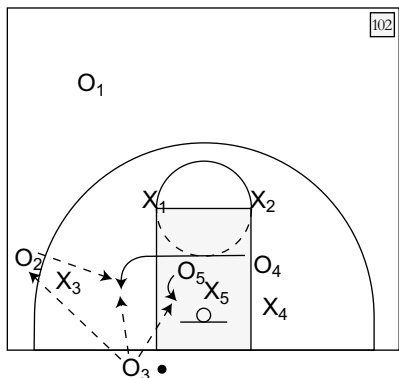


## 2. Einwurfsystem

Dieses Einwurfsystem wird gegen eine 2-3 Zone gespielt (kann auch gegen andere Zonen-Varianten eingesetzt werden).

- Auf ein Signal des Einwurfers hin bietet sich O<sub>2</sub> nach außen an und zieht damit X<sub>3</sub> aus der Defense mit sich.
- Zeitgleich zu O<sub>2</sub> stellt O<sub>5</sub> einen Block an X<sub>5</sub>.



- O<sub>4</sub> nutzt den Block und kann vom Zonenrand aus einen Jumpshot nehmen.
- O<sub>5</sub> (der den Block gestellt hat) verhält sich wie beim „Pick & Roll“ und hat nach der Drehung X<sub>5</sub> hinter sich.
- O<sub>5</sub> bietet sich mit beiden Händen zum Ball an und kann von dort (zwar gegen eine Defense, aber unmittelbar unter dem Korb) abschließen.
- Geht X<sub>3</sub> nicht mit heraus zur Dreierlinie, sondern verhindert das Zuspiel auf O<sub>4</sub>, so kann O<sub>2</sub> den freien Dreier nehmen.
- Kann O<sub>2</sub> nicht den freien Dreier nehmen, weil X<sub>3</sub> schnell von O<sub>4</sub> zu O<sub>2</sub> gelaufen ist, spielt O<sub>2</sub> den Pass auf den nun freien Spieler O<sub>4</sub>.
- O<sub>1</sub> ist zur Fast Break Absicherung und als Safety vorgesehen.