

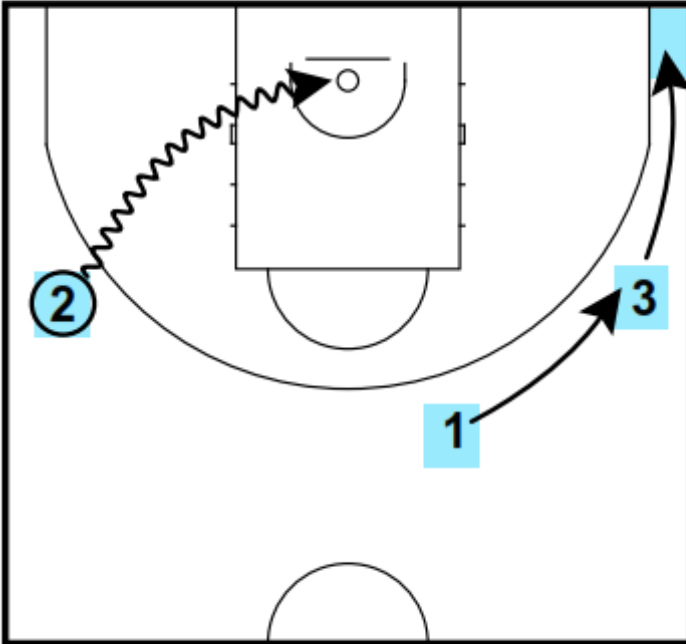


BBW

Basketballverband Baden-Württemberg e.V.

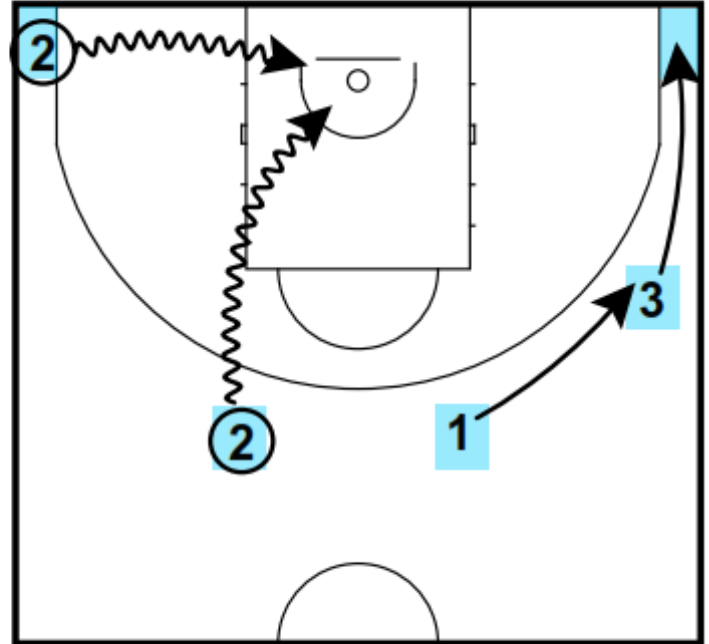
Circle Movement - Dribble Drive (Außenspieler)

Offensive Prinzipien



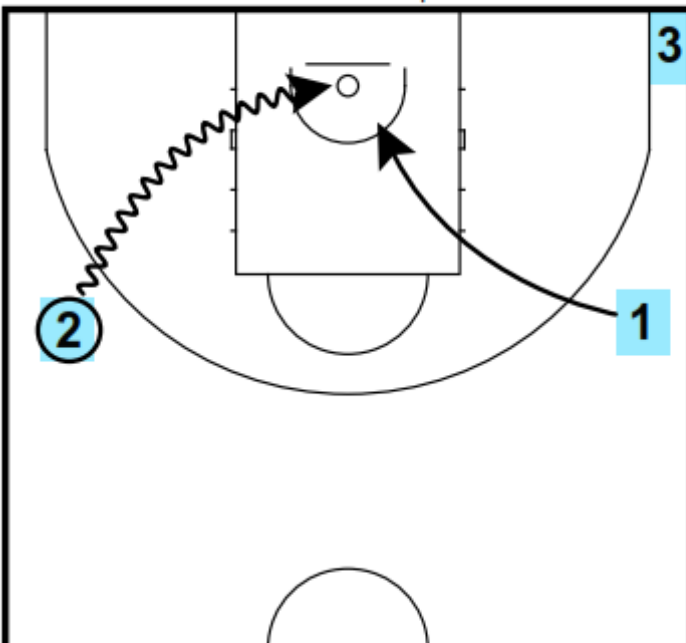
Bei BASELINE penetration (drive) von 45 füllen wir die WEAKSIDE corner (drift), sowie ws 45

