

## MODULE B6: 1C1 ET 2c2 OFFENSIF MAN TO MAN

### **Introduction :**

Développer les qualités de ses joueurs en 1c1 est primordial pour un entraîneur. Etant donné que les fondamentaux individuels offensifs comme le démarquage, les arrêts, le lay-up, le shoot, les feintes et les départs en dribble ont été abordés lors du cours niveau 1, nous ne les verrons plus dans ce paragraphe. Il est toutefois essentiel pour les entraîneurs de garder à l'esprit toutes les consignes techniques et tactiques dispensés lors de l'apprentissage de ces fondamentaux afin de pouvoir à tout moment apporter la correction adéquate.

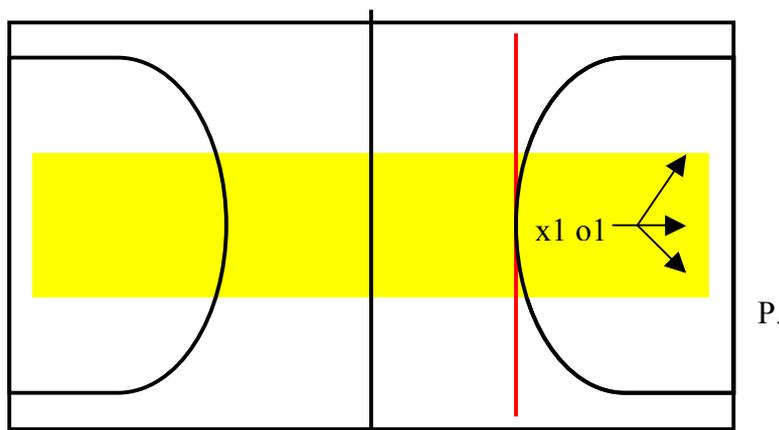
Dans le cours niveau 1, le 1c0 avait été scindé en deux parties : le travail à effectuer avant de recevoir le ballon et le travail à effectuer après avoir reçu le ballon. Le travail sans ballon se traduisait par les différents types de démarquage, le in and out, le in and out avec roll, le in up and out et le démarquage à partir du power spot. Le démarquage du low post a également été abordé. Concernant le travail avec ballon, plusieurs fondamentaux comme les arrêts (1 temps, 2 temps), les feintes (de shoot, de départ en dribble), la position triple menace et les départs en dribble (le cross over, l'open step) ont été détaillés. Deux départs de la position low post (vers la base line et vers le milieu) étaient également enseignés.

Il est bien sûr indispensable de travailler toutes ces qualités offensives à une intensité maximale et dans des situations de match. Plusieurs drills permettant de mettre les joueurs dans les conditions idéales d'apprentissage sont d'ailleurs répertoriés dans le cours niveau 1.

### **1c1 OFFENSIF :**

Dans ce chapitre nous allons retravailler ces différentes qualités en plaçant l'attaquant face à un défenseur. Chaque drill sera donc composé d'un attaquant, d'un défenseur et d'un passeur (feeder), cela nous permettra de travailler également les différents fondamentaux abordés lors du cours niveau 1.

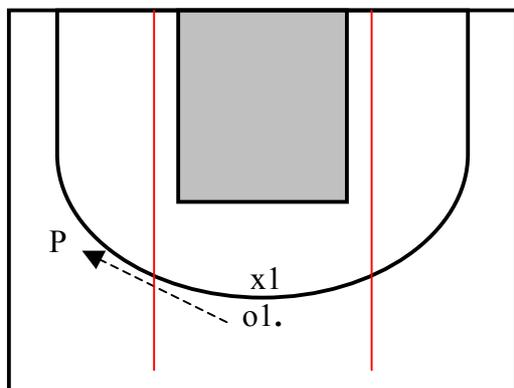
### **1c1 Full court :**



Lors de ce drill, o1 doit se démarquer en-dessous de la ligne imaginaire (en rouge) passant par le sommet de la ligne à trois points. Quand il a reçu le ballon, o1 doit tenter de monter le ballon dans le couloir central (jaune). Le travail de X1 sera abordé dans le 1c1 défensif.

Ce drill, spécifique au travail du meneur (mais qui doit également intervenir dans la formation de tous les joueurs du périmètre), va permettre de développer les qualités de maniement de ballon et de changement de rythme.

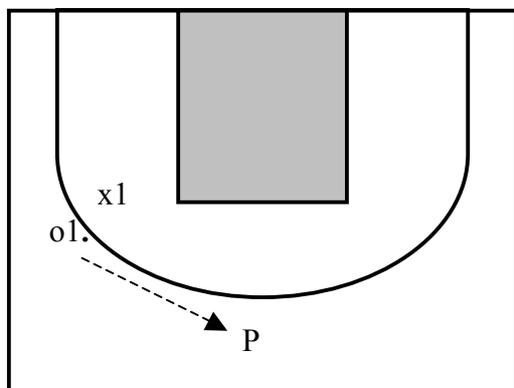
**1c1 du meneur :**



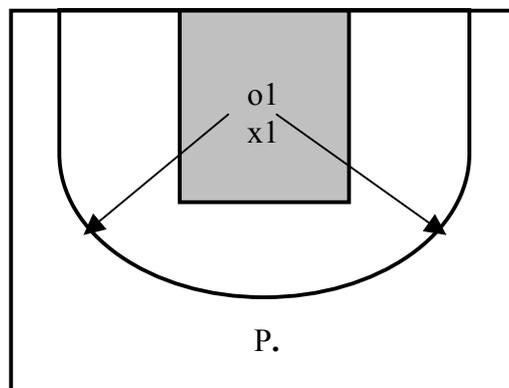
Pour démarrer le drill, o1 fait la passe à P et puis travaille son démarquage. Quand il reçoit le ballon sur le top, afin de placer l'attaquant dans des conditions de match, il doit jouer son 1c1 entre les deux lignes rouges. L'attaquant aura droit à maximum trois dribbles.

