Free throw	-	Freiwurf - Slang: für einen Wurf ohne jeden Gegenspieler, meist gebraucht bei Mißerfolg!!!
Free-throw lane	-	Drei-Sekunden Raum
Free-throw line	-	Freiwurflinie
Free-throw percentage	-	Freiwurfquote
Freeze	-	Taktik, möglichst lange in Ballbesitz zu bleiben.
	-	einen Verteidigungsspieler binden
Freshman	-	Collegespeler im ersten Jahr.
Front	-	Grundstellung gegen einen Spieler ohne Ball.
Fronting	-	Verteidigungsstellung vor dem Angreifer, der nur noch mit einer Hand nach hinten kontrolliert wird. Gefahr dabei ist es, durch einen Lobpass überspielt zu werden. (Nach neuester FIBA Regel ist jeder Kontakt mit der Hand bei einem nicht ballführenden Spieler verboten)
Frontcourt	-	Die Hälfte des Feldes, in der für die angreifende Mannschaft der Angriffskorb hängt.
Frontcourtmen	-	Die beiden ->Forwards und der ->Center.
Frontline	-	Die drei ->Frontcourtmen
Front pivot	-	Sternschritt in Richtung Korb, Außendrehung
Front turn	-	Sternschritt zum Korb, Außendrehung
Full-court press	-	Ganzfeldpressdeckung
Fumbling	-	Fangfehler
Funk dunk	-	spektakulärer Dunking
Funnel	-	Trichter
Game clock	-	Spielzeituhr, in der NBA werden 4 x 12 Min. gespielt, in der FIBA 2x20 Minuten
Gap	-	Lücke, Durchbruchsweg, Nahtstelle
Garbage	-	freier Ball oder leichter Rebound nach einem kurzen Wurf oder schlechtem Korbleger.
Garbage shooter	-	Ein Spieler, der darauf spezialisiert ist, leichte Würfe aus kurzer Distanz zu machen. -->Abstauber
Get the roll	-	wenn ein auf dem Ring rollender Ball nach längerem "Überlegen" doch noch in den Korb fällt.
Give and go	-	Doppelpass, Passen und Schneiden
Give and screen	-	Passen und blocken
Glass	-	das meist aus Plexi- oder Sicherheitsglas bestehende -> Backboard
Goal	-	ein Feldkorb, der zwei oder drei Punkte zählt. -> hoop, basket, bucket
Goaltending	-	die Situation, in der ein Spieler den Ball zur Abwehr bei einem Wurf in der abfallenden Phase der Flugkurve über Ringniveau spielt, der Korb wird gewertet.
Go baseline	-	Eine Phrase, die das Eindringen eines Spielers in den Drei-Sekunden-Raum parallel zur Grundlinie meint. --> baseline drive
Goofing off	-	herumalbern, unkonzentriert sein
Go to guy	-	ein Spieler, dem in kritischen Situationen die Verantwortung übertragen wird, zum Beispiel in einem knappen Spiel den letzten Wurf zu machen.
Groin	-	Leiste, Leistengegend
Guard	-	Normalerweise ein Spieler, der sehr gut dribbelt, wirft und passt. -->Aufbauspieler--> Spielorganisator -> Pointguard (Position 1)
Guarding	-	den Gegenspieler decken ->sheeting
Guards down play	-	Spielzug, bei dem der Aufbauspieler direkt zum Korb zieht. oder eine Aufstellung, bei der die Guards näher zum Korb stehen als die Center.
Gunner	-	Ein Spieler, der jede Wurfgelegenheit nutzt. -> Chucker = meist trifft er dabei nicht.
Hack	-	Persönliches Foul, man trifft den Arm des Gegenspielers mit der Hand (wie mit einem Beil).
Hamstring pull	-	Muskelzerrung an der Rückseite des Oberschenkels, führt häufig zu längeren Spielpausen
Hand check	-	Leichtes Berühren des ballführenden Gegenspielers. (Nach neuester FIBA Regel grundsätzlich verboten)
Hand off pass	-	Ballübergabe
Hands off	-	den Gegenspieler nicht berühren
Hanger	-	Ein Spieler, der beim generischen Korb zurückbleibt, wenn sein

			Team wieder in die Verteidigung geht, um bei erneutem Ballbesitz seiner Mannschaft bereits wieder in einer guten Wurfposition zu sein. Nur möglich gegen einen schwachen Gegner.
Hangability	-		Verballhornung der Beschreibung -> Hang in the air
Hang in the air	-		Die Fähigkeit eines Spielers gleichsam in der Luft zu stehen. Slang --> Hangability
Hang on the rim	-		Das - illegale - Hängen am Korbring.
Hangtime	-		Die Zeit, die man bei einem Sprung in der Luft bleibt
Head hunting	-		Blocks direkt am Mann setzen
Hedge	-		absichern, heraustreten
Hedging	-		Über den Block gehen
Heel kicks	-		Anfersen
Height	-		Körpergröße wird in den USA in foot' und inch" angegeben. 1 foot = 30.48 cm = 12 inch (2,54 cm)

5' 0"	= 1.52m	6' 0"	= 1.83m	7' 0"	= 2.13m
5' 1"	= 1.55m	6' 1"	= 1.85m	7' 1"	= 2.16m
5' 2"	= 1.58m	6' 2"	= 1.88m	7' 2"	= 2.18m
5' 3"	= 1.60m	6' 3"	= 1.91m	7' 3"	= 2.21m
5' 4"	= 1.63m	6' 4"	= 1.93m	7' 4"	= 2.24m
5' 5"	= 1.65m	6' 5"	= 1.96m	7' 5"	= 2.26m
5' 6"	= 1.68m	6' 6"	= 1.98m	7' 6"	= 2.29m
5' 7"	= 1.70m	6' 7"	= 2.01m	7' 7"	= 2.31m
5' 8"	= 1.73m	6' 8"	= 2.03m	7' 8"	= 2.34m
5' 9"	= 1.75m	6' 9"	= 2.06m	7' 9"	= 2.36m
5'10"	= 1.78m	6'10"	= 2.08m	7'10"	= 2.39m
5'11"	= 1.80m	6'11"	= 2.11m	7'11"	= 2.41m
5'12"	= 6' 0"	6'12"	= 7' 0"	7'12"	= 2.44m

