

AN ANALYSIS OF OFFENSIVE MOVES TO PROMOTE BETTER DEFENSIVE PREPARATION.

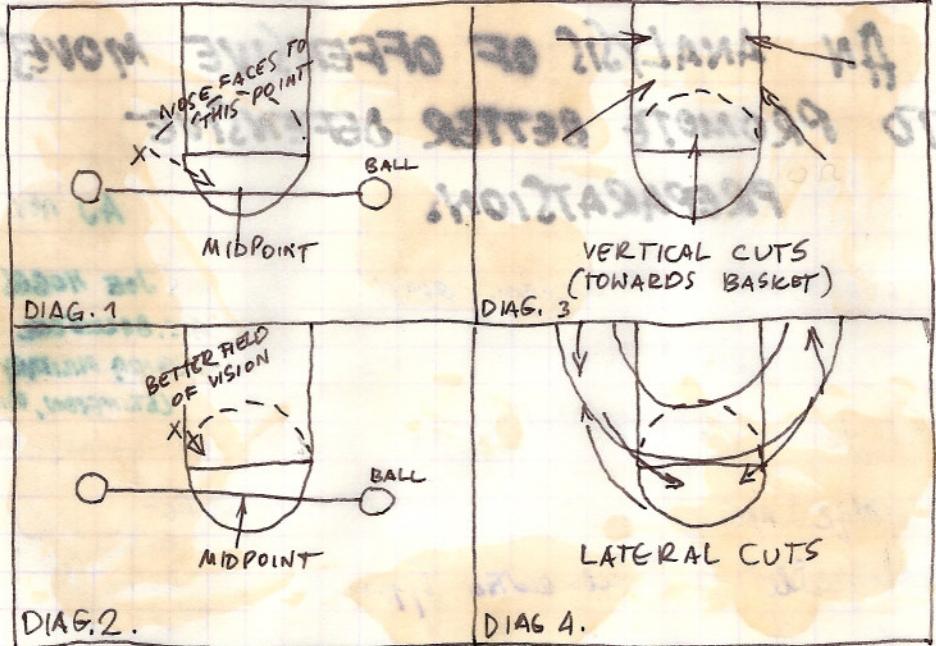
AJ NOV 1965

Kosvall on gøagn snað kóðge
dinnaum semas seinniðis, alates 1891 a.
M. James Naismith lög meðin.

JOE HOBBS
ASS. BASKETBALL COACH
VIRGINIA MILITARY INSTITUTE
LEXINGTON, VIRGINIA

kóðge apa juures, níða veðdaðen káthe-
fistamile fyrir kóð. Káthe óppunsel, en tek-
knud tendur káthendugr þóðvaldi umhla-
miles. Káthendugr þóðvaldir en mees-vehe
káthe þóðvaldir.

Hea káthe seldab Ófærst síðurst, meelekkhollast,
óhust fyrir þóðsæw (arulokta) fyrir færst, Tree-
ver peab síður hea mees-vehe káthe ^{dubbed þóðvalund} folu-
kondadens (at vafhestisse hev vitmalra) fyrir fófus
hágvæna hevð lögmætt, hevð fóðvarad meðin-
paten, he slému þóðlund, et ólæs sed þóðvalu-
ted vott jagada völum kóngsins erstatavarar
kátegurasse.