**1c1 de l'ailier :**

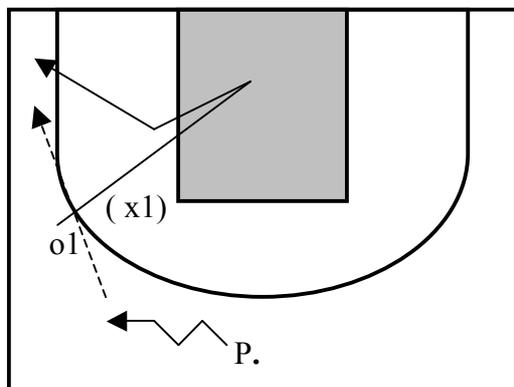
A



B



C



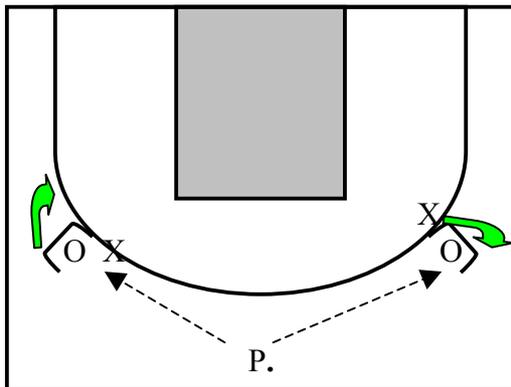
Le graphique A représente un drill pour l'ailier. Il s'articule sur les mêmes consignes que le drill pour le meneur, l'ailier a également droit à trois dribbles maximum pour son 1c1. Lors de ces deux drills, il est bien sûr important pour l'attaquant de maîtriser les fondamentaux vus dans le cours niveau 1 comme le back door cut, la position triple menace,...

Le graphique C est une forme spéciale de démarquage qu'il faudra travailler sans défenseur avant de pouvoir l'appliquer en 1c1. Après son in and out, l'attaquant va prendre contact avec son défenseur et puis avec explosivité créer un espace en reculant rapidement vers le coin. Le travail du passeur est également essentiel, en effet, le passeur quand il voit l'attaquant réaliser ce type de démarquage doit effectuer un dribble vers l'aile pour s'ouvrir un angle de passe.

Si le défenseur a malgré tout bien réagi et que la passe dans le coin est impossible, l'attaquant peut choisir de remonter du coin vers l'aile ou jouer back door le long de la base line.

Le graphique B est un drill de 1c1 de l'ailier où l'attaquant va démarrer du power spot. Il peut de ce fait choisir le côté où il va remonter.

Au niveau technique, il faut également enseigner le reverse step. En effet, si l'attaquant parvient à se démarquer et à recevoir le ballon mais que le défenseur se trouve très près de lui, il pourra utiliser cette technique dans le but de protéger son ballon mais également pour profiter de l'avantage.



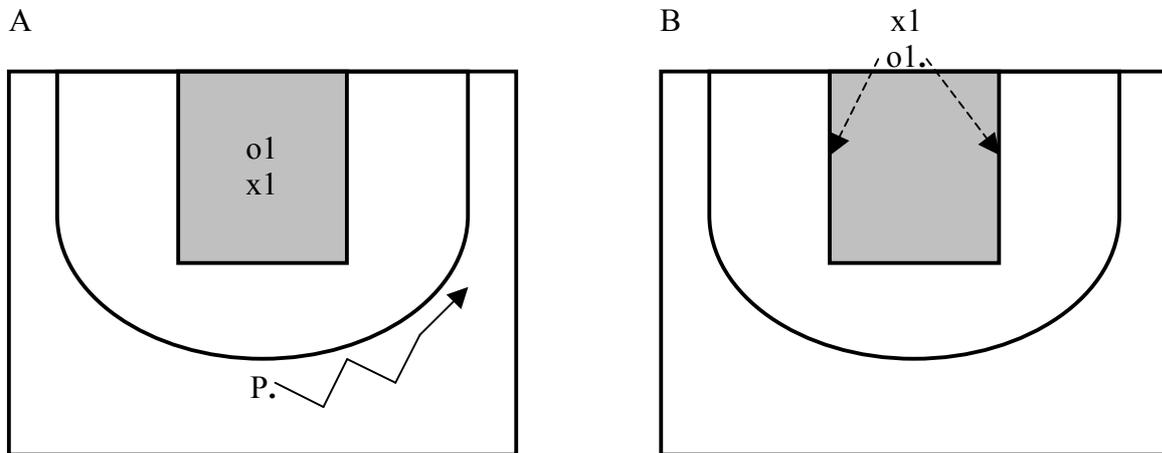
L'ailier gauche va effectuer un reverse pour attaquer l'anneau par la base line.

L'ailier droit va effectuer un reverse car le défenseur se trouve trop près de lui.

La particularité de ce départ en dribble est qu'il s'effectue dès la réception du ballon sans feinte ou position triple menace.

N.B. : Il est important de travailler également le 1C1 à partir du coin du terrain. S'il s'articule sur les mêmes fondamentaux que pour le 1c1 de l'aile, il est essentiel pour les attaquants d'apprendre à travailler son défenseur en étant proche de la ligne de fond, ce qui réduit considérablement l'espace. De plus, la finalité du mouvement de lay-up ou de power shoot sera différente de par le positionnement des épaules pour protéger le ballon ou par le travail des appuis pour se positionner efficacement sous l'anneau.

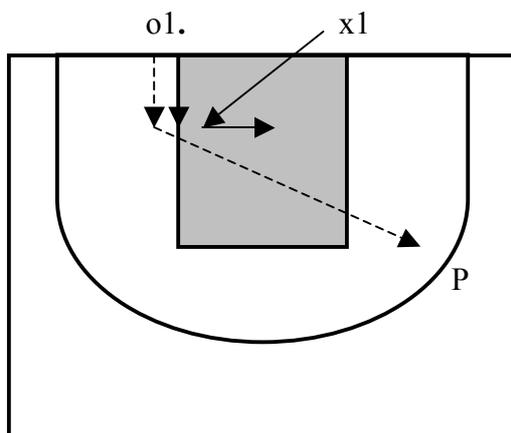
### 1c1 du low post :



Graphique A : le passeur va choisir un côté en dribble. o1 doit venir se placer post up pour recevoir la balle (notion de « swim move » à inculquer). Quand il reçoit la balle, o1 doit d'abord fixer l'intérieur de la raquette pour ensuite jouer 1c1, ceci encore une fois afin de le préparer à un contexte de jeu global 5c5. L'attaquant a, ici, deux dribbles maximum pour jouer son 1c1.

Graphique B : o1 démarre base line avec le ballon et fait spin the ball vers le bloc à droite ou à gauche. x1 vient se place derrière pour défendre.

### 1c1 du high post :



o1 fait spin the ball et récupère son ballon post up, x1 se place en défense. o1 skip le ballon au passeur et x1 se place en fonction de son homme et du ballon. Quand P a la balle o1 se démarque pour recevoir le ballon soit sur le high post soit post up côté ballon.

## 2C2 OFFENSIF :

Durant ce chapitre nous allons développer toutes les relations qui existent entre deux joueurs sur le terrain. Selon leur poste et leur place sur le terrain, selon qu'un des deux est en possession du ballon ou non, plusieurs options vont s'offrir aux attaquants. Nous allons d'abord voir les options quand un des deux attaquants possède le ballon et ensuite nous verrons les différentes relations qui pourront concerner deux joueurs et un passeur.

