

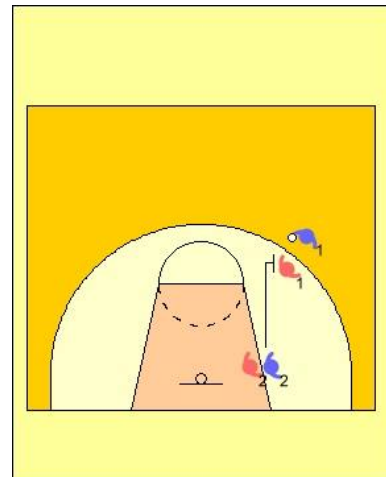
Taktik:
Pick and roll (Blocken und abrollen)

Bereich: Pick and roll wird hauptsächlich in der Man-to-man Defense angewendet.

Hinweise: Um Pick and roll effektiv spielen zu können sind die technischen Kleinigkeiten wichtig für die Umsetzung.

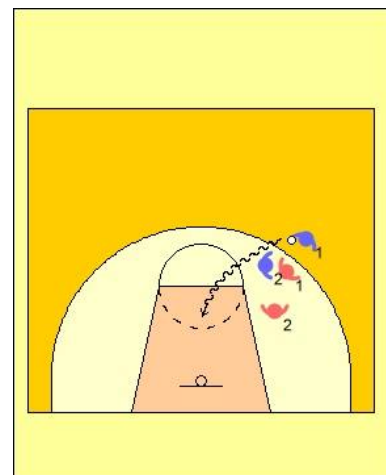
Playbook 1:

In diesem Beispiel stellt der Center O2 einen Block für den Forward O1. Favorisiert ist ein Block der Richtung Korb- Korb-Linie gestellt wird. So hat O1 die Möglichkeit über die Freiwurflinie (über die Mitte) zum Korb zu ziehen. Außerdem erhält er von der Mitte viel mehr Passoptionen, als wenn der Block Richtung Baseline gestellt wird.


Playbook 2:

Der Block soll so gestellt werden, dass der Kontakt anschließend vom Verteidiger aus geht, d.h. also, dass der Verteidiger in den Block rennt. Das hat zwei Vorteile: Es wird ein Offensefoul beim Blockstellen (Moving screen) vermieden und man „klopft“ beim Verteidiger nicht er an, so dass er den Block schon merkt.

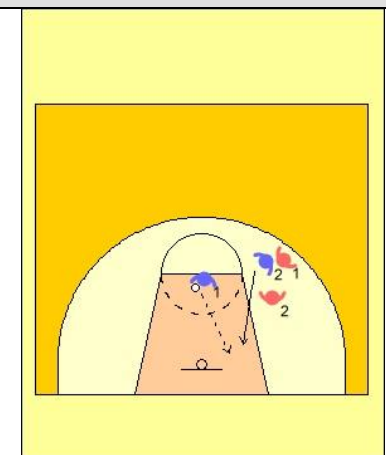
Der Dribbler (O1) muss darauf achten das der Block steht bevor er startet. Zum anderen muss er sehen, das sein Verteidiger im Block landet. Ggf. muss er dazu noch ein Dribbling auf den Verteidiger zu machen, so dass dieser noch den Schritt zurück (Richtung Block) geht. Danach muss er möglichst eng am Blocksteller (O2) vorbei gehen, die Schultern sollten sich dabei ruhig berühren). Nach dem Block sollte er, wenn die Möglichkeit besteht direkt zum Korb gehen.


Playbook 3:

Nachdem der Dribbler am Block vorbei ist dreht sich O2 (rollt sich zum Ball hin ab). Dabei soll der Verteidiger, der im Block „hängen“ geblieben ist, hinter ihm bleiben.

Danach bietet er sich zum Korb hin an, muss aber sehen, dass er den Passabstand von 2-3 Metern einhält.

So kann er von O1 angepasst werden, wenn dieser von V2 verteidigt wird.


Anwendung:

Man-to-Man
 Blocken und abrollen sollte jeder Jugendspieler ab U12 kennen und ab U16 auch beherrschen. Pick and roll ist Grundvoraussetzung vieler Setplays.

Tipps:

Entscheidend ist das genaue Block setzen am Verteidiger. Man kann auch Blöcke in den Raum stellen, die dann der Dribbler aus der Bewegung nutzen kann.