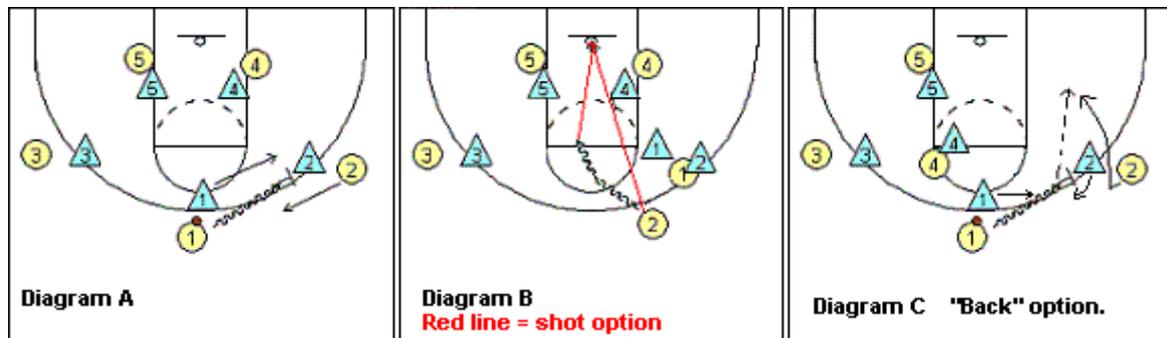


JEU A 2 AVEC ECRANS SUCCESSIFS

"W2" & "W3"

Vous pouvez appeler le jeu ce que vous voulez ... "W2" (signifiant la trame écran va jouer O2). Call "W3" pour la jouer pour aller à la place O3. Voir les schémas ci-dessous. Avec "W2" dribble le gardien sur le point d'O2, rend le transfert d'O2, tandis que le dépistage de son défenseur. O2 vient autour de l'écran, faire du transfert et peuvent sortir pour le tir à 3 points (cet écran se traduit généralement par l'espacement suffisant pour un tir). En option, si le défenseur X1 joue serré jusqu'à nier l'extérieur shoot, O2 peut battre l'adversaire et de faire un pas dans la peinture d'un pull-up cavalier.

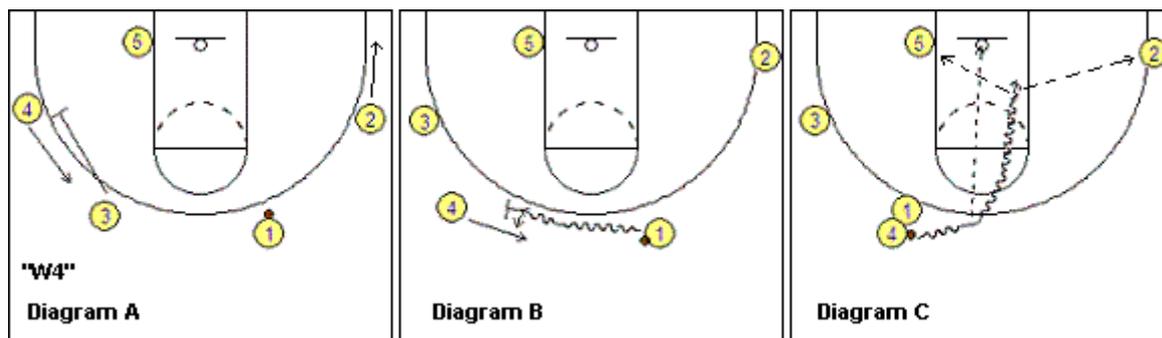


"Retour" Option

Après l'exécution de W2 ou W3 et quelques fois, les équipes commencent à chercher du X2 et il va essayer de venir sur l'écran et de la confiture la main-off, tout va X1 "saute-switch» l'écran. Le compteur en est le "Back". C voir schéma ci-dessus. Avec l'option de retour, O2 faux vers le ballon, le défenseur laisse venir et, soudain, de back-coups pour passer le rebond et lay-up. Remarquez que nous O4 position à la weakside poste élevé pour effacer O2 chemin vers le panier. Si le défenseur des diapositives sur X5, O2 peuvent passer à P5.

"W4"

Certaines années, nous avons un talentueux O4 qui peut jouer intérieur ou à l'extérieur. W4 est un bon tisser écran O4 qui fait jouer la balle au sommet avec un écran de transfert O1. Nous commençons avec O4 sur l'aile gauche (comme dans notre 4-out configuration). Premier O3 et O4 écrans pour que O4 provient de la page, O1 à O4 dribble pour le tissage à écran large de la main. O4 vient autour de l'écran pour le tir, ou le prend au cerceau. S'il n'y a pas assez d'espacement intérieur, nous pourrions déplacer O5 à court coin. Bien sûr, une autre possibilité est un laissez-passer à l'intérieur de P5 (si le défenseur X5 coulisse sur pour arrêter O4). En outre, O2 pourrait obtenir un kick-out passer de O4 (si le défenseur s'agis intérieur X2).



"Weave"

Voici une autre extension de la trame main-off. J'ai vu des équipes d'exécuter ce jeu de façon très efficace à plusieurs reprises jusqu'à ce que la défense se rende compte que finalement, ils doivent passer chaque écran. Habituellement, l'un des défenseurs oublie une ouverture se crée.

Ici, O1 peut rendre le tissage à la main-off O2 comme ci-dessus. O2 dribble ensuite vers la gauche le long de l'arc à 3 points et met en place une trame de l'écran et la main-off pour O3. O3 dribble ensuite à droite et les écrans et les mains hors de O1. O1 dribble ensuite en arrière à gauche et à la non-intervention de O2. Si O2 est votre meilleur buteur, O2 peut maintenant avoir l'occasion de soudainement se tissent autour de l'écran et de conduire agressivement dans la peinture à l'intérieur de tir ou lay-up. Bien sûr, aucun des joueurs pourrait faire si le lecteur dans l'ouverture est là.