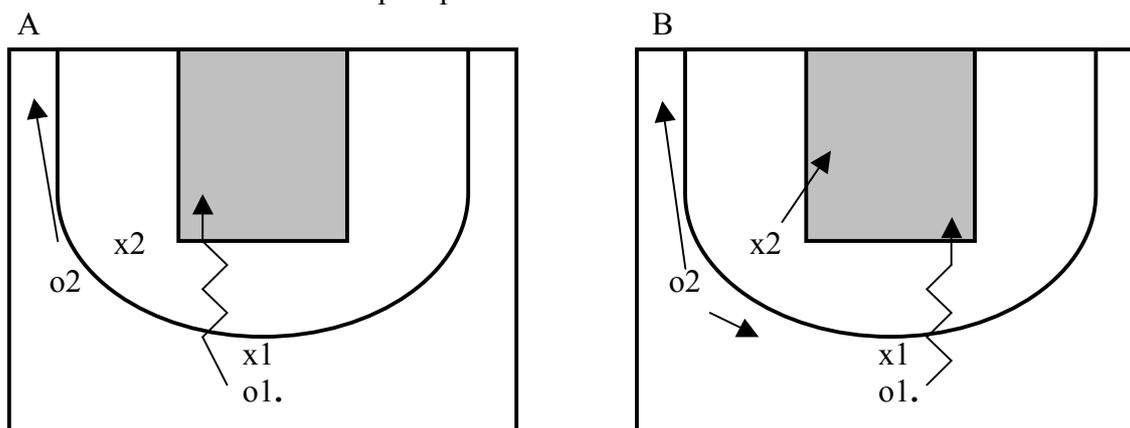
Nous établirons les situations pour chaque poste : meneur, ailier et pivot. Nous définirons les options qui existent entre chaque poste et les manières dont nous enseignons, perfectionnons et automatisons ces relations. D'un point de vue méthodologique, l'échauffement est un moment propice au travail de ces relations, il permet de répéter à intensité croissante et sans défense ces mouvements offensifs en insistant sur les différentes corrections à apporter et sur la justesse du placement des deux joueurs. Ensuite, les breakdowns permettront de peaufiner les mouvements, de travailler la lecture de jeu en fonction du choix de l'attaquant et des choix défensifs, et la présence de défenseurs obligera l'attaque à travailler à intensité maximale.

### 2c2 avec ballon :

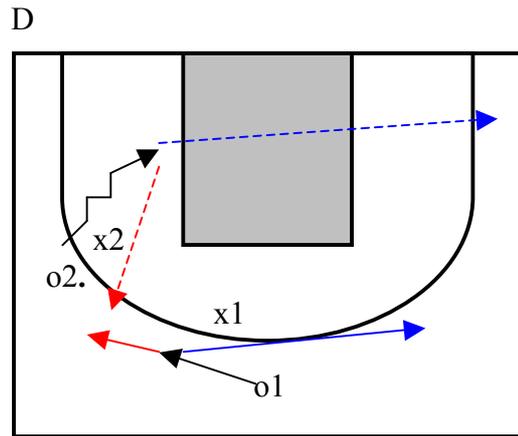
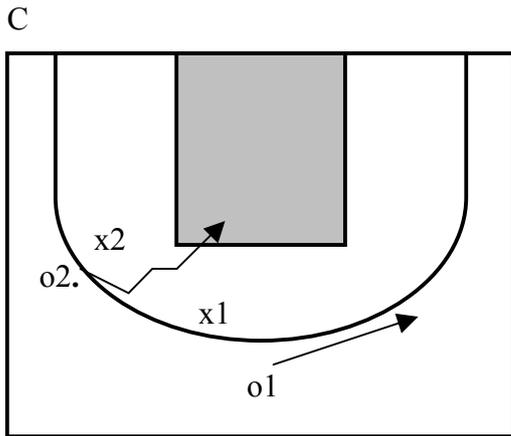
Dans le 2c2 avec ballon nous allons parler des relations existantes entre les différents postes.

#### Meneur / Ailier :

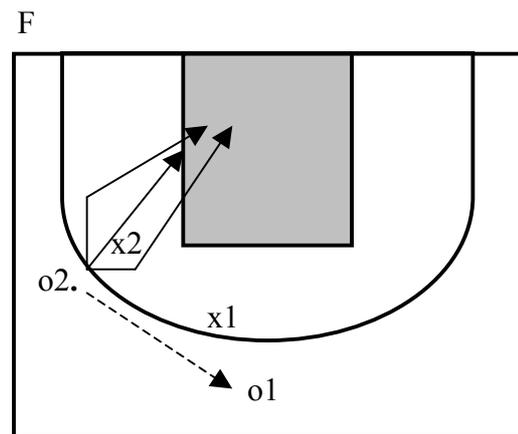
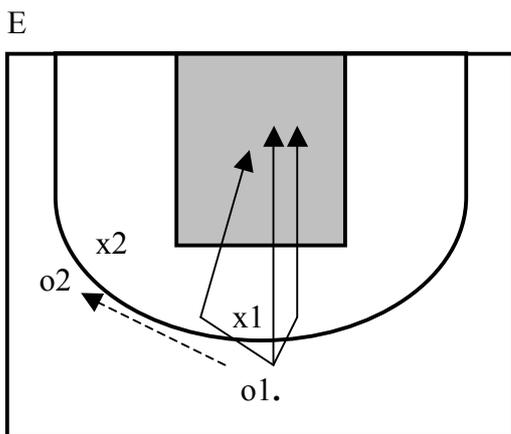
Les relations entre le meneur et l'ailier se répartissent en deux catégories, celles sur pénétration en dribble et celles après passe.



Sur ces deux graphiques on peut observer les réactions de l'ailier sur une pénétration en dribble du meneur. Sur le premier (A), on voit que o2 va respecter la notion de spacing en gardant la même distance entre lui et le meneur qu'avant le départ en dribble. Cela aura pour conséquence de mettre en difficulté le recover lié à l'aide défensive de x2 sur la pénétration du meneur. Sur le deuxième graphique (B), o2 va légèrement remonter sur le top ou descendre dans le coin vers le top sur une pénétration à l'opposé de lui. C'est la manière dont x2 réagira à la pénétration de o1 qui définira le choix de o2.



Sur les graphiques C et D on peut observer les réactions du meneur lors d'une pénétration de l'ailier. En C, l'ailier pénètre vers l'intérieur, le meneur s'écarte alors vers l'aile opposée afin de respecter la distance avec son ailier et ainsi augmenter le travail de la défense. En D, par contre, le meneur va se décaler d'un pas du côté de l'ailier qui pénètre base line. Et ceci pour deux raisons, la première est que, dans un contexte de jeu global, si l'ailier qui pénètre ne peut pas aller marquer et ressort la balle dans le coin opposé, le meneur doit pouvoir arriver rapidement côté ballon (le meneur se déplacera pendant l'air time) (flèche bleue), la deuxième raison est que, si l'ailier est bloqué dans sa pénétration, il peut compter sur une safety pass (flèche rouge).



