



Terminologie BBW



- **KISS:** Keep It Short & Simple -> Dinge so einfach wie möglich halten
 - **CLEO** (Clear Loud Early Often) klare, laute, frühe, häufige KOMMUNIKATION
-
- **4 Point Line:** imaginäre Linie ca. 1m weiter vom Korb entfernt als die 3pt Linie, Orientierung hieran zwecks besserem Spacing
 - **45:** Flügel-Position, Verlängerung der Freiwurflinie an die 3er/4er Line
 - **Backcourt:** a) Zusammenfassender Begriff von „kleineren“ Positionen / Guards, die auch den Ball bringen können, vor allem 1/2 (3) b) Begriff fürs „Rückfeld“, also die Feldhälfte mit dem Korb, den die Mannschaft in Ballbesitz verteidigt.
 - **Closeout:** Bewegung aus einer Hilfsposition auf den ballführenden Spieler heraus, um einen offenen Wurf zu verhindern
 - **Circle Movement:** Die Bewegung ohne Ball orientiert sich an der Ballbewegung. Die Richtung, in die wir uns ohne den Ball bewegen, ist abhängig davon, in welche Richtung sich der Spieler mit Ball bewegt. Dies kann im Uhrzeigersinn, oder aber gegen den Uhrzeigersinn sein.
 - **Cross-screen:** Block abseits vom Ball, wo der Screener von der Ballseite kommt (meist Flügel / Guard), und einen Block für einen Spieler auf der Weakside (meist Big) setzt, damit dieser zur Ballseite cutten kann
 - **Corner:** Ecken des Spielfeldes (tief stehen)
 - **Curl:** Cutbewegung um einen Block herum in Richtung Korb
 - **Defensive stance:** tiefe, breite, aktive Defensive Position
 - **Duck-In:** Ein „einducken“ eines Offensivspielers in Korbnähe, um dort gute Position zu etablieren und sich anzubieten.
 - **Drag-Screen:** Ein Screen in Transition, bei dem der Trailer zum ballführenden Spieler sprintet, und dort den Block (meist ausgerichtet zur Seitenlinie / Corner) so setzt, dass der Spieler mit Ball daraus attackieren kann

- **Dribble-Pitch:** kurzer Pass (ähnlich Handoff) aber mit Distanz von ca. 1.5 bis 2m, der Passer sinkt danach direkt in Richtung Korb ab und stellt einen Block für den Passempfänger
- **Extra-Effort:** Unsere Fähigkeit, den zusätzlichen Aufwand (Effort) zu leisten, auch wenn wir bereits müde sind. Wir machen einen Backdoor-Cut auch, wenn wir dadurch vielleicht selbst nicht frei werden, womöglich aber unser Mitspieler (und wir haben damit die Verteidigung bewegt). Wir machen den Extra-Schritt zum Offensiv -Rebound, der trotz Erschöpfung nötig ist. Wir machen den Extra-Schritt auch beim Defensiv-Rebound, um Kontakt zum Gegenspieler zu suchen, und ihn vernünftig ausboxen (weghalten) zu können.
- **Flare:** Eine Bewegung „weg“ vom Ball, die auch nicht zum Korb (dies wäre ein Cut) stattfindet.
- **Flare-Screen:** Ein Screen abseits vom Ball, der für einen Spieler gesetzt wird, der aus der Ballrichtung kommt und sich weg von Ball und Korb bewegt.
- **Flex-Screen:** Cut aus der Flex-Offense, stationärer Block im Lowpost der Weakside für einen Cutter in der Weakside-Corner, der zur Ballseite kommt
- **Fronting:** Überspielen des Angreifers, zwischen Ball und Angreifer stehen mit Gesicht zum Ball, Händen oben.
- **Frontcourt:** a) Zusammenfassender Begriff von korbnahe Positionen, vor allem 4/5 b) Begriff fürs „Vorfeld“, also die Feldhälfte mit dem Korb auf den die Mannschaft in Ballbesitz angreift.
- **Go-Switch:** Switchen von 1 Pass entfernt von der Ballseite, „Not-Switch“.
- **Handoff:** Übergeben des Balls von einem Offensivspieler zum anderen, teilweise ein Pass über eine kurze Distanz. Der erste Passbesitzer wird oftmals vom zweiten als Schirm benutzt
- **ICE:** Block-Verteidigung im Side P&R, wo dem ballführenden Spieler die Nutzung des Blocks zur Mitte durch Positionierung des Verteidigers dazwischen unmöglich gemacht wird, ihm wird der Baseline-Drive „angeboten“.