En exécutant cette pièce, commencer par un 5-out, les joueurs de mettre votre poste dans le coin court, donc l'intérieur est grande ouverte à l'éventuel lecteur en place au milieu.



OBJECTIFS

DÉFENSE

Travail défensif sur écran

ATTAQUE

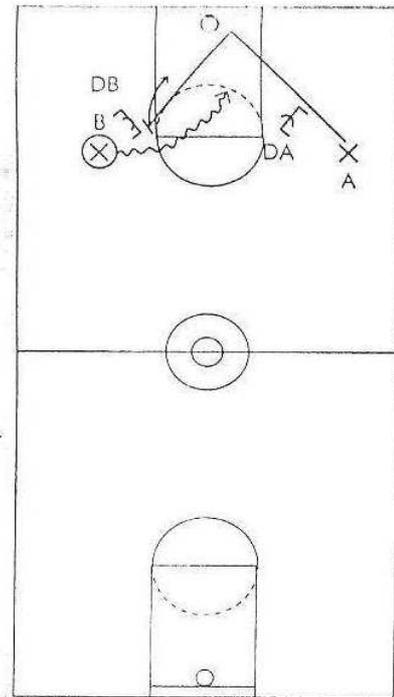
Travail offensif à base d'écrans directs sur porteur du ballon

FONDAMENTAUX COLLECTIFS

2 contre 2

DÉROULEMENT/CONSIGNES

- A et B sont attaquants ;
- DA et DB sont défenseurs ;
- A, après un aiguillage de type « V cut », porte un écran au défenseur de B (DB) ;
- B cherchera à utiliser cet écran pour déborder son défenseur et aller au panier (attaque dans l'axe direct) ;
- après le débordement de B, A enchaînera son action offensive (appui ou soutien à B) vers le panier.



OBJECTIFS

2 CONTRE 2

DÉFENSE

Sur joueurs intérieurs

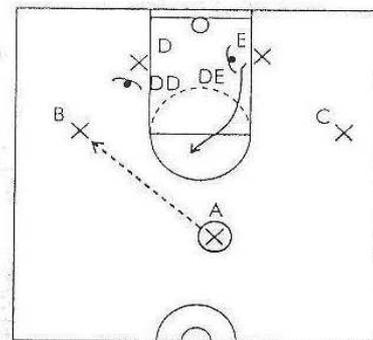
ATTAQUE

Travail offensif des joueurs intérieurs

DÉROULEMENT/CONSIGNES

- A, B, C : passeurs fixes ;
- D et E : intérieurs attaquants ;
- DD et DE : défenseurs ;
- A, B, C vont chercher à faire travailler D et E et DD et DE. D et E peuvent se déplacer dans la zone réservée en conservant toujours *in fine*, la position de double poste bas symétrique ou un poste bas et un poste haut. Ils peuvent jouer entre eux à base d'écrans inverses afin de s'aider à un démarquage approprié à la réception du ballon en poste bas, poste haut ou dans la zone réservée ;

- DD et DE défendent toujours en contestation de passe ou de déplacement avec comme options :
 1. défense devant et face à la balle sur le poste bas côté ballon ;
 2. changement défensif sur écrans inverses entre 2 postes bas symétriques ;
 3. aide sur poste bas lorsque le défenseur passe devant (côté ballon).





OBJECTIFS

FONDAMENTAUX INDIVIDUELS OFFENSIFS ET DÉFENSIFS

ATTAQUE

Travail de fixation-pénétration

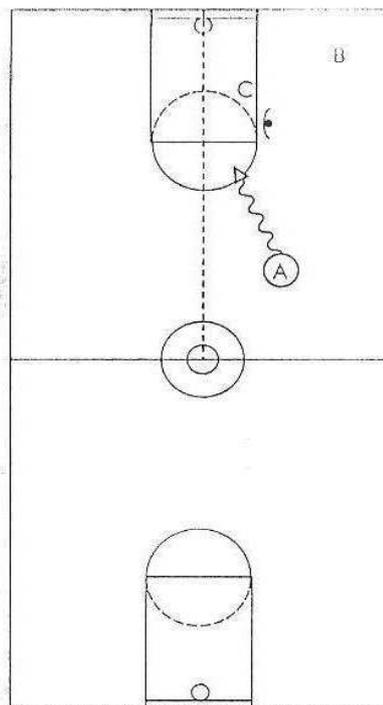
2 contre 1

DÉFENSE

Aide

DÉROULEMENT/CONSIGNES

- sur un quart de terrain ;
- C défend face à B ;
- A est en possession du ballon et dribble sur place ;
- au signal de l'entraîneur, A va au panier ; C intervient. A peut donner à B qui, lui aussi, tente d'aller au panier. C essaie de s'interposer à ce que B et A marquent ;
- après le tir, C récupère le ballon, prend la place de A, B prend la place de C et A celle de B.



OBJECTIFS

FONDAMENTAUX INDIVIDUELS OFFENSIFS ET DÉFENSIFS

2 contre 2

DÉROULEMENT/CONSIGNES

- 8 joueurs ;
- 1 ballon minimum ;
- A passe à D et court se placer en défense face à G ;
- D passe à G et court se placer en défense face à J ;
- G et J jouent le 2 contre 2 face à A et D, etc. ;
- rotation dans le sens des aiguilles d'une montre (A prend la place de D qui prend celle de G qui prend celle de J qui prend celle de A).

VARIANTE

- même chose en sens inverse. Exemple : J porteur initial du ballon, passe à G et court défendre face à D. G passe à D et court défendre face à A. D et A jouent le 2 contre 2 face à G et J, etc.