La relation de passe qui existe entre un meneur et un ailier est le give and go. Un give and go est un mouvement offensif exécuté par le joueur qui vient de faire une passe. Directement après sa passe, il va plonger vers l'anneau pour recevoir le ballon en retour. Sur le graphique E, c'est le meneur qui va plonger vers l'anneau après sa passe tandis que sur le graphique F c'est l'ailier. Sur les deux graphiques, les trois flèches représentent les trajectoires possibles que va pouvoir emprunter l'attaquant. C'est la réaction du défenseur x1 après la passe qui va dicter la trajectoire que l'attaquant va utiliser.

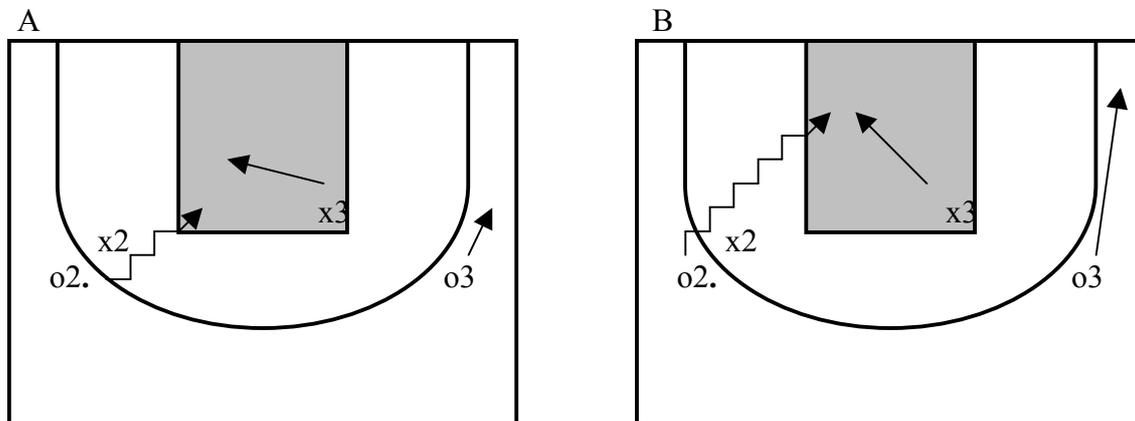
Après le give and go, si l'attaque n'a pu shooter, nous observerons souvent un second move qui pourrait être soit un post up du joueur qui a coupé ou un 1c1 du porteur par exemple.

### **Situation spéciale : le clear out.**

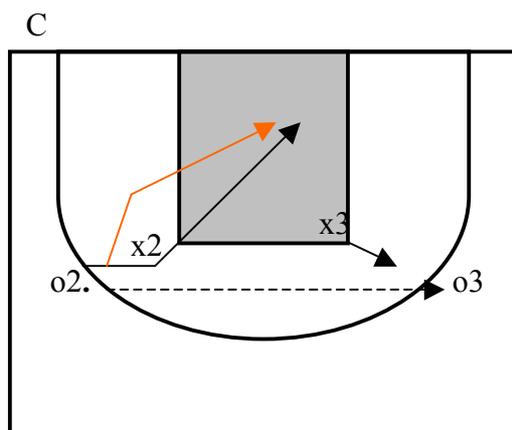
Un clear out est le fait de libérer un espace du terrain pour créer un 1c1. Cela peut se produire en utilisant une entrée en dribble du meneur et un cut de l'ailier (après back door par exemple).

## Ailier / Ailier :

Les relations entre deux ailiers s'articulent sur le même canevas que celle entre un meneur et un ailier : les relations sur pénétration en dribble et après passe.



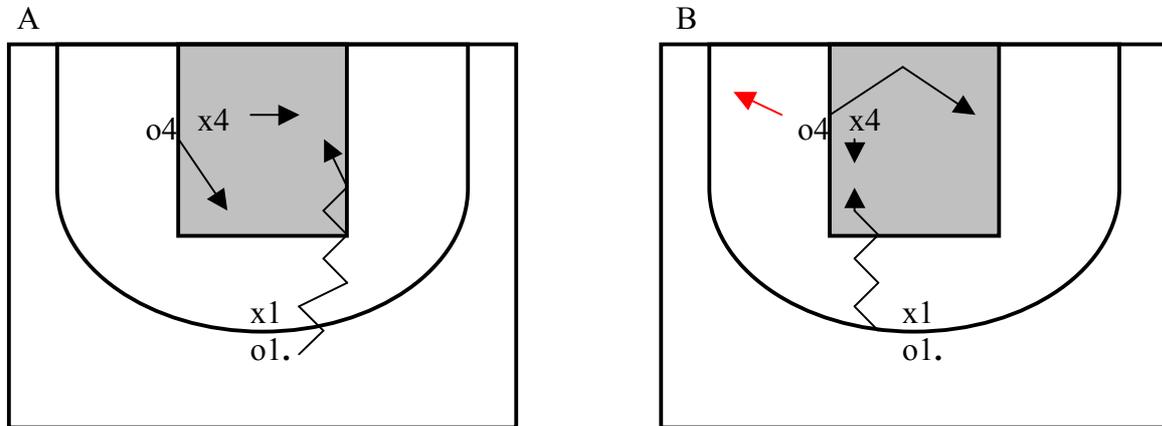
Sur ces deux graphiques, on peut observer les réactions de l'ailier par rapport à une pénétration en dribble de l'ailier opposé. Dans les deux cas le joueur sans ballon va descendre vers la base ligne. Sur le graphique A, o3 descend d'un pas de manière à garder un angle de passe permettant au porteur de lui ressortir le ballon. Sur le graphique B, o3 sprinte dans le coin pour la même raison. Si le ballon est ressorti par le dribbleur, on parlera de catch and shoot pour o3. Le catch and shoot est un mouvement offensif qui signifie rentrer dans la balle. Ce mouvement est réalisé en allant à la rencontre du ballon, il permet de rentrer en possession du ballon plus et donc de déclencher son action offensive (shoot ou drive) plus rapidement, et ensuite il induit un mouvement de l'attaquant vers l'anneau ce qui va réduire la distance de shoot, augmenter son agressivité et lui donner un bon équilibre sur ses appuis pour réaliser le shoot ou la feinte, ou le drive,... De manière à optimiser ce mouvement de catch and shoot, on demande au joueur du périmètre qui ne pénètre pas en dribble de toujours se déplacer derrière la ligne à trois points.