Held ball	-	Halteball, zwei Spieler halten gleichzeitig den Ball --> Sprungball -- Folge -> jump ball
Help and recover	-	Ein Verteidiger läßt kurzzeitig seinen Gegenspieler ungedeckt um einem Mitspieler zu helfen, kehrt aber unmittelbar zu seiner alten Deckungsaufgabe zurück.
Helping out	-	einem überspielten Teamkameraden in der Verteidigung helfen.
Helpside	-	Ballferne Seite -> offside, -> weakside
High Five	-	Begrüßung/Gratulation durch Klatschen der überkopf ausgestreckten Hände zweier Spieler.
High Knee Running	-	Kniehebelauf
High man	-	der Spieler mit der höchsten Punkt/Rebound-/etc. zahl in einem Spiel
High post	-	Hohe Position des Centers, Nähe Freiwurflinie.
Hip	-	Hüfte
Holding game	-	Taktiken zum langen Ballhalten.
Hole	-	der Basketballkorb, außerdem der Bereich direkt unter dem Korb.
Home floor	-	Heimspielhalle --> home court
Home spot	-	Aufstellungsbereiche der verschiedenen Spielpositionen
Hook pass	-	Hakenpass
Hook shot	-	Hakenwurf
Hoop	-	Basketballkorb, Treffer aus dem Feld -> Basket, Bucket
Hoop game	-	Spitzname für das Basketballspiel
Hop	-	Sprungschritt
Hot hand	-	Eine Phrase, die besagt, das ein Team oder ein Spieler eine besonders glückliche Wurfhand besitzt.
Horseshoe	-	Hufeisen, 1:2:2 Angriffsaufstellung
Huddle	-	Zusammenlaufen der Spieler zum kurzen Besprechen
Hug	-	sich eng an den Block drücken
Hustle, Hustling	-	Grundeigenschaft, jeder Spieler sollte sich immer schnell bewegen, zur Auszeit, zum Wechsel, etc. --> Einsatzbereitschaft
Iced/put on ice	-	Gute Deckungsarbeit, die einem Werfer keine Wurfmöglichkeit bietet, oder sicheren Wurf stört. Auch eine taktische Variante, durch eine Auszeit den gegnerischen Freierwerfer aus der Ruhe zu bringen.

I-Cut	-	gradlinige Schneidebewegung
Illegal defense	-	In der -> NBA ist als Verteidigung die Mann-Mann-Verteidigung vor geschrieben. Wenn die Schiedsrichter den Eindruck haben, es wird eine Zonenverteidigung gespielt oder ein Spieler kehrt nicht schnell genug zu seinem Gegner zurück, wenn er geholfen hat (-> help and recover), können sie auf 'Illegal defense' erkennen. Ebenso gilt für den Verteidiger auf der -> weak side, daß er für die Verteidigung nicht in die Zone zurücksinken darf, er unterliegt wie der Angreifer der Drei-Sekunden-Regel. Beide Vergehen werden beim ersten Mal mit Ballbesitz für die angreifende Mannschaft und neue 24-Sekunden, bei jedem weiteren Fall mit technischem Foul und einem Freiwurf bestraft.
In and out	-	Ein Wurf, der schon sicher im Korb zu sein scheint und dann doch wieder herausspringt.
	-	Pass zu einem Spieler im -> posting up, wenn dieser mit dem Ball nichts machen kann, passt er wieder hinaus.
Inbounds play	-	Einwurftaktiken an Seitenlinie und Grundlinie
Inbounds pass	-	Einwurf
Indirect screen	-	indirekter Block
Initial Positioning	-	Ausgangsposition für Anschlußhandlungen
Inside	-	Innen
Inside-out	-	verkehrtherum, umgekehrtherum
Inside cut	-	Schneiden vor dem Gegenspieler zum Korb ->outside cut
Inside shot	-	Würfe aus einem Bereich, nicht größer als der Drei-Sekunden Raum.
Intentional foul	-	absichtliches Foul, z.B in der Endphase eines Spieles, um den Spielfluß des Gegners zu unterbrechen, was ihm zwar die Chance für Freiwürfe gibt, die er aber möglicherweise vergibt und damit die eigene Mannschaft wieder in Ballbesitz kommt.
Interception	-	Abfangen eines Passes.
Interceptor stance	-	Abwehrhaltung zum Abfangen eines Passes.
Interference	-	Foul im Kampf um eine gute Position, im Zweikampf, auch Störungen.
Intermediate	-	Zwischenbereich, Zwischenstufe
In your face	-	Treffer "im Gesicht" - trotz enger Verteidigung
Isolation	-	eine -> one on one Möglichkeit für einen guten Offensivespieler schaffen, z.B. Seite räumen.
Inverted triangle	-	2 - 1 Aufstellung in einer -> Triangle and two.
Jab step	-	kurze, schnelle Fußfinte, um den Verteidiger aus dem Gleichgewicht zu bringen.
Jackknife	-	Klappmesser
Jam	-	ganz eng verteidigen, oder -> Dunking
Jockeying	-	Überlisten, im Spiel 1:1 mit vielen Finten spielen.
Journeyman	-	ein Spieler, der häufig den Verein wechselt.
Jump ball	-	Sprungball
Jumper	-	Sprungwurf
Jump pass	-	Zuspiel, daß aus dem Sprung gemacht wird.
Jump shot	-	Sprungwurf --> Jumper
Jump stop	-	Sprungstop
Jump switch	-	aggressives switchen
Jump turnshot	-	Sprungwurf mit Drehung -> Turnaround jumpshot
Junior	-	Collegespieler im dritten Jahr.
Junk defense	-	kombinierte Verteidigungssysteme, in denen die gefährlichsten Gegenspieler Mann-Mann gedeckt werden, während die schlechten (junk) fast unbeachtet gelassen werden.
Key	-	Signal, das Verhalten des Gegners ergibt den Auslöser zur Veränderung des Verteidigungsverhaltens.
Key/Keyhole	-	Oberer Teil der Zone, Freiwurflinie und obere Hälfte des Sprungball kreises, manchmal auch der gesamte Drei-Sekunden Raum inclusive des Halbkreises.
Key-Situation, Key-Plays	-	Schlüsselsituation, die meist die Wende zu einer endgültigen Entscheidung in einem Spiel bedeutet.
Key layup/Key shot	-	Korbleger/Wurf, der meist die Entscheidung bringt.
Kickball	-	Regelübertretung, der Ball wird mit dem Fuß gespielt.(absichtlich oder unabsichtlich)

