



Spiel auf Sieg oder Verlängerung?

Du coachst die Phoenix Suns.

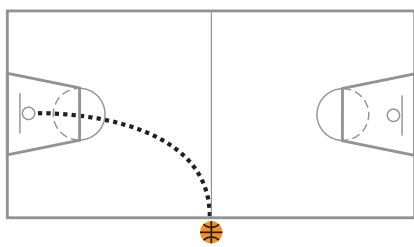
Deine Suns stehen kurz vor der Sensation. Fast hätten sie die Boston Celtics in deren Halle geschlagen. Es ist die 1976er „Best of Seven“-Final-Serie und es steht 2 zu 2. Im fünften Spiel zeigte Dein Team ein unglaubliches Comeback. Erst kämpften sich die Suns in die Verlängerung, nachdem die Celtics in diesem Spiel bereits mit 22 Punkten führten, doch dann zogen die Celtics auf 109-106 und es sind nur noch 15 Sekunden zu spielen. Aber Dein Team gab nicht auf. Nach einem Korb und einem Steal machte Curtis Perry 5 Sekunden vor Schluss 2 Punkte. Aber all das steht auf der Kippe, nachdem John Havlicek einen weiten Wurf zwischen zwei Verteidigern nahm und traf. Celtic-Fans stürmten bereits das Feld und feierten einen 111-110-Sieg, aber die Schiedsrichter signalisieren, dass noch 1 Sekunde zu spielen ist.

Alle Time-outs sind verbraucht, aber Du riskierst trotzdem eine illegale.

Nach den damaligen Regeln bekommst Du ein technisches Foul, wenn Du eine weitere, illegale Auszeit nimmst. Die Celtics würden einen Freiwurf bekommen, Du allerdings den Einwurf ab der Mittellinie. Treffen die Celtics, steht es 112-110. Selbst wenn Du den letzten Wurf triffst, würdest Du nur in die dritte Verlängerung ziehen, nicht gewinnen – gegen Celtics mit Vorteilen. Sie spielen vor heimischen Fans und haben leichte Vorteile im Können. Andererseits sind die Chancen von der Mittellinie in eine Wurfposition zu kommen besser, als nach einem full-court-Pass. Zudem besteht die Möglichkeit, dass Boston den Freiwurf nicht trifft.

Keine Auszeit, kein T-Foul, aber Du musst unter dem eigenen Korb einwerfen und den Ball über das ganze Feld bringen.

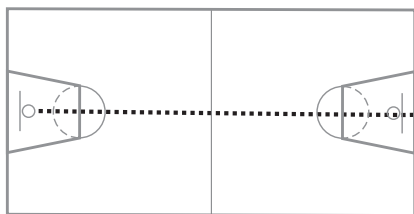
Wenn Phoenix die Auszeit nimmt



Phoenix 110
Boston 112
vorausgesetzt, Boston trifft den Freiwurf

verbl. Zeit: 00:1

Wenn Phoenix keine Auszeit nimmt



Phoenix 110
Boston 111

verbl. Zeit: 00:1

Wie entscheidest Du?

Du bist der Coach.

Es ist noch eine Sekunde zu Spiel und Du liegst einen Punkt zurück. Was tust Du?

- A) T-Foul, aber Einwurf ab der Mittellinie.
- B) Einwurf Grundlinie und auf Sieg spielen.

Egal welche Entscheidung Du triffst, wer sollte aus Deinem Team den Wurf nehmen?

TopScorer und Team Leader ist Westphal.

Paul Westphal hat einige Wurfvarianten drauf und einen Schnitt von 20,5 Pt. pro Spiel. Bevor er zu den Suns kam, spielte er drei Jahre für die Celtics. Er kennt die Spieler gut, allerdings kennen die Celtics auch seine Moves. Paul ist ein guter Kandidat für den letzten Wurf, aber die Celtics werden auch ihre Defense auf ihn konzentrieren.

Die verbliebenen Spieler für die anderen vier Positionen sind keine Stars:

Curtis Perry	Forward	durchschn. 13,3 Pt.
Dick van Arsdale	Guard	durchschn. 12,9 Pt.
Garfield Heard	Forward	durchschn. 11,0 Pt.
Rickey Sobers	Guard	durchschn. 9,2 Pt.