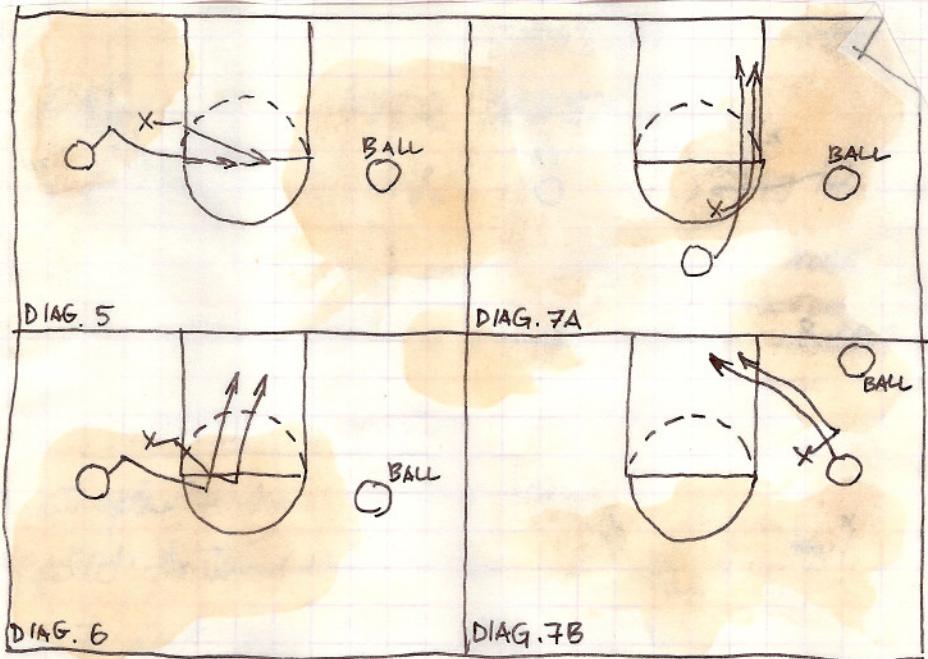


1. GUARDING AWAY FROM THE BALL (inovravan):

Kaitja lõigub oma vastast kõrgemale (täpsse distantsi mõõrab treener Horrosta). Ja vaidab pall ja tema vastase vahelise poole keskpooleti, kuidasid preferentiliselt, et poidab kõler palli ja enda vastast. Selle hõlbustamiseks astub ta ühe sammu tagasi diagnoosatult palli poole (diag. 1-ja 2.).

Liliq-(poter-) ja vertikaallotered näitavad diag. 3, 4.

Poteliotred: Lõundajat tulub liida kohavõtluses (diag. 5). Viimased sammud tulelsid läbi paljade poteri ja palgadetööga (boxer's shuffle): kui lõundaja lotreab

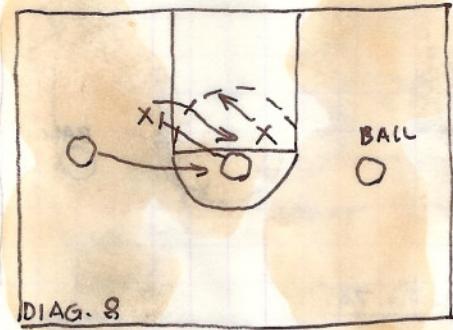


"tagavõrest", siis kinni pööre kuni suunus peab ja tma mündaja selja tahe, kaitja lõigub pallile ümber, et lõigata fööt, kuni see on positsioonil, kus see ei ole voodud (diag. 6.).

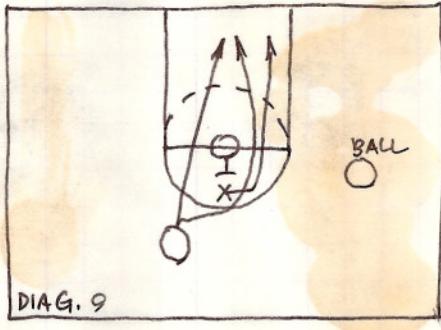
VERTICAL CUTS: Siin mündaja tingimust kõlge, kuidas ta maa ja palli vahel. See annab talle võimalust saada fööt. (diag. 7.).

LATERAL PICKS: Kui kaitja on kõllalt ümre, ta peab siinuse läbiribbeda (ees vastas) või tagant mängur suunateni positsioonile kõrval (diag. 8.).