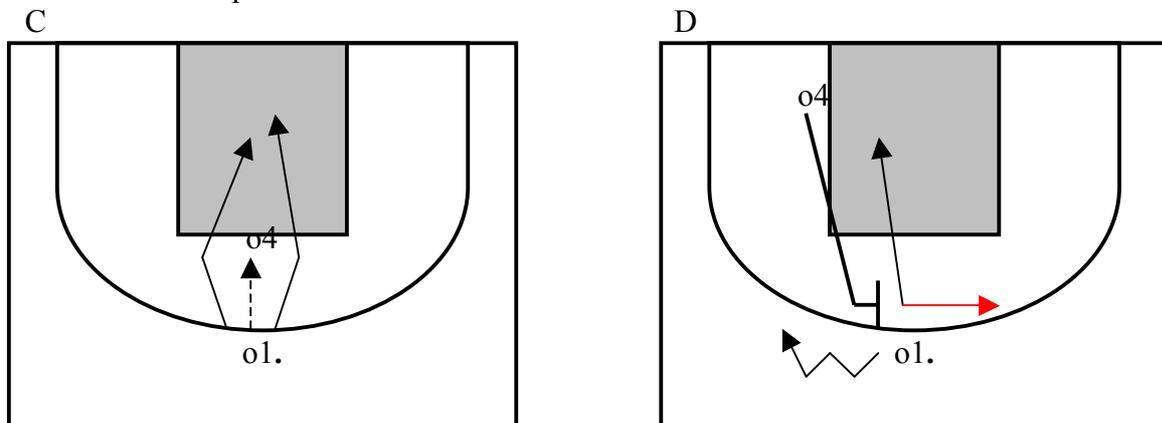
Sur le graphique C, o2 va effectuer un givage and go après sa skip pass. Directement après avoir lâché le ballon, il va essayer de passer devant x2 si celui-ci passe trop lentement de la position boxer stance à la position pistols (flèche noire). Si x2 réagit bien, se place en pistols rapidement et empêche o2 de passer devant lui (bodycheck), o2 devra alors passer par en-dessous (flèche rouge).

## Meneur / Pivot :

Si les relations après pénétration en dribble et après passes sont toujours d'actualité entre un meneur et un pivot, une troisième relation intervient dans le 2c2 avec ballon, ce sont les écrans.



Sur les graphiques A et B on peut observer les réactions de o4 sur une pénétration en dribble de o1. En A, le meneur pénètre du côté opposé à o4, o4 va donc remonter vers la ligne des lancer-francs pour augmenter la distance que x4 devra parcourir après sa rotation défensive. En B, o1 pénètre côté o4, o4 a donc deux possibilités. Ces possibilités seront dépendantes et influencées par les qualités intrinsèques de o4. S'il est bon shooteur, il s'écartera de la raquette pour se créer un espace de shoot (flèche rouge) et s'il est plutôt intérieur, il passera en-dessous de l'anneau dans le dos du défenseur pour recevoir la balle de l'autre côté de la pénétration.



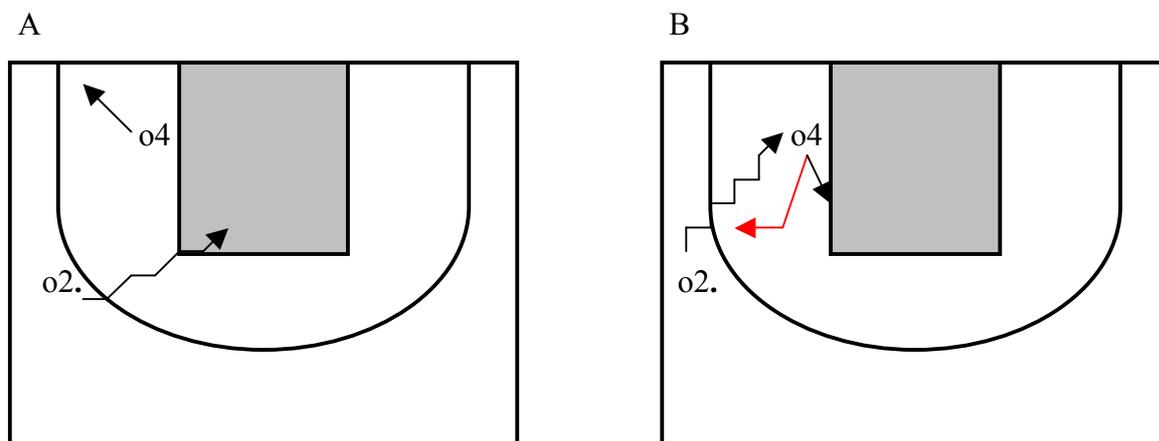
La relation de passe entre un meneur et un pivot (graphique C) a lieu lorsque le pivot est en position de high post. Après sa passe, le meneur peut jouer give and go et couper vers l'anneau dans le dos de son défenseur. Attention, la technique utilisée n'est pas celle de la hand of pass mais est plutôt basée sur la vitesse d'exécution et la lecture de la position de la défense.

La relation d'écran (top screen) est schématisée sur le graphique D, o4 va venir placer un écran (screen) sur le défenseur de o1. Pour réaliser un écran correct, o4 doit être à l'arrêt lors du contact et doit avoir placé ses appuis entre le pied du défenseur, ses épaules seront perpendiculaires à la ligne d'épaules du défenseur. Ses bras seront le long de son corps ou immobiles et perpendiculaires à sa poitrine, un mouvement de poussée des bras sera sanctionné. Une autre technique est de présenter son dos au défenseur.

Cet écran va être utilisé par o1 pour tenter de s'ouvrir un shoot ou une pénétration.

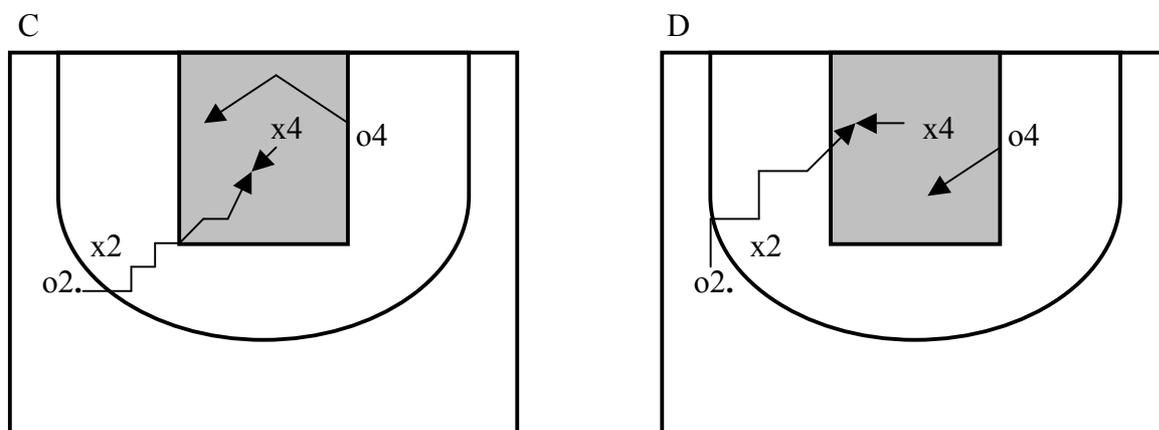
Après son écran, o4 va effectuer un second move. Dans un pick and roll (flèche noire), il ira vers l'anneau lorsque o1 aura utilisé son écran. Le travail des pieds sera un step in ou un roll in. Dans le cadre d'un pick and pop (flèche rouge), dès que o1 aura utilisé l'écran il sprintera à l'opposé du dribbleur pour se créer un spot de shoot.