Offensive Prinzipien



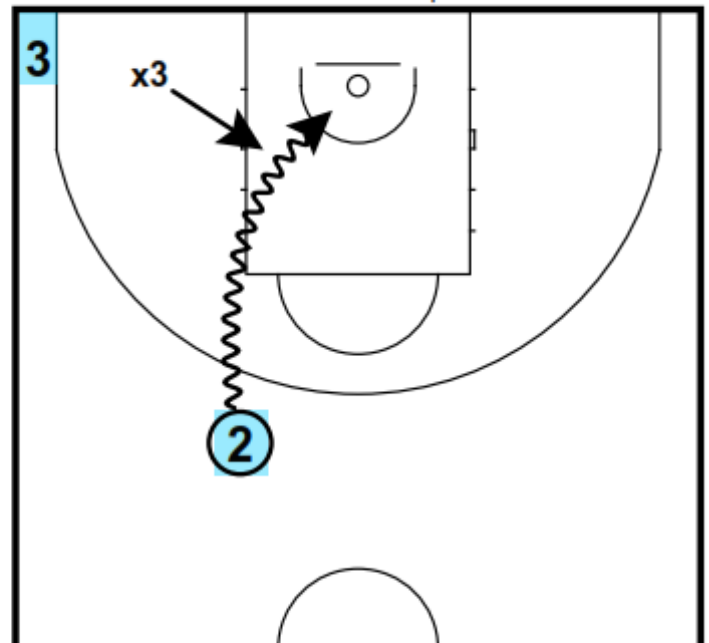
Gleiches Verhalten bei BASELINE drive vom Slot UND drive aus der corner -> wir füllen die ws corner (drift) und ws 45

Offensive Prinzipien



Bei BASELINE drive, wenn sowohl ws 45 und slot bereits gefüllt sind, wollen wir von ws 45 cutten (so wie auch in den Post-Feed Prinzipien). Für ws corner ist wichtig: "DER BALL MUSS DICH SEHEN KÖNNEN"

Offensive Prinzipien



Bei BASELINE drive (von Slot oder 45), liest der Spieler in der BALLSIDE corner seinen Verteidiger (D). Wenn dieser spät hilft und DER BALL IHN in der Corner SEHEN KANN, bleibt er dort

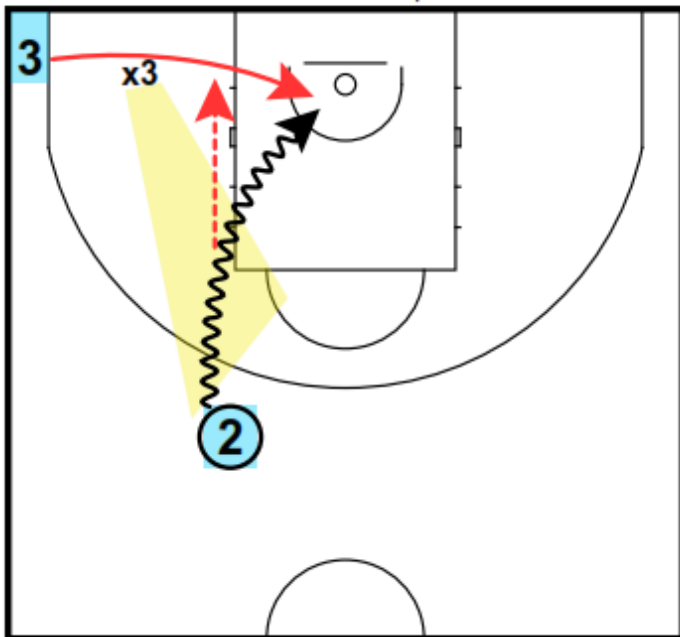


BBW

Basketballverband Baden-Württemberg e.V.

Circle Movement - Dribble Drive (Außenspieler)

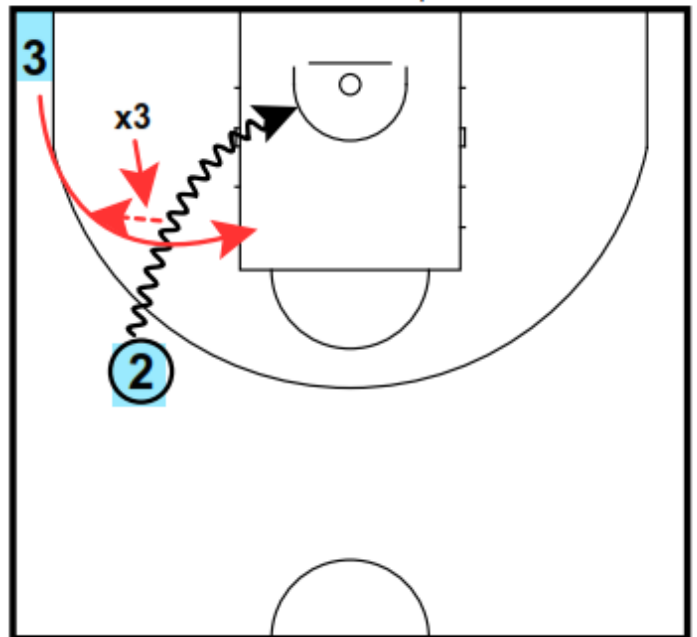
Offensive Prinzipien



Bei BASELINE drive (von Slot oder 45), liest BALLSIDE corner (hier 3) seinen Verteidiger (hier x3).