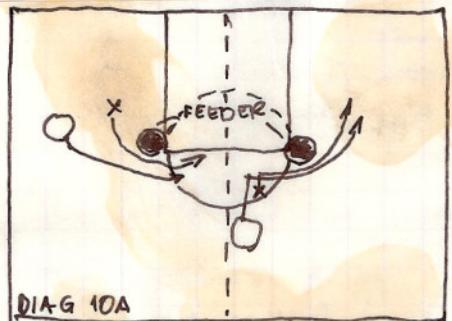
VERTICAL PICKS: Lõigse läbi kaitje palli poole, mündes mündaja ja palli vahel, siagi kui see lõigus vastasvõrgelt alla. (diag. 9.).



DIAG. 8



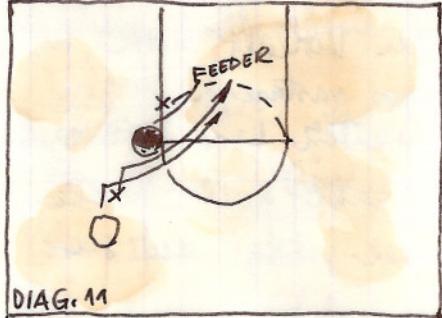
DIAG. 9



DIAG. 10A



DIAG. 10B



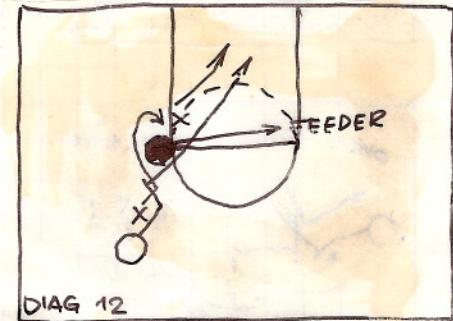
DIAG. 11

FEEDER SITUATIONS! Nend
stjaldavað nöndapati borrhed
palli over vistur með spáttum
nússum.

LATERAL FEEDER Minn mehega
kaupa, kui sér en heil
vökkuangursel (17 kuni 20 jafngal)
(Diag. 10A). Kui þessi en
kangur vötus, löður löður
(Diag. 10B)

VERTICAL FEEDER Nöndu
nöndapar ja palli valulei.
Kerfja neitis fárum en
teilei tilgreint, et nöndapar
þórbir öruber kerfja.
(run over him).

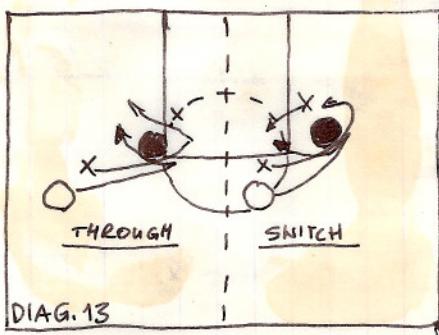
Cutbacks: kui vändaja mündab suunder, kui kaitsta on Fider Puba linnatund, SNS peavad kaitstud vahetama mängupärad (diag. 12)



DIAG. 12

Põiki tagantööl kaitja vändab läbi löödeda, kui võtmelise. Kui see pole võimalik, tuleb vahetada mängupärd

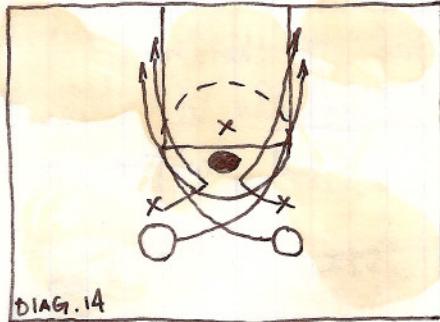
(diag. 13). Siinest saab kaitab sõltuvalt (põnev?) tömbub kergetl tagasi. Koides ühte kaitt läbi, et olla hõda osset, olles valmis hõivata kaamerajale vahetust, kui voleb, et see põob maha. Ja mängit megn 2:1 olles mäng ja kaittab omavõrgu genituaalja, et õlustada, kus kaamerajal läheb käs kaitjaga vole vahelt läbi.



