



# PLAYBOOK

# U15

**Region 2019**  
**SWEDEN**

## **Innehåller**

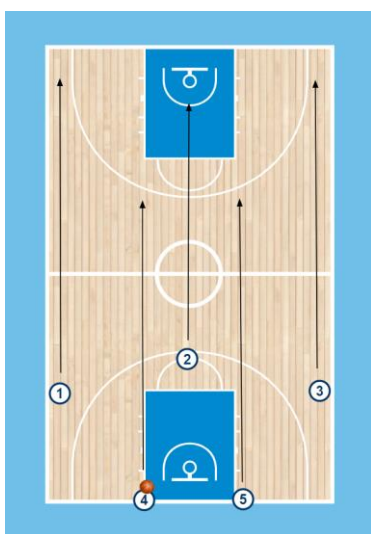
---

Grundspel  
"2"  
Baslinjeinkast "Box"

# Grundspel

Majoriteten av anfallen under turneringen vill vi spela det grundspel som vi har tränat på under lägren. Grundspelet bygger på att genom rörelse utan boll skapa situationer där anfall har "små övertag" mot försvaret i vilka målet för anfallarna är att fatta rätt tekniska & taktiska beslut vid rätt tidpunkt för att skapa bra lägen för avslut. De olika rörelser utan boll som vi tränat på under lägren är: spelvändningsanfall, rörelse från guardposition (passa-cutta-fyll principer), rörelse från insideposition (backscreen och bollscreen), rörelse vid passning inside, och rörelse vid attack.

## Spelvändningsanfall

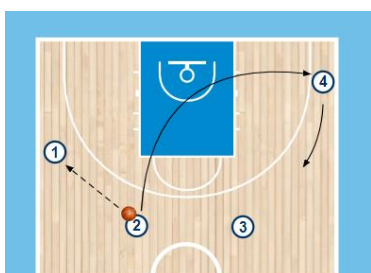


I spelvändningar vill vi att de tre första spelarna (1,2 och 3 på bilden) skapar djup och bredd för anfallsspelet genom att två spelare sprintar ända ner till hörnen, och en spelare sprintar hela vägen till korgen. Dessa tre korridorer ska fyllas oavsett var bollen befinner sig.

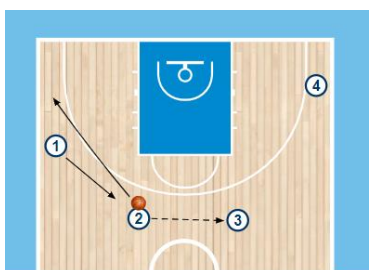
De två spelarna som är sist upp i anfall (4 och 5 på bilden) fyller de både guardpositionerna rakt ut från armbågarna.

Om vi inte lyckas skapa en övertagssituation direkt i spelvändningen fortsätter vi med våra rörelser utan boll på halvplan

## Rörelse utan boll från guardposition - passa-cutta-fyll



Rörelse utan boll guard-vinge pass

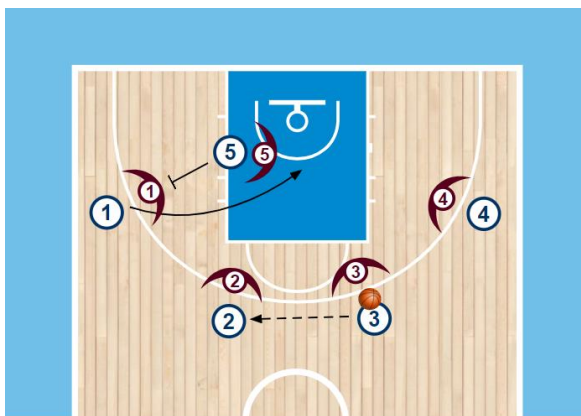


Rörelse utan boll guard-guard pass

### Principer för rörelse utan boll – guard och vinge

1. En spelare som passat bollen från guardposition måste röra sig efter han/hon passat bollen (se rörelser vid guard-vinge pass och guard-guard pass i bilden till vänster).
2. Vi fyller mot boll först när spelaren som fångat bollen tittar på oss. Det ger medspelaren med bollen möjlighet att attackera i luckan som skapas när någon cuttar.
3. Om vi är 1 pass ifrån boll och inte lyckas göra oss fria cuttar vi backdoor.

