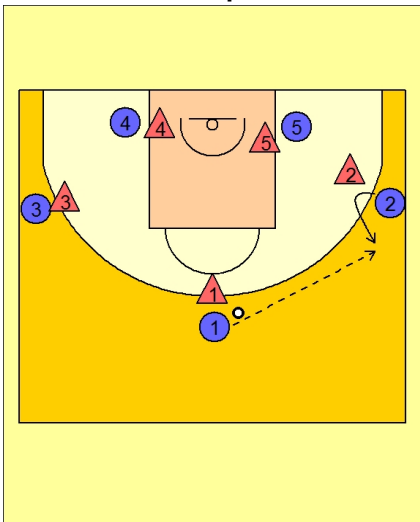


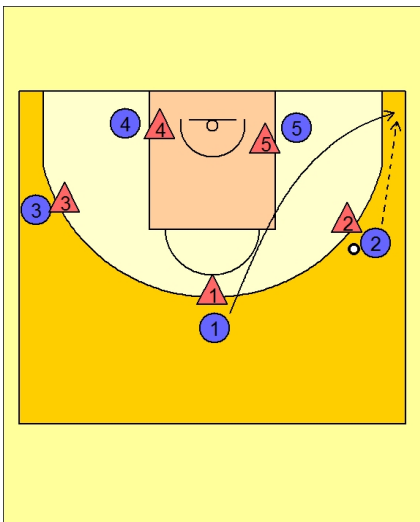
071 flash cut and pick & roll



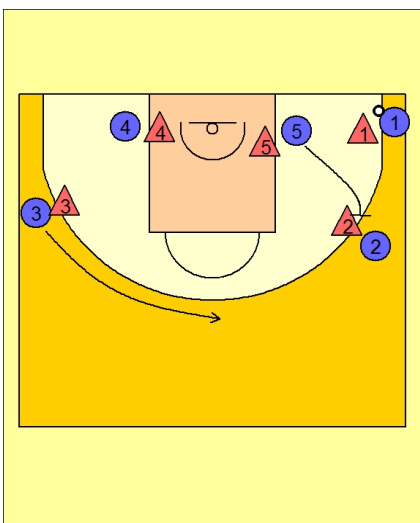
1-2-2 Aufstellung

Die Flügelspieler laufen sich mit einem V-Cut frei.

Hier bekommt O2 den Pass von O1.



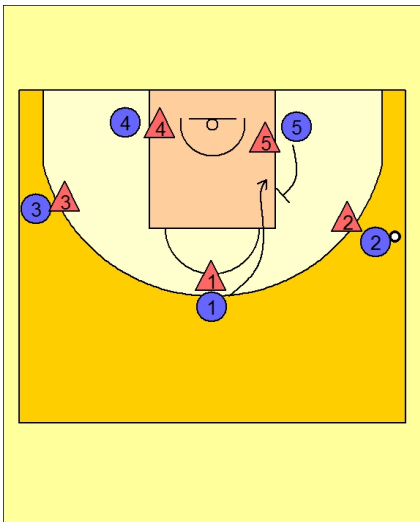
Nach dem Pass läuft O1 mit einem Flash Cut in den Corner und bekommt dort den Ball von O2 zurück.



O3 füllt die Mittelposition von der Weakside auf und ist die Fastbreaksicherung.

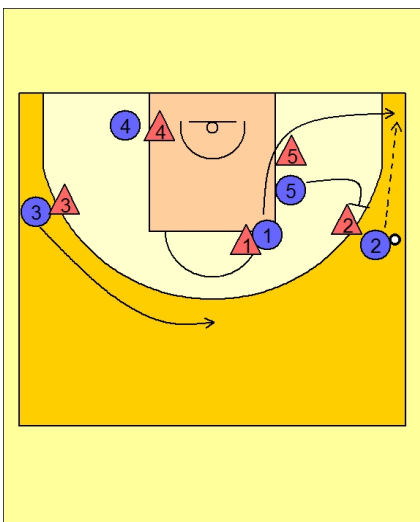
O5 stellt den Block nach außen für O2 am Verteidiger V2.

Option: Wenn Platz ist kann O1 aus dem Corner auch im 1-1 zum MKorb ziehen, sobald V5 zur Blockverteidigung mit nach oben gegangen ist.