Wenn dieser zum Ball schaut (Spieler 3 also den Hinterkopf seines Verteidigers sieht), cuttet er backdoor

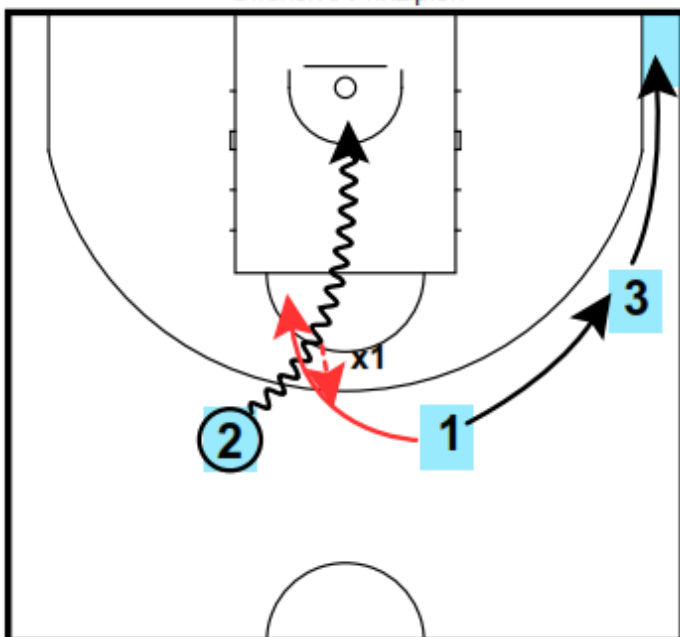
Offensive Prinzipien



Bei BASELINE drive (von Slot oder 45), liest BALLSIDE corner (hier 3) seinen Verteidiger (hier x3).

Wenn dieser in offener Stellung stark zum Ball orientiert steht, früh am Ball hilft, oder zum Ball täuscht / stunted ("open-stance deny" / "open"), und der BALL SPIELER 3 NICHT SEHEN KANN, vollzieht er einen FLIP (hinter ballführendem Mitspieler kreuzen).

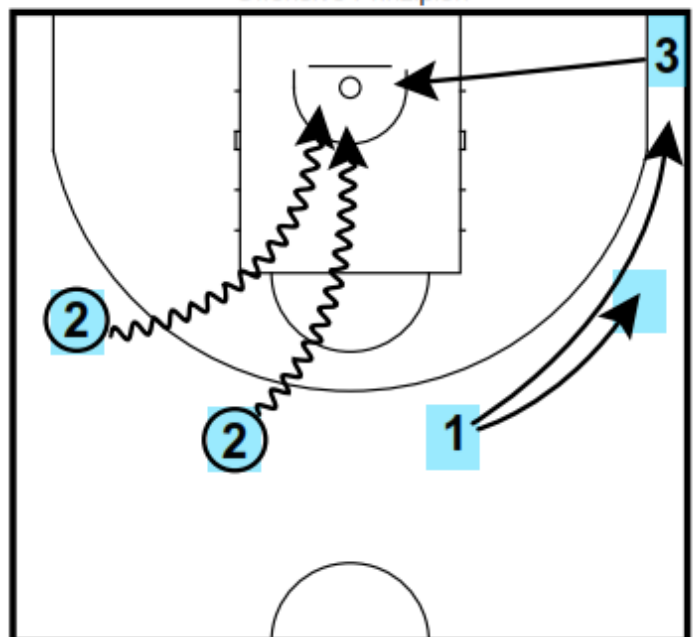
Offensive Prinzipien



Bei drive zur MITTE von Slot oder 45, füllen wir ws corner sowie ws 45

Sind beide Slots besetzt, so kann es auch hier zum Flip kommen, wenn der Verteidiger (hier x1) "open" bzw. in offener Stellung stark zum Ball orientiert steht.

Offensive Prinzipien



Bei drive zur MITTE von Slot oder 45, wenn ws corner bereits besetzt ist, cuttet der Spieler dort backdoor. Anderer ws Spieler bewegt sich mit dem Ball (45 oder corner auffüllen)