# Rörelse utan boll från insideposition - backscreen & bollscreen

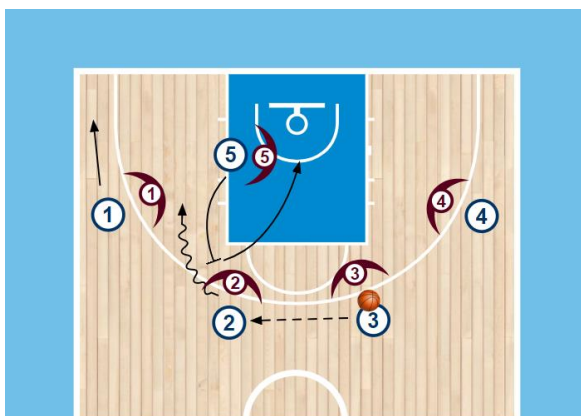


## Principer för backscreens

Spelaren på insidepositionen kan när som helst sätta en backscreen för någon av medspelarna utanför 3-poängslinjen.

För att det ska finnas mycket yta att bli fri på för spelaren som får backscreen vill vi helst screena på försvarare som står nära trepoängslinjen.

Den spelare som får en backscreen blir insidespelare efter backscrenen och screensättaren tar den lediga positionen utanför 3-poängslinjen.



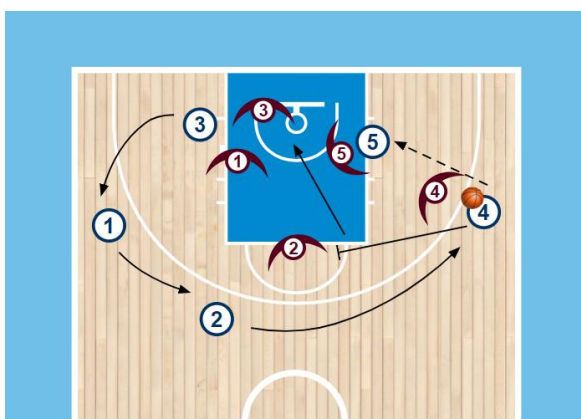
## Principer för bollscreens

Spelaren på insidepositionen kan när som helst sätta en screen för den medspelare som har bollen.

Spelaren som satt en bollscreen dyker alltid till korgen direkt efter screnen, och fortsätter spela på insidepositionen.

Anfallare med boll kan kalla ut "näve" för att signalera till spelaren på insidepositionen att komma och sätta en bollscreen.

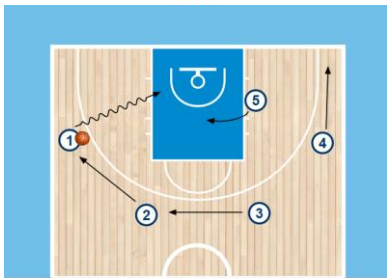
# Rörelse vid passning inside – splitta post



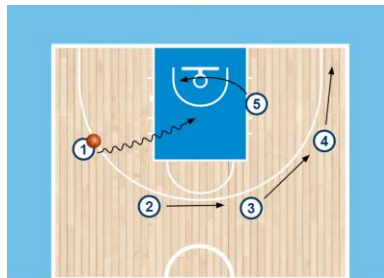
Vid passning inside från vingen vill vi som regel att spelaren som passat in bollen (4) alltid springer och screenar för närmaste medspelare (2) för att sedan dyka mot korgen – vi kallar detta för att "splitta post".

Ett undantag är att vi inte vill splitta post om insidespelaren fångar bollen i en så pass bra position att han/hon kan avsluta direkt från passning – då står vi kvar utanför 3-poängslinjen.