DIAG. 13

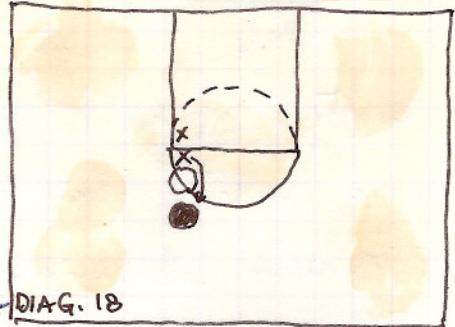
SPLITS SCISSORS

Kui 2 kaitjat kätavad ümber sõja pistepääd vändajat, nad lähevad megn uurn. Nõne mõle vastu kaitsevõrgus kuni nad kohtrudat lähestides (kaitjaid). Peale kontantcerumist need vahetavad. (diag. 14.)



DIAG. 14

võrgal tuleles vastast nimata keskelt, et suudeda vastast võgaspoolle (diag. 18).



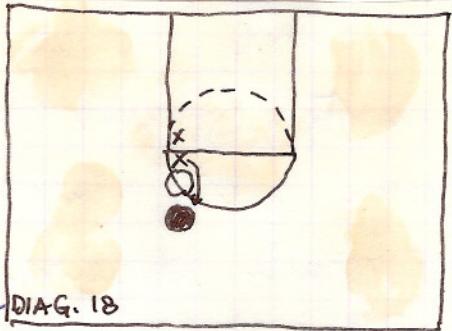
Ründaja lähevate vots

oleks kas põhi või vertikaal DIAG. 18

sekt horis. Nerd vots üldist. Seenda cut, pick, feederist või cutback, katted huvadel sootaga (muurg) mängus, 2:2 olukorral boorad nerd. Kui olukord tekitab hõige 80-90% alas, tuleb nimata nõlemaid vastased. Kui on, feeder olukord vots kate palli omavale, seal on alati ohver, millele tehakse katte, või kui lõtgatause maha, ja peab pöörduma minna kroos vastasega või üldisemal lõikel. Tunnustada (kui kroob katte tegijat vots sootpat), nõdes, et kauglaine jahab hõdane, peab hotatama ja vahetama.

Jätkendit illevad, et mängijad ei maleda kotti termosõlosgat. Nad ei peagi seda tegema. Mängijad peaksid headma ja arm saamise vaid vihestest hõistest, nagu "keep strong", "beat him", "go over" ja "through". Nerd ei tulje hõimada odepäeval, vaid

valgat tuleles vartast minna
käta keskkell, et suundida
vartast valgaspoolle (diag. 18).



Rõndaja lähemine võt

Ola käs pöki või vertikaal DIAG. 18

Selt hõivle. Nerd võt üksnes siis, kui on cut, pick, feeder või cutback, katted huvitav sõltuva (muutja) mängus, 2:2 olukorras boovad nerd. Kui olukord tekitab hõige 80% alas, tulub minna mõlemaid vartaserd. Kui on feeder ülikord või kate palli muurale, seal on alati ohoer, millega teha ei saa, või see liigutatuse maha, ta peab pöörduma mõnuks vastasega või üldse lõpetatud. Tunnustada (kui katal katte tegijat või soovitat), nõdes, et kaaslane jääb hõidama, peab hõitamata ja vahetamata.

Jätkenevad ülevad, et mängijad ei mõista kotti termoloogiat. Nad ei peagi seda tegema. Mängijad peaksid teadma ja annama vaid vahetust mõistetust, nagu "keep strong", "beat him", "go over" ja "through". Nerd ei tul oleks mõistetud, vaid

õpetamisel, kui see tehnika on kasutatud
neeritud treeneri hoiuseid ja õdeidga,
kagu pallita mängijalt õratõmbumise keskel,
objoselle liitumine (overshifting the borderline)
ja tõni väljeld – see on vormulatu liin-
küreerida kohati tähepäeva moodustad kaitse-
süsteeme.