Kick the ball out	-	den Ball nach Penetration nach aussen passen
Lane	-	Drei-Sekunden Raum, Spielfeldspur
Lane violation	-	zu frühes Betreten des 3-Sekunden Raums beim Freiwurf.
Last shot plays	-	Taktiken zu einem ->set shot -> prepared shot, wenn wegen der verbleibenden Spielzeit nur noch ein Wurf möglich ist. -> scoring play
Lateral screen	-	Seitliches Abschiemen des Mitspielers
Launch, to	-	einen Wurf aus weiter Entfernung --> abfeuern
Lay-up	-	Korbleger
L-Cut	-	Schneidebewegung in L-Form
Lead(ing) Hand	-	führende Hand, Hand am Ball
Lead pass	-	Steiler Pass in den freien Raum vor einen spurtenden Spieler oder direkt zu ihm hin.
Leaper	-	Ein Spieler mit ausgezeichneter Sprungkraft.
Level of Ball	-	gedachte Linie zwischen Ball und Seitenaus
Line drive	-	Ein Wurf ohne Flugkurve, flacher Wurf oder Ballvortrag in den Angriffsbahnen.
Locker room	-	Umkleidekabine mit - in den USA üblichen - Schließfächern
Long line	-	parallel zur Seitenauslinie
Long range	-	weite Wurfentfernung
Lob pass	-	Bogenpass
Loose ball	-	Freier, unkontrollierter Ball
Loose ball foul	-	Foul, das im Kampf um den Ball begangen wird
Loosing streak	-	Niederlagenserie
Long shot	-	Wurf aus mehr als 7 Metern
Low post	-	Tiefe Position des Centers, Nähe Grundlinie.
Make it, take it	-	Regel beim Übungsspiel, wer den Korb erzielt, bleibt in Ballbesitz
Man to man	-	Mann-Mann Verteidigung
Man to man press	-	Mann-Mann Presse
Match up	-	Zuordnung
Match up defense	-	eine Verteidigung, die sich der Angreiferaufstellung anpasst
Match up zone	-	eine Ball - Raum - Verteidigung, die nach Mann-Mann Kriterien gespielt wird.
Meet the ball	-	dem Pass entgegengehen, Ball empfangen.
Midcourt	-	Mittelfeld
Middle	-	Der Bereich des Feldes nahe der Freiwurflinie.
Mid post	-	Position seitlichen an der Zone auf der Mitte zwischen Freiwurf-Grundlinie.
Mismatch	-	Vor- oder nachteilhafte Zuordnung von Verteidigern und Angreifern zueinander. (große gegen kleine Spieler)
Moving screen	-	Bewegter Block
Motion	-	Bewegung im Spiel
Motion offense	-	Angriffsspielzüge, bei denen alle Spieler permanent in Bewegung sind
Multiple switch	-	Mehrfacher Verteidigerwechsel
Multi purpose	-	vielseitig verwendbar
MVP - Most valuable player	-	Die Kriterien für die Wahl zum wertvollsten Spieler beeinhaltet seine Fähigkeit, Punkte zu erzielen, gute Zuspiele -> assists zu geben und gut zu rebounden. Die Summe aller Fähigkeiten macht einen Spieler erst zu einem wertvollen Spieler.
NBA-No Ball Area	-	Drei-Sekunden Raum, Bereich, aus dem der Ball ferngehalten werden soll.
NBA - National Basketball Association	-	Vereinigung der Nordamerikanischen Basketballproficlubs. Ab der Saison 1995/96 spielen in zwei --> Conferences (East und West), die wiederum in zwei --> Divisions aufgeteilt sind (East = Atlantic und Central, West = Midwest und Pacific) insgesamt 29 Teams um den Titel. Da es keinen direkten Unterbau gib, kann keine Mannschaft aus dieser Liga absteigen.

Eastern Conference

Atlantic Division

1. Boston Celtics
2. Washington Bullets
3. New York Knickerbockers

Central Division

1. Detroit Pistons
2. Chicago Bulls
3. Atlanta Hawks

4. Philadelphia 76ers
5. New Jersey Nets
6. Miami Heat
7. Orlando Magics
8. Toronto Raptors

4. Milwaukee Bucks
5. Cleveland Cavaliers
6. Indiana Pacers
7. Charlotte Hornets

Western Conference

Midwest Division

1. Denver Nuggets
2. Dallas Mavericks
3. Utah Jazz 3. Seattle SuperSonics
4. Houston Rockets
5. San Antonio Spurs
6. Minnesota Timberwolves
7. Vancouver Grizzlies

Pacific Division

1. Los Angeles Lakers
2. Portland Trailblazers
4. Phoenix Suns
5. Golden State Warriors
6. Los Angeles Clippers
7. Sacramento Kings