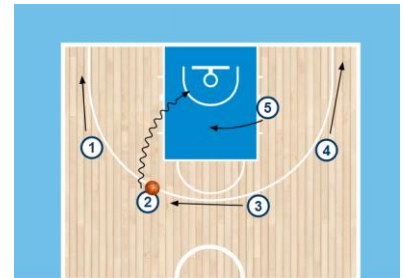
# Grundrörelser vid attack



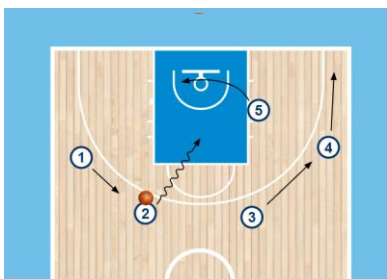
Attack-baslinje från vinge med insidospelare på svag sida



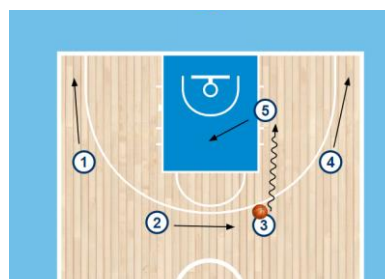
Attack-mitten från vinge med insidospelare på svag sida



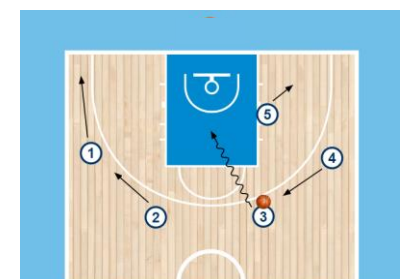
Attack-baslinje från topp med insidspelare på svag sida



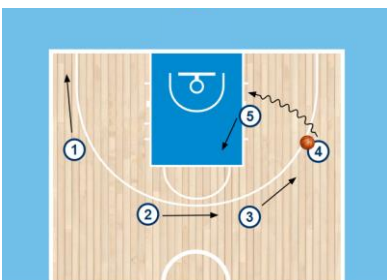
Attack-mitten från topp med insidspelare på svag sida



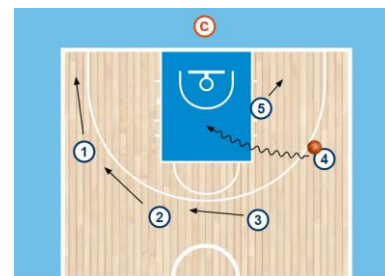
Attack-baslinje från topp med insidspelare på bollsida



Attack-mitten från topp med insidspelare på bollsida



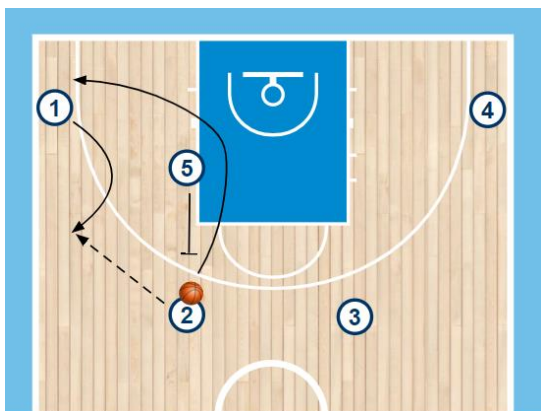
Attack-baslinje från vinge med insidspelare på bollsida



Attack-mitten från vinge med insidspelare på bollsida

## Styrt spel "2"

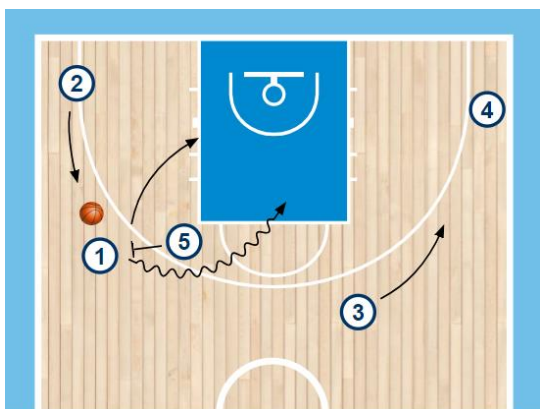
I anfall vill vi spela med hög fart vilket innebär att vi alltid i första hand strävar efter att försöka skapa övertagssituationer i spelvändningar eller komma med fart in i våra grundrörelser. Vi vill därför endast använda styrt spel som ett alternativ till vårt grundspel i situationer där försvaret är samlat och står och väntar på anslaget. Notera att vi oftare vill spela vårt grundspel än styrt spel i dessa situationer.



"2" Börjar med att spelaren på vingen gör sig fri för att ta emot bollen.