- **Iverson-Cuts (IC):** invertierter Staggered Screen, die zwei Blöcke werden nun “obenrum” genutzt um frei zu werden
- **Korb-Korb Linie:** analog Split-Line. Linie zwischen beiden Körben (teilt das Feld längs in zwei gleich große Hälften)
- **Lift:** teilweise Shake genannt, Bewegung eines offensiven Spielers ohne Ball, der hinter dem P&R welches von ihm weg geht, hercuttet
- **Lift-Cut:** Ein Cut hinter dem Spieler mit dem Ball hinterher, meist um ein open-stance deny des Gegenspielers zu bestrafen.
- **Mismatch:** Ein gravierender Größenunterschied zwischen zwei direkt gegeneinander spielenden Akteuren, etwa beim Duell eines Guards gegen einen Center. Dieser kann durch taktische Maßnahmen provoziert werden.
- **Nail:** Mitte der Freiwurflinie
- **Open-Stance Deny:** Alternative zum “klassischen” Deny, Verteidigungsmöglichkeit 1 Pass entfernt basierend auf dem Bilden eines Dreiecks. 1 Pass entfernt in einer offenen Position (Pistol Position) stehen, wodurch stunten und helfen am Ball einfacher ist, mit anderen Risiken. Hintergrund: „make them see a wall“
- **Pin-Down:** Ein Block, der abseits vom Ball für einen Mitspieler gesetzt wird, ausgerichtet zur Baseline
- **Slot(s):** gedachte Verlängerung der seitlichen Zonenlinien, wo diese auf die 4pt Line treffen würde
- **Spacing:** Den verfügbaren Platz auf dem Spielfeld gut auszunutzen, also genügend Abstand zueinander zu halten, so dass ein Pass zwar noch möglich ist, aber ein Aushelfen der Verteidigung gut bestraft werden kann
- **Spain P&R:** Ein Spieler setzt während eines (meist High-) P&R einen Backscreen für den rollenden Spieler, um dessen Verteidiger am mitrollen zu hindern und selbst dann einen freien Dreier für sich zu generieren
- **SPLIT-Line:** analog Korb-Korb Linie. Linie zwischen beiden Körben (teilt das Feld längs in zwei gleich große Hälften)

- **Staggered Screen:** zwei Blöcke nacheinander abseits vom Ball für denselben Spieler, der diese nutzt um den Ball in einer guten Situation zum Curl oder meist Wurf zu bekommen
- **Stunt:** Täuschbewegung eines Verteidigers abseits des Balles auf einen Spieler mit Ball, um diesen zum Zögern zu bewegen, bis der ursprüngliche Verteidiger da ist
- **Turnout:** Situation analog Diamond / NY, großer Spieler setzt im Mid-Post einen Block für den Flügel, der unter dem Korb startet, und nun auf dem Flügel / 45 frei wird, oder curlen kann
- **Wall:** Abkürzung für “make them see a wall”, Verteidigung steht gegenüber dem ballführenden Spieler einen Pass entfernt offen, um den Willen zum Zug zum Korb schon im Voraus zu verringern. Der Angreifer soll möglichst viele Gegenspieler visuell wahrnehmen, um vom Ziehen abgebracht zu werden.