NCAA	-	National Collegiate Athletic Association, Sport-Verband der amerikanischen Colleges
NIT	-	National Invitational Tournament, Basketballturnier für Collegemannschaften, die sich nicht für das NCAA Turnier qualifiziert haben, von zweitrangiger Bedeutung.
No look pass	-	Pass ohne Augenkontakt, möglich bei gut eingespielten Mannschaften.
Non shooting foul	-	ein Foul, das nicht beim einem Wurfversuch passiert, sondern davor oder danach.
Off balance	-	aus dem Gleichgewicht
Off balance shot	-	Wurf aus einer Position nicht im Gleichgewicht.
Off ball foul	-	Foul, daß nicht am Ballbesitzer begangen wird.
Offense	-	Angriff
Offensive foul	-	Persönliches Foul eines angreifenden Spielers.
Offensive rebound	-	Ein -> Rebound an dem Korb, auf den man gerade spielt.
Offensive roll	-	Abrollbewegung im Angriff, meist nach Stellen eines Schirmes. -> Blocks
Offensive spreading	-	Weite Raumaufteilung im Angriff, Verteilen
Off guard	-	Zweiter Aufbauspieler (Position 2), hilft dem -> point guard den Ball nach vorn zu bringen, kann punkten von der Flügelposition. -> Shooting guard
Offside	-	Ballferne Seite -> helpside, -> weakside
One and One	-	Eins und Eins Regel. Der zweite Freiwurf wurde gewährt, wenn der erste erfolgreich war. Diese Regel wurde 1993 abgeschafft.
One on One	-	Eine Aktion Eins gegen Eins.
One hand set shot	-	Einhändiger Positionswurf
Open Court	-	Fläche zwischen den Freiwurflinien.
Open man	-	Ein offensiver Spieler in einer guten Wurfposition, freistehender Spieler
Open shot	-	Wurf ohne Gegenspieler
Opportunity shot	-	Ein Glückswurf oder begünstigter Wurf durch einen Fehler eines Abwehrspielers.
Outlet pass	-	Der 1. schnelle, kurze Pass direkt nach einem -> defensive Rebound nach aussen zu einem Spieler an der Seitenlinie als Beginn eines -> Fastbreak
Outside cut	-	Schneiden aus dem 3-Sekunden Raum heraus.
Outside shot	-	Wurf aus einem Bereich außerhalb des 3-Sekunden Raumes.
Out of bounds	-	Ball im Aus

Out-of-bounds play	-	Einwurfaktiken
Over the back fen.	-	Von hinten auf einen Spieler springen oder über ihn rübergreifen.
Over and back	-	Rückspiel -> Backcourt violation
Overhead pass	-	Überkopf Pass
Overload offense	-	Angriffsspielzug in dem eine Angriffsseite überlagert wird.
Overload pattern	-	Überlagerungsmuster
Overplay	-	Deckungsweise, bei dem der Verteidiger die Linie zwischen Angreifer und Korb verläßt und so weit vor den Angreifer geht, daß er auf der Linie Ball - Angreifer rückt. -> Fronting
Over the top	-	Über den Block gleiten
Paint	-	In den USA und vermehrt auch bei uns, ist der 3 - Sekunden Raum farblich abgesetzt.
Paint, into the	-	eindringen in den 3 Sekunden Raum
Paint Scoring	-	Erfolgreiche Würfe von innerhalb des 3-Sekunden Raumes
Pair, going for a	-	Zwei Freiwürfe zugesprochen bekommen und sie ausführen.
Palming	-	Dribblefehler, der Ball ruht auf der Innenseite der Dribblehand.
Panic press	-	sehr aggressive enge Pressdeckung, die den Gegner in --> Panik versetzen soll.
Passing game	-	schnelles Passspiel, um die Verteidigung in Bewegung zu bringen, organisierter Positionsangriff.
Passing lane	-	Passwege, wichtig für die Verteidigung
Pattern	-	Grundmuster, Spielaktiken
Penalty shot	-	Freiwurf nach einer Regelübertretung
Penalty situation	-	Die Situation, in der sich die Mannschaft befindet, die die Freiwürfe zugesprochen bekam, nach mehr als sieben Mannschaftsfouls.
Penetration	-	Die Fähigkeit eines Spielers in den 3-Sekunden Raum per Dribbling einzudringen und zum Korbwurf aus Nahdistanz oder zu einem kurzen Pass innerhalb des 3-Sekunden Raumes zu kommen.
Penetration and pass	-	per Dribbling in die Verteidigung eindringen und diese auf sich ziehen, um dann im letzten Moment auf einen freien Mitspieler abzuspielen.
Percentage shot	-	Wurf in Korbnähe mit hoher Trefferwahrscheinlichkeit
Perfection	-	Perfektion
Perimeter	-	Halbkreis, der die Entfernung für Drei-Punkte-Würfe markiert. -> threepointer
Perimeter men	-	die Spieler, die hinter dieser Linie agieren -> backcourt men
Personal foul	-	Persönliches Foul
Pitch out	-	den Ball nach Penetration zurück- oder herauspassen
Pick	-	Block. Legales, weil rechtzeitiges Verstellen des Laufweges eines Verteidigers, um dem eigenen Mitspieler eine günstigere Position zu verschaffen.
Pick and Pop	-	nach dem Block herausgehen hinter die Drei-Punkte-Linie
Pick and roll	-	Block, danach sofort abrollen und sich für einen Pass unter den Korb anbieten.
Pin	-	Den Ball im Sprung an das Brett pressen. -->Nageln den Gegner beim -> posting up auf dem Rücken halten.
Pitch out	-	kurzer Unterhandpass
Pivot	-	Sternschritt Centerspieler, der in der Nähe des Brettes agiert.
Pivotman	-	Centerspieler
Plays	-	organisierte Spielzüge
Playmaker	-	Spielmacher
Point guard	-	Aufbauspieler, (Position 1) der das Spiel organisiert
Point shot	-	Wurf von der Position des → Point-Guards, also von → Top of the
key		
Pop out	-	aus der Verteidigung herausspringen, sich nach aussen hin anbieten.
Position	-	Der Platz auf dem Feld, an dem der Spieler steht. Eine gute Position ist abhängig von der Wurfmöglichkeit, Rebound möglichkeit oder Verteidigung.
Possession	-	Ballbesitz
Possession game	-	Ein Spiel, in dem der Ball lange gehalten wird.
Post	-	Centerspieler, der ->Low Post agiert in der Nähe der Grundlinie, der ->High Post in der Nähe der Freiwurflinie.
Post flash	-	beide Postspieler bewegen sich 'blitz'artig von der -> Low post

