



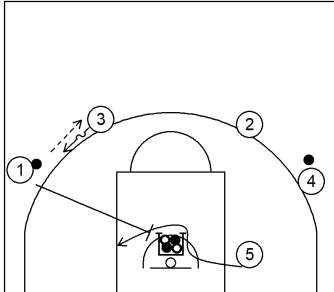
screen op de center

- Centers + Forwards + guards
- vanaf U14
- 5 of meer spelers
- 2 ballen
- 1 basket
- 1 ballenkist

Doel: screen op de weak side center inslijpen

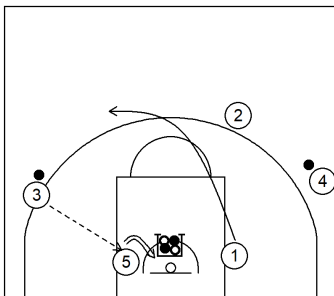
Organisatie:

zet de ballenkist neer op de helplijn, de plek waar in de wedstrijd de helper staat
dribble at direct na de pass
passer snijdt agressief naar de basket en vraagt om de bal maar krijgt die niet
zet een screen voor de weak side center
die een voorbeweging maakt, de bal krijgt op het blok en afmaakt



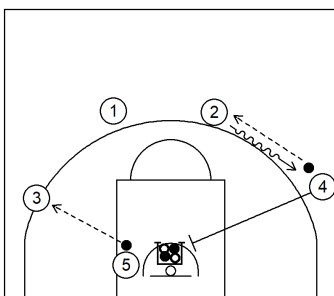
Teaching Points:

langs de driepuntslijn dribbelen
drive naar de forward positie is steeds met de buitenhand
afstoppen - pass fake - overhead pass of bounce pass naar de post
positie is rechte lijn bal - blok - basket
screenen met de rug naar de plek waar de schutter vrij komt
voorbeweging op tijd starten, zodat je bij de ballenkist bent op het moment dat het screen gezet wordt
schouder aan schouder langs het screen snijden



Rotatie:

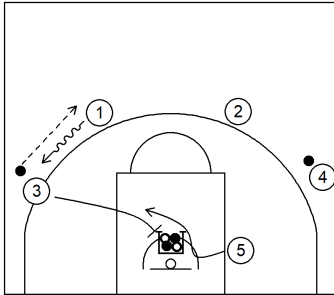
schutter vangt af
passt uit naar de kant waar de bal vandaan kwam
en zoekt positie buiten de bucket voor het volgende screen
screener naar de positie boven de elleboog aan de kant waar hij vandaan kwam





Variaties:

op het blok afmaken met een power dribbel + schot onderlangs/bovenlangs OF schouderfake + hook (met of zonder dribbel) OF schouderfake + draai + fade away op 1 voet



de schutter snijdt naar de elleboog ipv het blok
krijgt de bal daar aangespeeld, draait en schiet met een sprongschot
OF draait + schot fake + rocker step
OF draait + fake + pull up
OF draait + fake + fade away

Teaching Points:

in de draai de bal omhoog brengen. Die moet boven de schouder zijn op het moment dat de schutter de basket ziet, zodat de bal niet uit de handen getikt kan worden en eventuele fouten goed zichtbaar zijn.

in de draai de knieën gebogen houden zodat je direct kunt schieten (= no dip)

zorg dat je in balans bent na de draai, zodat je de verschillende opties om te scoren open houdt
kijk over de bal heen. Eerst naar de verdediger om te zien of er ruimte is voor het schot, of dat je een andere optie moet kiezen. Daarna pas focussen op de ring.