### Ailier / Pivot :



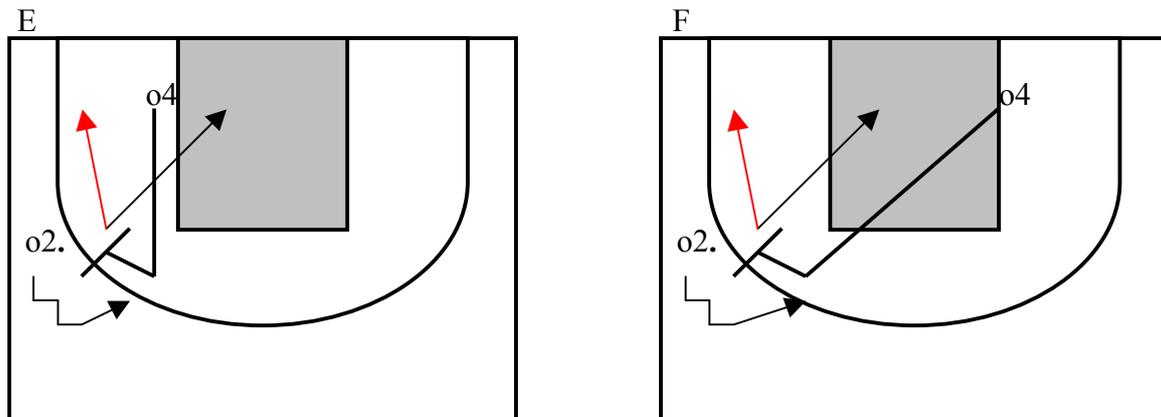
Les graphiques A et B montrent les relations entre un ailier et un post up côté ballon sur pénétration en dribble de l'ailier. En A, l'ailier pénètre vers l'intérieur, o4 réagit en s'écartant vers le coin du terrain. En B, l'ailier pénètre vers la base line, le pivot va remonter le long de la ligne de la raquette (flèche noire). En A comme en B, la technique de déplacement pour o4 est identique : le pivot va garder sa poitrine en face du ballon et s'éloigner du dribbleur en reculant. Si le dribbleur fait la passe, o4 pourra avancer dans la balle (catch and shoot) pour prendre le shoot ou feinter et driver.

La flèche rouge sur le graphique B est une autre option pour un o4 qui possède un bon shoot extérieur. Dans ce cas-ci, la technique des pieds est différente, o4 va sprinter en s'éloignant rapidement du dribbleur et en prenant la place initiale de l'ailier. Pour effectuer une passe rapide o2 a deux techniques possibles : il peut s'arrêter en jump stop et effectuer un reverse sur le pied intérieur en plaçant le défenseur dans son dos ou s'arrêter en jump stop et pivoter sur le pied extérieur en protégeant le ballon en effectuant un swing rapide de la poche gauche à la poche droite.

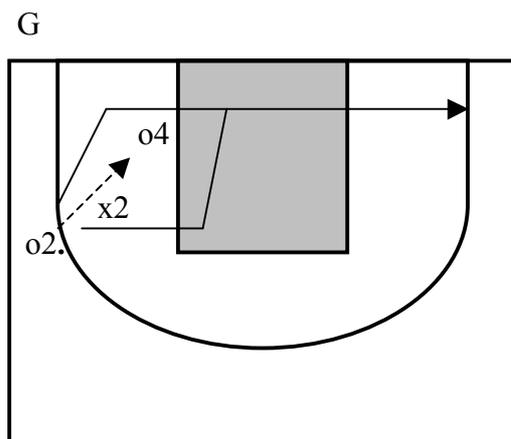


Sur les graphiques C et D, on va parler de la relation entre un ailier et le post up opposé lors d'une pénétration en dribble. En C, o2 pénètre vers l'intérieur, o4 va donc couper

par la base line dans le dos de son défenseur. Sur le graphique D, o2 pénètre par la base line, o4 régit en flashant vers le milieu de la raquette dans le dos de son défenseur.



Les graphiques E et F montrent le jeu d'écran entre un pivot et un ailier (side screen). Les consignes techniques pour la pose et l'utilisation de l'écran ont été vues plus avant dans la relation meneur – pivot. o2 utilise l'écran et o4 effectue un second move après son écran (flèche noire : pick and roll, flèche rouge : pick and pop).



Dans le graphique G, on présente la situation où l'ailier va servir le post up. o2 donne la balle à o4 et effectue un second move appelé LA cut, c'est-à-dire qu'après sa passe, o2 va couper vers l'anneau en contournant son défenseur par au-dessus (ligne des lancer-francs) ou par en-dessous (base line). En règle générale on demande à l'attaquant de regarder comment le défenseur se tourne pour regarder le ballon inside et partir dans son dos. Certains coachs imposent parfois de passer toujours du même côté.

### **Situation spéciale : la Hand of pass.**

La hand of pass est une situation de jeu spéciale. Elle peut concerner un pivot et un meneur, un meneur et un ailier et un pivot avec un ailier. On peut également observer la hand of dans des situations de passe en mouvement. La technique pour l'apprentissage de cette passe a été vue dans le cours niveau 1.

C'est une situation de jeu en 2c2 que les entraîneurs doivent travailler car il est fréquent d'observer des erreurs techniques lors de la réalisation de cette passe aussi par le passeur (protection de balle,...) que par le receveur (marcher,...).