Direkt när spelaren på guardposition passar till vingen får han/hon en backscreen av insidospelaren som startar på bollsida.

Om guarden inte blir fri på backscreenen rör sig han/hon ut till hörnet.

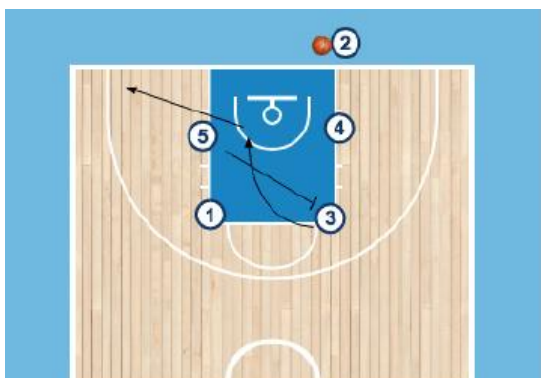


Direkt efter backscreenen sätter insidospelaren en bollscreen för vingen.

För att skapa en större lucka för vingen att attackera efter bollscreenen vill vi att den andra guardpositionen rör sig bort från attacken enligt kugghjulsprincipen.

"2" Kan spelas både på höger och vänster sida.

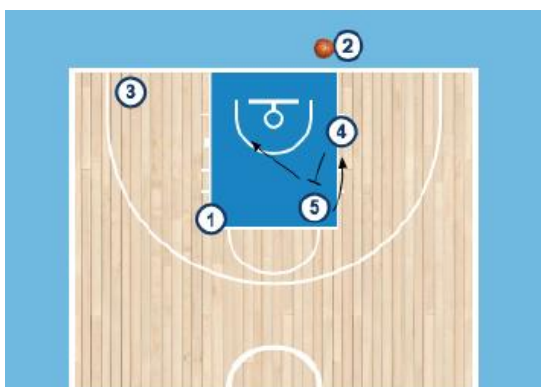
## Baslinjeinkast "Box"



Spelet börjar med att 5 sätter en back-screen för 3.

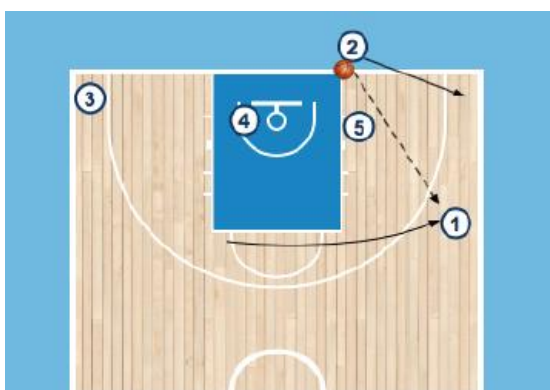
3 använder screenen och cuttar hårt mot korgen.

Om 3 inte blir fri fortsätter han/hon ut till hörnet.



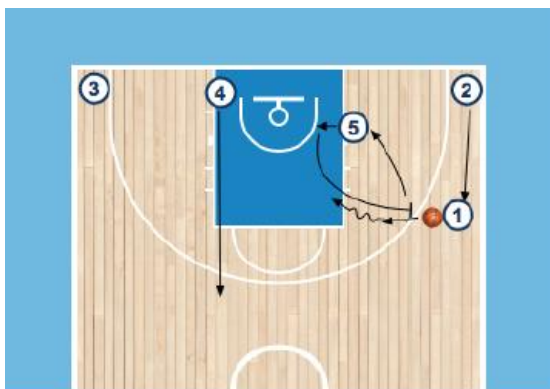
Direkt efter 5 har screenat för 3 sätter 4 en backscreen för 5 som använder screenen och letar efter passning från 2.

Direkt efter 4 satt screenen för 5 dyker han/hon mot korgen på den andra sidan.



Om ingen blivit fri sprintar 1 ut mot sidlinjen för att bli spelbar och få passning från 2.

Efter 1 passat till 2 rör sig 1 ut till hörnet på bollsidan.



När 1 fått bollen kommer 5 och sätter bollscreen mot mitten för 1.

4 sprintar samtidigt rakt ut till 3-poängslinjen.

1 använder bollscreenen och attackerar, 5 dyker till korgen och 2 fyller bakom.

1 letar eget avslut eller passning till medspelare.