	-	position in Richtung Freiwurflinie.
Post game report	-	Bericht nach einem Spiel
Posting up	-	eine Position auf Ball-Korb-Linie einnehmen.
Power forward	-	Ein großer Spieler mit guten Reboundfähigkeiten in Angriff und Abwehr. Offensiver Flügel mit dem Drang zum Korb.(Position 4)
Power hook	-	Hakenwurf mit beidbeinigem Absprung
Power lay-up	-	Korbleger mit beidbeinigem Absprung
Power move	-	Eine kraftvolle Bewegung (Beugung beider Beine) beim Wurf in Richtung Korb
P.P.G	-	Points per game, durchschnittlich pro Spiel erzielte Punkte.
Practice	-	Training, trainieren
Pre game report	-	Vorbericht, -besprechung vor einem Spiel
Prepared shot	-	Vorbereiteter, herausgespielter Wurf. -> set shot
Press	-	engste Version der Mann-Mann-Deckung/Druck Verteidigung
Press break	-	Taktiken, eine Pressdeckung zu überwinden.
Pressure	-	allgemein für: Druck ausüben.
Priority play	-	Bevorzugter Spielzug, erste Option
Protect	-	Schützen
Pull down	-	Ball nach dem Rebound herunterziehen, um ihn besser zu schützen.
Pull up	-	Abbrechen eines Dribblings zum Korb und Wurf aus dieser Position, meist nahe am Korb.
Pulled muscle	-	Muskelzerrung
Pump fake	-	pumpende Wurf-Finte
Pure shooter	-	Ein Spieler, bei dem Korbwürfe sehr sicher und leicht wirken und meist sehr exakt ohne Ringberührung treffen. Meist fehlen ihm aber andere Qualitäten.
Push off	-	Stoßen des Gegners
Push, on the	-	beim Dribbeln
Push pass	-	Einhändige Pass, oft als Bodenpass
Push shot	-	Wurf, bei dem der Ball kugelstoßartig gestoßen wird, einhändig oder beidhändig.
Push steps	-	Kleine, flache Hopser
Put the ball on the floor	-	Dribbeln (meist als Aufforderung)
Quarterback	-	Spielmacher ->Pointguard aus dem American Football
Quiver	-	Schnelles Trippeln auf den Fußballen
Rainbowshot	-	Wurf mit sehr hoher Wurfkurve
Rapid fire	-	Wurfübung im Training, bei dem der Werfer sehr schnell mit Bällen versorgt wird.(Zwei Helfer rebounden und reichen die Bälle an.)
Rattle in, to	-	einen Treffer erzielen, bei dem der Ball noch im Ring hin und her prellt. (lautmalerisch)
Read the defense	-	Das Lesen der Verteidigung. Für den Coach wichtig, um Angriffsstrategien anzuordnen, für den einzelnen Spieler wichtig, um sein Angriffsverhalten von der Reaktion seines Verteidigers abhängig zu machen.
Rear turn	-	Sternschritt rückwärts -> back turn (reverse pivot)
Rebound	-	die Kontrolle über den Ball, der vom Brett oder Ring abspringt, erlangen.
Recover	-	Absichern
Recruiting	-	Das Aussuchen und verpflichten von Talenten an die Highschool oder später an ein College. Die Hochschulen müssen einen sehr eng vorgeschriebenen Weg zum "Recruten" gehen, da viele Dinge aus Wettbewerbsgründen verboten sind. Den Spielern dürfen außer einer akademischen und sportlichen Ausbildung keine weiteren Vergünstigungen zugesagt werden.
Referees	-	Schiedsrichter -->officials
Release	-	loslösen
Release man	-	Angreifer, der Verteidigerdruck löst, z.B. bei Einwurf gegen Presse oder Transition
Release step	-	Übergangsschritt aus dem Gleiten zum Sprinten
Re-place yourself	-	sich nach einem Paß zu einer günstigeren Anspielposition bewegen.
Restricted free agent	-	Ein NBA-Spieler, dessen Vertrag abgelaufen ist. Sein alter Club darf einen Wechsel zu einem anderen Club dadurch verhindern, daß er ein gleich gutes Angebot macht, wie der mögliche neue Club. Dabei sind bestimmte Regeln zu beachten.