## 2c2 sans ballon:

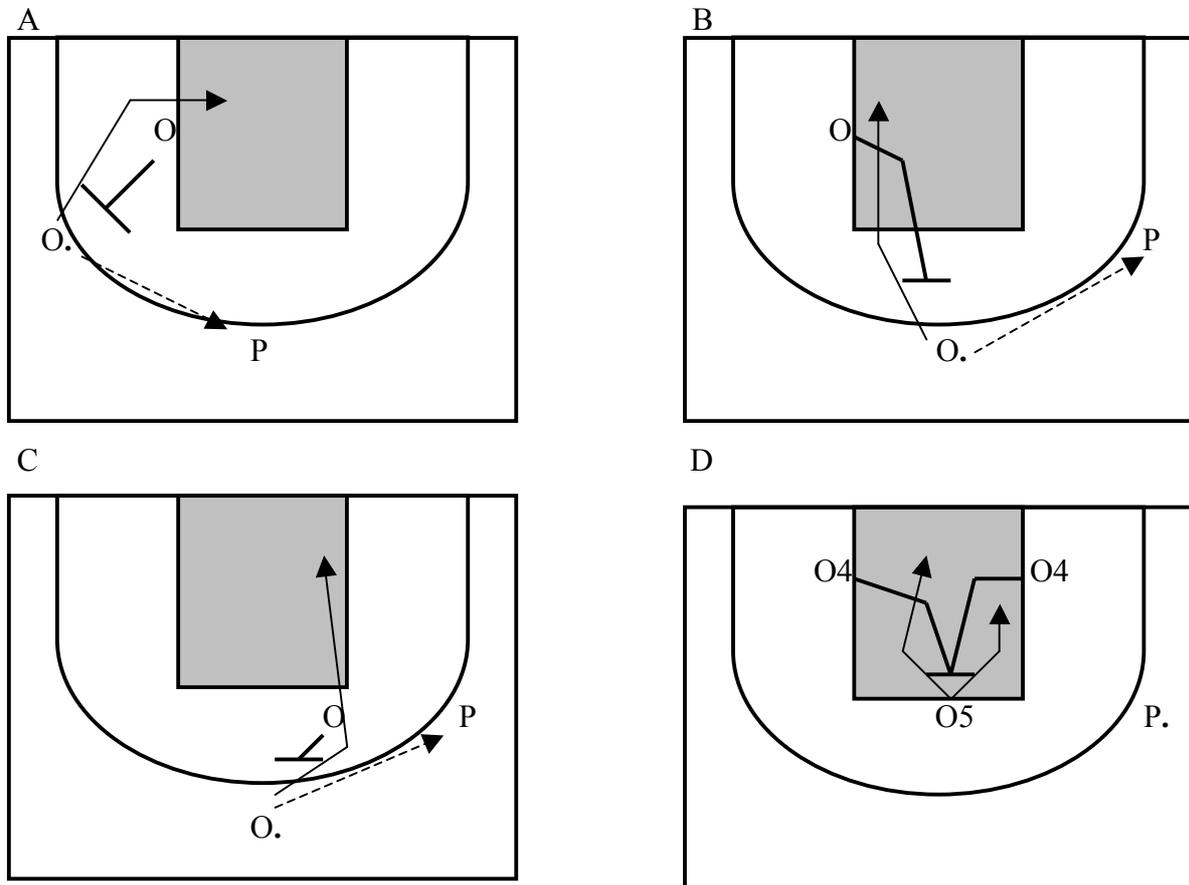
La notion de 2c2 sans ballon signifie que deux joueurs non-porteurs vont interagir de manière à se libérer pour avoir le ballon. Pour ce faire les attaquants vont réaliser un écran (screen). Selon l'endroit du terrain où cet écran sera réalisé on parlera de back screen, down screen, flex screen, lateral screen, flare screen, diagonal screen, screen away et cross screen. Les notions de ball screen ayant été vues dans le 2c2 avec ballon, plusieurs notions telles que staggered screen, screen the screener, pick and repick ou stack seront étudiées dans le cours niveau 3.

Dans l'enseignement du 2c2 sans ballon nous travaillerons avec deux attaquants et un passeur (feeder). Lorsque le geste sera acquis techniquement, deux défenseurs pourront être ajoutés.

Nous allons maintenant détailler les différentes techniques d'écran. Nous parlerons du screener et de son rôle mais également du joueur qui va profiter de l'écran. Nous aborderons également les réactions que pourront avoir les attaquants après l'utilisation de l'écran (second move), c'est la défense qui induira ce second move mais il est bien sûr essentiel pour un entraîneur de préparer ses joueurs à réaliser ce mouvement.

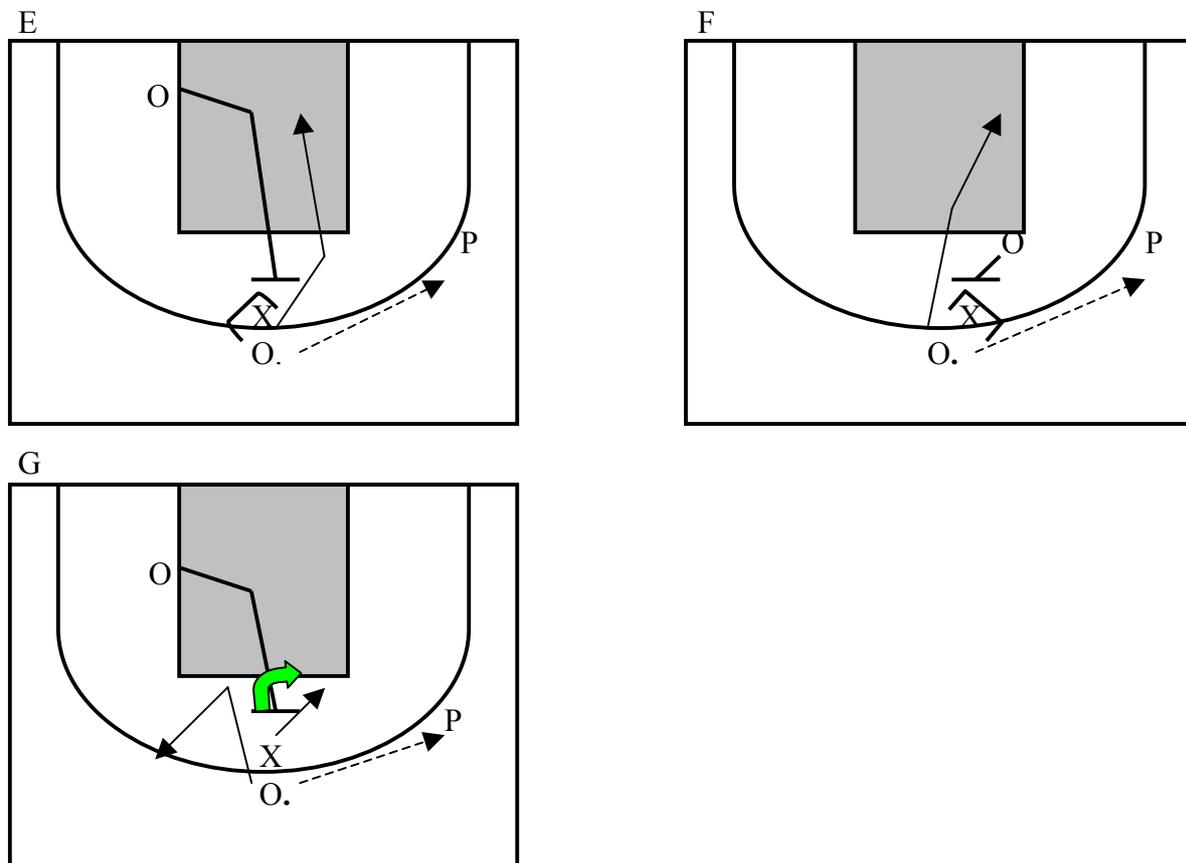
Pour chaque écran nous évoquerons les différents endroits sur le terrain où ce type d'écran apparaît le plus fréquemment, les techniques pour bien utiliser cet écran et les second moves du screener.