Perry wärmte die Bank der Bucks für einige Jahre, bevor er zu den Suns kam. Er machte eine gute Saison und auch dieses Spiel lief bisher ganz gut für ihn.

Van Arsdale kommt in die Jahre, ist aber ein zuverlässiger Spieler. Heard wirft seinen Jumpshot aus dem Nacken, was es schwer macht ihn zu blocken. Wie Perry ist seine Karriere unspektakulär, aber dieses Jahr lief ordentlich.

Sobers ist ein schneller, junger Guard, der bisher eines seiner besten Spiele zeigt. Er ist aber nicht für gute Distanzwürfe bekannt.

Wie entscheidest Du?

Du bist der Coach.

Wer auch immer den Pass bekommt, muss sofort schießen.

Wer soll den Pass bekommen?

- 1) Westphal
- 2) Perry
- 3) van Arsdale
- 4) Heard
- 5) Sobers

Lösung auf der anderen Seite



FASTBREAK

Mai 2006

Die Suns entschieden sich für A) ...

Die Suns entschieden sich für die Auszeit. Man entschied, dass es fast unmöglich war, den Ball von der Grundlinie in eine gute Wurfposition zu bekommen. Die Chancen waren viel besser, von der Mittellinie aus auf Verlängerung zu spielen, um dann auf Sieg zu gehen.

... und 4)

Heard sollte den Wurf nehmen. Die Suns hofften, er könnte sich hinter die Defense der Celtics schleichen und aus naher Distanz werfen. Sollte er nicht frei sein, sollte er wieder aus der Zone kommen und einen Distanzwurf versuchen. Zwar nicht berühmt für seine Würfe, würde Heard die besten Chancen haben nicht geblockt zu werden.

Hier ist, was geschah!

Perry warf den Ball ein. Die Suns versuchten Heard mit einem Backdoor-Spiel frei zu bekommen, doch Boston roch den Braten und verhinderte das Spiel. Heard schnitt wieder aus der Zone und kam von Bostons Nelson gerade lang genug frei, um den Pass entgegen zu nehmen und einen Wurf aus 6,5 m zu werfen. Der Treffer brachte die Suns in die 3. Verlängerung.

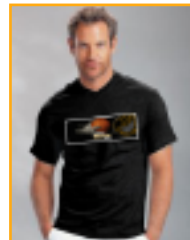
Die Suns verloren die Verlängerung, aber unterhalten sich Fans über die '76er Finals, spricht man zuerst von der cleveren Taktik der Suns und Heards Wurf. Auf Grund dieses Spiels wurden die Regeln in der darauf folgenden Saison geändert. Ein Team sollte durch einen Regelverstoß nicht mehr mit Raumgewinn belohnt werden.

Das RAIDERS'06-Shirt

hochwertiges T-Shirt 100% Baumwolle in den Größen S bis XXL zum Aufwärmen, Training oder nur Tragen.

Auf der Vorderseite mit RAIDERS-Motiv im Offset-Transfer-Verfahren (ca. 11 x 30 cm).

Auf der Rückseite zweifarbig individuell beflockt: Deine Initialen und Spielernummer! (ca. 5x10 cm)



T-Shirts **28,00**
Shirt mit V-Ausschnitt . **30,00**

Sweater, Kapuzenjacke, o.ä.
auf Anfrage

z.B. Bernd **M**ustermann mit der Spielernummer **9**
alternativ auch für Eltern und Fans: **MOM**, **DAD** oder **FAN**

Bei Interesse eine Mail an info@0507-raiders.de
Betreff: „RAIDERS'06-Shirt“ oder Frank Dellinger bei einem Training informieren. In der Mail nicht vergessen: Euer Name, Shirt-Modell, Größe, Anzahl, Initialen und Nummer, bzw. alternativer Text. Wenn bis zum **09.06.** genug Bestellungen eingehen, bekommt Ihr eine Mail mit Überweisungsdaten. Leider können wir nur bei Vorkasse Eure Bestellung berücksichtigen.

ab
28 Euro



Spvg. Odenkirchen 05/07

RAIDERS
Basketball