Reverse	-	rückwärts, zurück
Reverse cut	-	Schneiden mit dem Rücken zum Verteidiger.
Reverse dribble	-	Dribbelwende oder rückwärts dribbeln
Reverse dunk	-	Stopfen mit dem Rücken zum Korb.
Reverse pivot	-	Innendrehung, Sternschritt rückwärts
Reverse spin	-	Rückwärtsdrall des Balles beim Wurf.
Reverse lay up	-	Korbleger rückwärts aus der Drehung unter dem Korb durch.
Rim	-	Korbring
Rimmer	-	ein Wurf bei dem der Ball auf dem Ring rollt.
Road win	-	Auswärtssieg
Road loss	-	Auswärtsniederlage
Rocker step	-	Gleichzeitiger Wechsel von einem Fuß auf den anderen, während eines Dribblings. --> Schaukelschritt
	-	kurze Schrittfinte vor Dribbelbeginn
Roll	-	Abrollen, geplantes Weiterlaufen nachdem der Mitspieler den Block genutzt hat, um in eine günstige Anspielposition zu kommen.
Rolling	-	Abrollen oder auch Dribbelwende
Rookie	-	Neuling, Spieler im ersten Jahr
Roster	-	Liste der Stammspieler
Rotation	-	Positionswechsel im Nachrückverfahren
Roundball	-	Spitzname für Basketball
Rub	-	Abstreifen des Verteidigers am Mitspieler
Run and double up	-	Schnelles Doppeln eines Angreifers mit Ball.
Run-and-gun	-	Eine Spielphilosophie mit schnellem Spiel, bei dem meist die erste Wurfmöglichkeit genutzt wird.
Run and jump	-	Bei einer Manndeckung kommt ein weiterer Spieler zum Doppeln; dieser Zustand wird aber nur sehr kurzzeitig eingenommen, da der erste Verteidiger sofort absinkt und den vorherigen Platz des zweiten Spielers einnimmt. (Bäumchen wechsel dich) Es können auch 3,4 oder 5 Spieler rotieren.
Running game	-	Sehr schnelles Spiel ohne aufgebaute Spielzüge.
Safety	-	Zurückhängender Spieler, der bei Ballverlust im Angriff in einer guten Verteidigungsposition ist.
Sag	-	Einen bestimmten Spieler oder einen Bereich des Spielfeldes mit mehreren Verteidigern besetzen oder angreifen.
Sagging	-	Sinken
Salary cap	-	Die Gesamtsumme an Gehältern, die ein NBA-Club all seinen Spielern zusammen zahlen darf.
Sandwich	-	Doppeln von zwei Seiten.
Save	-	den Ball noch kurz vor der Auslinie erwischen und im Spiel halten.
Scramble	-	situationsgerechtes switchen und neuen Angreifer aufnehmen
Scissor movement	-	Gleichzeitiges Schneiden von zwei Seiten.
Scoop shot	-	Unterhand Korbleger
Scooting	-	Gleiten, um den Angreifer herumgleitend verteidigen
Scoring	-	Punkte erzielen
Scoring area	-	Der Bereich um den Korb (etwa 7m), aus dem überwiegend Punkte erzielt werden.
Scoring play	-	Spielzug, um in eine sichere Wurfposition zu kommen oder einen sicheren Werfer freustellen.
Scoring from the paint	-	In einigen Hallen ist der 3-Sekunden-Raum farblich abgesetzt. Dieser Ausdruck meint also, das Erzielen von Körben innerhalb des 3-Sekunden-Raumes.
Scouting	-	Statistische Erfassung eines Spieles oder Spielers.
Screen	-	Einem Mitspieler einen Wurf ermöglichen, indem man den Verteidiger ausblockt. --> Wurfschirm von vorn. --> einen Block stellen.
Screen away	-	Gegenblock
Scrimmage	-	Übungsspiel 5-5 im Training
Shell drill	-	Trainingsübung aus einer viereckigen Aufstellung
	-	auch verschiedene Trainingsübungen im Halbfeld
Seal	-	einen Verteidiger einklemmen -> pin
Second chance points	-	Punkte, die nach einem erfolgreichen Offensiverebound erzielt werden.
Secondary break	-	Zweite Welle bei -> Fastbreaks
Senior	-	Collegespieler im vierten Jahr

Set defense	-	Vorbestimmte Verteidigungsformation
Set it up	-	Angriffs- oder Verteidigungsformation aufstellen
Set offense, Set play	-	Vorherbestimmte Spielzüge, Positionsangriff.
Set shot	-	Positionswurf
Sheeting	-	decken -> guarding
Shielding	-	Umklammern des Balles, extremes Schützen des Balles mit dem Körper.
Shift	-	übernehmen -> Switch bei M-M-V
Short	-	kurz
	-	Zu kurzer Wurf, der nicht einmal den Ring berührt.
Shortarmed shot	-	Zu kurzer,, ungenauer Wurf mit zu wenig Führung des Armes, der Arm wird nicht ganz durchgeführt - >follow through
Short cut	-	Abkürzung
Shotblocking	-	Würfe blockieren
Shot clock	-	die Zeit, die für einen Wurf auf den Korb zur Verfügung steht. In der FIBA 30 Sekunden, in der NBA 24 Sekunden, im College 35 Sekunden. Nach jedem Wurf auf den Korb beginnt die Zeit neu. In der NBA muß der Wurf sogar den Ring berührt haben, sonst zählt der Versuch nicht und die Zeit läuft weiter.
Shot selection	-	Wurfauswahl unter Berücksichtigung auf die Verteidigung.
Shuffle	-	Beim Überlagern dieselben Möglichkeiten nacheinander auf beiden Angriffsseiten probieren.
Shuffle cut	-	Schneiden durch die Zone von einer hohen auf eine tiefe Flügelposition, bzw. umgekehrt.
Sideline	-	Seitenlinie
Side post	-	Center, der seitlich von des 3-Sekunden Raumes agiert.
Side screen	-	Seitlicher Schirm.
Side shot	-	Meist ein Wurf aus der günstigen 45° Position aus mittlerer Distanz.
Side step	-	Gleitschritte
Sixth man	-	erster Auswechselspieler
Skills	-	Fähig- und Fertigkeiten
Skip pass	-	ein schneller, gerade oder leicht bogenförmiger Pass, der den Ball von einer Angriffsseite auf die andere bringt.
Skywalker	-	ein Spieler, der über eine große Sprungkraft verfügt, gleichsam in der Luft gehen kann.
Slam dunk	-	sehr kraftvolles Stopfen des Balles. ->stuff, jam
Slap	-	Schlagen (auf den Ball)
Sleeper	-	Center, der von der Verteidigung unbeachtet, an der Grundlinie hinter dem Brett steht und plötzlich zum Korb schneidet.
Sliding	-	Gleiten
Slough off	-	seinen Gegenspieler verlassen, um einem Mitspieler zu helfen, absinken.
Slow break offense	-	Langsames Angriffsspiel -> Set offense
Small forward	-	großer Flügelspieler (Position 4), Passgeber für die Center, guter Werfer.
Sophomore	-	Collegespeler im zweiten Jahr.
Spacing	-	Raumaufteilung
Spin move	-	Schneller Rückwärtssternschritt
Split screen	-	Kreuzen zweier Spieler mit Blockstellen
Spot	-	die Stelle auf dem Feld, von der ein Spieler besonders gut trifft, oder der für einen bestimmten Spielzug wichtig ist.
Spot-up	-	anbieten, um nach Ballerhalt sofort zu werfen
Sprained Ankle	-	Umgeknickter Fuß, Sprunggelenksdistorsion
Spread	-	auseinanderziehen -> court spread
Spread eagle	-	Spreizbuckelsprung -> Rebound
Squared up	-	vor dem Wurf eine korrekte Grundstellung einnehmen, sodaß die Schulterachse im rechten Winkel zum Korb ausgerichtet wird. -> facing
Squeeze	-	zusammenpressen, unter Druck setzen
Stack	-	Anhäufung von Spielern einer Mannschaft auch einer Seite der -> Lane als Spielzug
Stack offense	-	Aufstellung im Angriff, bei der 2,3 oder 4 Spieler dicht beieinander stehen.
Staggered	-	zeitlich verzögert