Option (Bild A):

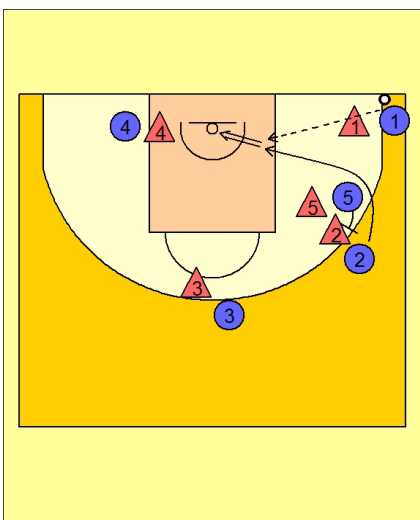
Sollte O1 so verteidigt werden, dass O1 im Corner nicht angespielt werden kann, so kann O5 auch einen kurzen Block für O1 stellen, so dass der Verteidiger O1 kurz gestoppt wird.



Option (Bild B):

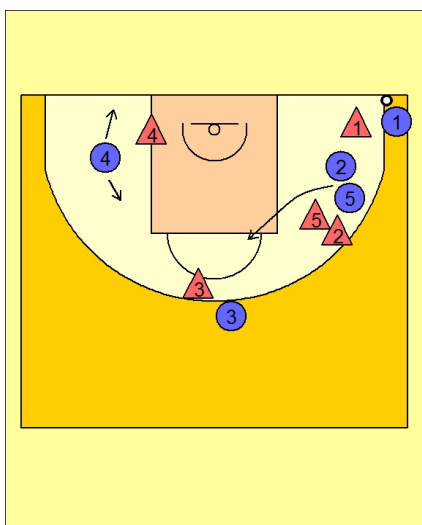
Sollte O1 so verteidigt werden, dass O1 im Corner nicht angespielt werden kann, so kann O5 auch einen kurzen Block für O1 stellen, so dass der Verteidiger O1 kurz gestoppt wird.

Sollte kein Pass in den Corner möglich sein, so wird von O5 und O2 ein normales Pick and roll mit Ball gespielt.



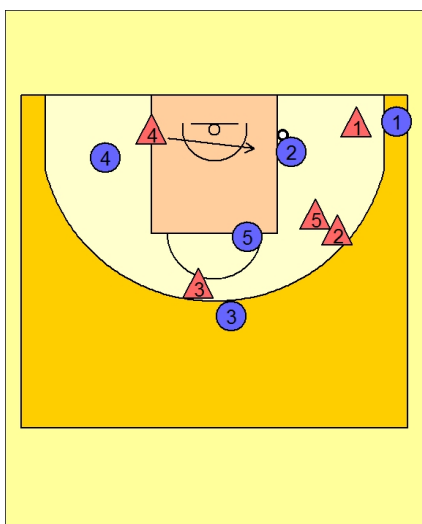
Ist der Ball im Corner bei O1 wird von O5 direkt der Block für O2 an V2 Richtung Seitenlinie gestellt.

O2 geht eng am Block vorbei und bekommt den Ball von O1 per Give and go zum Korbleger zurück.

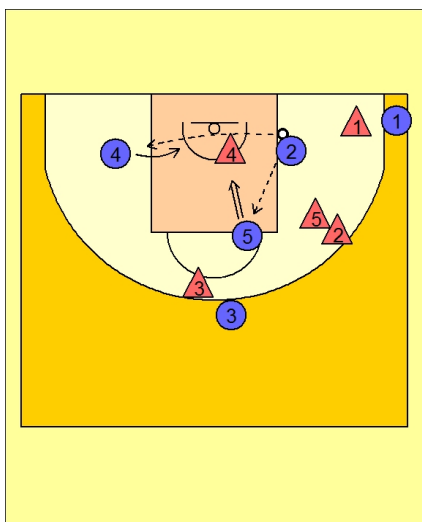


Nach dem Block rollt sich O5 Richtung Freiwurflinie ab und versucht seinen Verteidiger hinter sich zu bekommen.

O4 auf der Weakside bewegt sich so, dass er von O1 angepasst werden kann.



Wird O2 von V4, der Helpside spielt, gestoppt, ...



... so kann O2 den Ball wahlweise auf O5 auf dem Highpost oder O4 auf der Weakside passen.

Optional kann O5 den Ball nochmal direkt zu O4 weiterpassen, wenn dieser ganz frei unter dem Korb ist.

WICHTIG: Bei diesem Play ist das Spacing ganz wichtig. Um genügend Platz für die Umsetzung zu haben muss das Spiel möglich weit gemacht werden, O1 muss z.B. ganz in den Corner laufen...