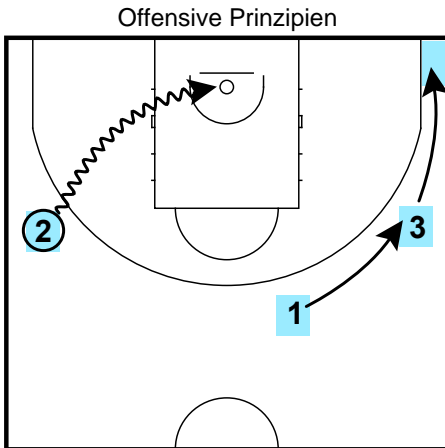
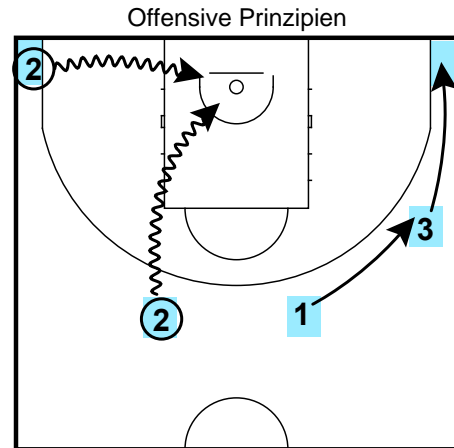


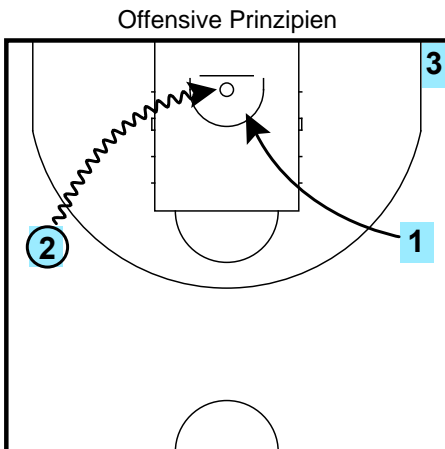
Circle Movement - Dribble Drive (Außenspieler)



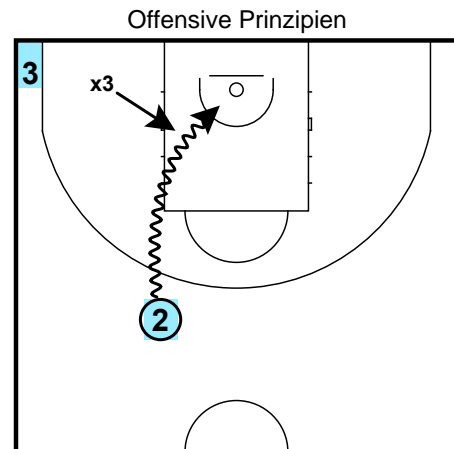
Bei BASELINE penetration (drive) von 45 füllen wir die WEAKSIDE corner (drift), sowie ws 45



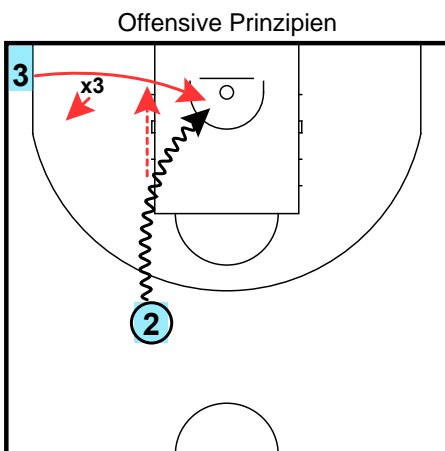
Gleiches Verhalten bei BASELINE drive vom Slot UND drive aus der corner -> wir füllen die ws corner (drift) und ws 45



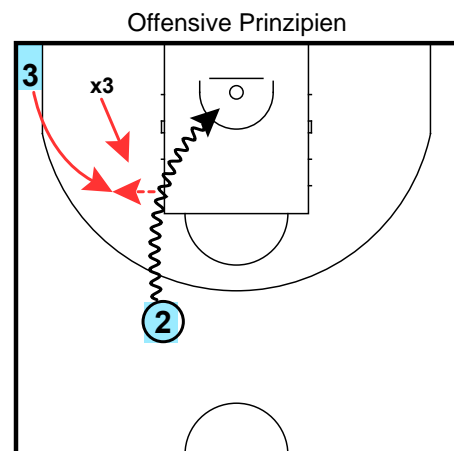
Bei BASELINE drive, wenn sowohl ws 45 und slot bereits gefüllt sind, wollen wir von ws 45 cutten (so wie auch in den Post-Feed Prinzipien).
Für ws corner ist wichtig: "DER BALL MUSS DICH SEHEN KÖNNEN"



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



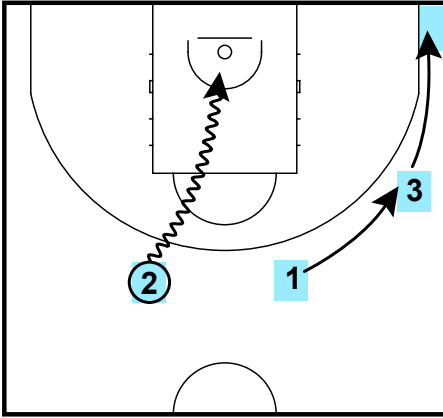
Bei BASELINE drive (von Slot oder 45), liest BALLSIDE corner (hier 3) seinen D (hier x3).
Wenn dieser zum Ball schaut (er also den Hinterkopf seines Verteidigers sieht), cuttet er backdoor



Bei BASELINE drive (von Slot oder 45), liest BALLSIDE corner (hier 3) seinen D (hier x3).
Wenn dieser früh am Ball hilft, oder zum Ball täuscht / stunted ("open-stance deny"), und der BALL IHN NICHT SEHEN KANN, vollzieht er einen lift-cut (hinter Mitspieler kreuzen).

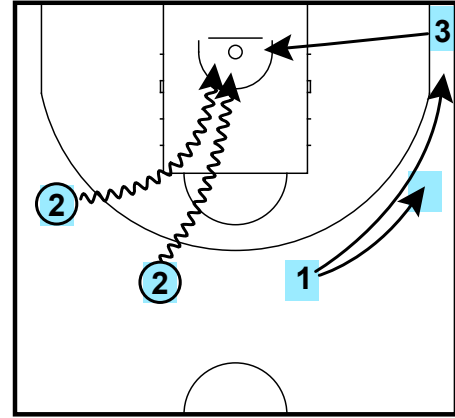
Circle Movement - Dribble Drive (Außenspieler)

Offensive Prinzipien



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

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)