Standard	-	Standard, Grundlage
Stall	-	Eine Taktik, die geeignet ist, gegen Ende eines knappen Spiels möglichst lange in Ballbesitz zu bleiben. Spielverzögerung. --> 30 (24,35) Sek.Regel
Stance	-	Basketballtypische Grundstellung
Starter	-	die fünf Spieler, die das Spiel beginnen.
Starting lineup	-	Liste der Spieler, die das Spiel beginnen.
Steal	-	das regelgerechte Erkämpfen eines Passes oder des Balles vom Dribbler.
Stealing the tap	-	Abfangen eines Tips nach einem Sprungball
Step away shot	-	Wurf in einer Rückwärtsbewegung, meist benutzt um Abstand zum Korb oder Gegenspieler zu bekommen. -> fade away
Step in	-	einen Schritt vor dem Verteidiger in den Drei-Sekunden-Raum setzen
Step Through	-	den Verteidiger mit einer Finte nach oben täuschen, um dann mit einem schnellen Schritt unten vorbeizuziehen → up and under
Stop the clock	-	meist ein Foul, um die Spieluhr anzuhalten und nach möglichen Freiwürfen wieder in Ballbesitz zu gelangen
Straddle stop	-	Schrittstop
Strategic fouls	-	Taktische Fouls, mit einer bestimmten spielbestimmenden Absicht.
Streak shooter	-	Serienwerfer
Streaker	-	Sprintstarker Spieler, der beim Fastbreak immer als erster vorn ist. -> flyer
Stride stop	-	Schrittstop
Strong forward	-	kleiner Brettspieler (Position 4)
Strong hand	-	Stärkerer Hand (Rechts bei einem Rechtshänder)
Strong side	-	In Angriff und Verteidigung die Seite, auf der sich der Ball gerade befindet. -> ballside
Stuff	-	Stopfen des Balles in den Korb.-> Slam, jam, dunk
Stunt	-	spezielle verteidigungsmaßnahme
Stutter step	-	Schneller Fußwechsel des Dribblers, um seinen Gegenspieler zu verwirren.
Substitute, Sub, Substitution	-	Auswechslung, Auswechselspieler
Sweep	-	den Ball vom Ring wischen glatte Sieg- oder Niederlagenserie in den → Play offs
Sweep the boards	-	sehr effektives Rebounden
Sweet sixteen	-	Runde der letzten 16 Mannschaften bei der Collegemeisterschaft
Swing forward	-	Ein Spieler, der aussen und innen spielen kann, großer Flügelspieler (Position 3)
Swing man	-	Ein Spieler, der auf mehreren Positionen spielen kann.
Swing movement	-	schneller Wechsel des Balles von einer Angriffsseite auf die andere mittels kurzer schneller Pässe.
Swing step	-	Richtungswechsel bei Verteidigungsschritten
Swish	-	Lautmalersche Bezeichnung für einen Treffer ohne Ring- oder Brettberührung.
Switch	-	Das Wechseln der Gegenspieler bei Mann-Mann-Verteidigung. Das Verändern der taktischen Anweisungen
Tailgate	-	dem Angreifer direkt folgen
T and one defense	-	1:1:2 Zonenverteidigung plus einem Mann-Mann Verteidiger
Take the charge	-	Offensivfoul annehmen
Tap in	-	-> Tip in mit Hilfe von Brett oder Ring
Tap pass	-	Pass, bei dem der Ball nur kurz angenommen und sofort weitergespielt wird. -->Volleyballpass
Target	-	Ziel
Target player	-	vorherbestimmter Spieler
Team foul	-	Mannschaftsfoulsumme, auch Foul gegen die Bank nach Überschreiten der Foulhöchstzahl bekommt die gefoulte Mannschaft bei jedem Foul Freiwürfe zugesprochen.
Technical foul	-	Technisches Foul, wegen Meckerns oder gegen die Bank wird mit Freiwürfen und Ballbesitzwechsel bestraft.
Ten second rule	-	Die angreifende Mannschaft muß innerhalb von 10 Sekunden das Rückfeld verlassen haben.
T- game	-	Art eines Positionsangriffs mit einer 1:1:3 Aufstellung
Touch the color/Touch the paint-	-	nach Ballverlust im Angriff so schnell wie möglich zurücklaufen (--> into the paint), um den 3-Sekunden-Raum zu schützen.

Three pointer	-	Wurf aus dem Feld, der drei Punkte zählt. Im Collegebasketball aus einer Entfernung von 19'9" = 6.02m Im Weltbasketball aus einer Entfernung von 20'6" = 6.25m In der CBA Liga in den USA 21'0" = 6.50m Im US Profibasketball aus einer Entfernung von 21'0" = 6,50m
Three point play	-	der Versuch, beim Wurf gefoult zu werden, um einen zusätzlichen Freiwurf zu erhalten.
Three second violation	-	ein Angreifer darf sich nur drei Sekunden in der Zone unter dem Korb aufhalten.
Throw-in	-	Einwurf
Tie a game	-	Den Ausgleich erzielen.
Tight man to man	-	Aggressive Mann-Mann Verteidigung
Tickle foul	-	Unnötiges, überflüssiges Foul.
Timing	-	Effektive Koordination von Zeit und Raumwegen bei einer Bewegung.
Time-line	-	Mittellinie
Time out	-	Auszeit, Spielunterbrechung von 60 Sekunden (In der NBA gibt es 4 time outs = 100 Sekunden und 3 = 20 Sekunden.), zur taktischen Einstellung der Mannschaft.
Tip-in	-	einen abspringenden Ball sofort wieder auf den Korb werfen, ohne sichere Ballkontrolle und treffen.
Toilet seater/Toilet bowl	-	ein Ball, der erst einige Male auf dem Ring herumrollt, ehe er hinein-fällt oder nicht.
Total fronting	-	4/4 überspielte Verteidigungsstellung
Total overplay	-	4/4 überspielte Verteidigungsstellung
Touch	-	gutes Ballgefühl, sicher beim Wurf
Touching	-	die Kontrolle des Gegenspielers durch leichtes Berühren. (Seit 1994 verboten)
Top of the key	-	Spitze der "Birne", des Drei-Sekunden-Raumes
Tower	-	sehr großer Spieler -> tree
Trailer	-	ein Spieler, der bei einem -> Fast-Break hinter der ersten Angriffswelle nachfolgt.
Trailing	-	beim Spielstand im Rückstand sein.
Trailing defense	-	dem Angreifer direkt folgen
Trainer	-	im amerikanischen: der Sportphysiotherapeut
Transition	-	Der Übergang von Verteidigung auf Angriff und umgekehrt.
Trap	-	der ballbesitzende Spieler wird von zwei oder mehr Verteidigern so bedrängt, daß er wie in einer Falle sitzt und nur noch schlecht oder gar nicht mehr abspielen kann. --> Trap press, trap defense
Traveling	-	Schrittfehler --> Walking
Tree	-	sehr großer Spieler
Triangle and two	-	Gemischte Verteidigung mit zwei Mann-Mann Verteidigern und einer 1:2 oder 2:1 Zone
Triple double	-	Zweistelliges Ergebnis eines Spielers in drei Statistiken -> Double figures
Triple threat	-	ein guter offensiver Spieler, der gut Passen, Werfen und Dribblen (zum Korb ziehen) kann.
Tuck	-	Sichern des Balles
Turn around jumpshot	-	Sprungwurf mit einer Drehung um die senkrechte Körperachse.
Turn	-	Dribbelwende
Turning	-	Änderung der Bewegungsrichtung
Turnover	-	Alle Ballverluste aufgrund von Regelverstößen, z.B. Schrittfehler, schlechter Pass, drei Sekunden, Fangfehler, etc.
Two man game	-	eine 2 gegen 2 Isolation im Angriff
Uncontested shot	-	Ein Wurf bei sehr schwacher Verteidigung
Uncovered	-	ungedeckt --> unguarded
Underhand pass	-	Unterhandpass
Underhand lay up	-	Unterhandkorbleger
Underhand pivotshot	-	Unterhandwurf, den eine Center nahe am Gegner ausführt.

Unforced Error	-	ein Fehler, der ohne Einflußnahme des Gegners passiert
Up and under	-	Wurffinte, um den Verteidiger zum Hochreißen der Arme zu bringen, um dann darunter hinweg zum Korb zu ziehen.
Unrestricted free agent	-	Ein NBA-Spieler, dessen Vertrag abgelaufen ist, und der ohne Einschränkungen zu einem anderen Club wechseln kann.
V-Cut	-	Schneidebewegung in V-Form
Walking	-	Schrittfehler -> traveling
Walk through	-	durchgehen taktischer Inhalte
Warm up	-	Aufwärmen des Körpers und des Geistes vor dem Spiel.
Weak hand	-	Schwächere Hand (Links bei einem Rechtshänder)
Weak side	-	in Angriff und Verteidigung die Seite, auf der sich der Ball gerade nicht befindet und die deshalb bei M-M-V nicht so stark verteidigt wird. ->helpside, ->offside
Wheel offense	-	Angriffsaufstellung 2:1:2, die Passwege zum Mittelmann sind wie die Speichen eines Rades.
Whip the boards	-	die Bretter wischen, sauberhalten, gut rebounden
Windex	-	eine Glasreiniger Marke (AJAX Glasrein), also ein Spieler, der das Glas - das Brett sauber hält, gut reboundet.
Wing	-	Flügel
Winning streak	-	Siegesserie
Zebra	-	Schiedsrichter in Amerika (College) tragen gestreifte Hemden, früher generell, heute in der NBA auch grau, wie bei der FIBA. In Deutschland von 1993 -1995 auch gestreift, wegen eines Sponsors, dann wieder grau wegen der FIBA
Zone defense	-	Ball-Raum-Verteidigung, Zonen Verteidigung
Zone offense	-	Angriffsaufstellung mit festen Positionen gegen eine Ball-Raum-Verteidigung -> Set offense
Zone press	-	Zonenpresse, Pressdeckung in einem bestimmten Bereich des Spielfeldes.

710 Begriffe