### Back screen :



Les graphiques A, B, C et D représentent les quatre situations les plus courantes de back screen. En A et en B, l'attaquant qui vient de faire la passe à P va partir à l'opposé de sa passe, le screener va venir poser son écran dans le dos du défenseur qui s'est positionné en jump to the ball (défense à une passe du ballon). L'utilisateur de l'écran va alors feinter en effectuant un pas vers le ballon ou en demandant le ballon avant de profiter de l'écran. Il est essentiel pour l'attaquant de frôler l'écran (épaule intérieure de l'utilisateur avec épaule extérieure du screener) afin de ne pas permettre au défenseur de pouvoir s'intercaler. En C, l'attaquant va passer au-dessus de l'écran, la technique est donc différente, il s'agira dès qu'il donne le ballon de plonger avant que le défenseur ne se soit placé en jump to the ball. En D, on peut voir un back screen entre les deux pivots, O5 pourra utiliser l'écran par au-dessus ou par en-dessous en fonction du positionnement de son vis-à-vis.

Dans les quatre cas de figure, si le défenseur empêche de prendre l'écran comme expliqué ci-dessus, l'attaquant ne va pas tenter de battre la pression mais il va partir à l'opposé en mettant son défenseur dans l'écran (graphique E et F).

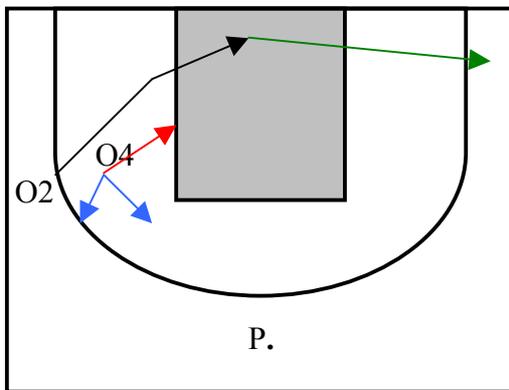


Sur le graphique G, le défenseur choisit de passer au-dessus de l'écran. Quand l'attaquant voit cela, il effectuera un mouvement de flare pour se libérer un spot de shoot. La flèche verte symbolise le mouvement de reverse step du screener qui de ce fait empêchera le défenseur de sortir sur le shoot. Ce mouvement peut bien sûr s'appliquer sur les quatre types de back screen (graphiques A, B, C et D).

Dans l'enseignement du back screen, il est essentiel de travailler les différentes techniques d'utilisation de l'écran mais il faut également ne pas perdre de vue tout le travail du screener une fois que l'utilisateur de l'écran aura fait son action, c'est ce que l'on appelle le second move. Pour effectuer un second move efficace, le screener va devoir tenir compte

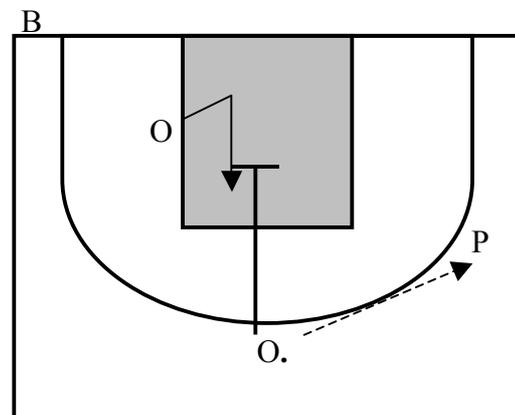
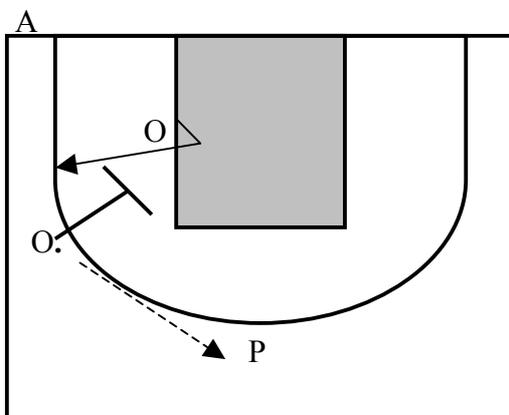
de deux paramètres, l'option choisie par son coéquipier et la réaction de la défense. Si la défense choisit d'aider sans switcher, le screener va partir à l'opposé de la direction prise par l'utilisateur de l'écran (graphique H). Le travail des appuis est fondamental dans la recherche de l'efficacité. Si on recherche la vitesse dans le mouvement on demandera plus souvent au screener d'effectuer un step in ou un step out, si par contre on recherche plus la prise de position on demandera un roll ou reverse step. Sur le graphique H, les deux flèches bleues représentent un step out quand le défenseur de O4 fait help et reprend son homme, s'il est bon shooteur à trois points ou plus près de l'anneau s'il est moins bon à longue distance. La flèche rouge est, quant à elle, la réaction que le screener aura si la défense switch, son second move consistera alors à laisser le défenseur de O2 dans son dos et de demander la balle avec la main intérieure. Pour augmenter encore l'efficacité de ce mouvement on demandera à O2 si la défense switch de poursuivre son cut (flèche verte) pour agrandir l'espace.

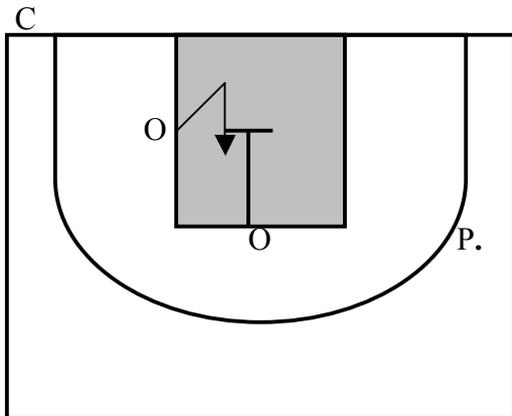
H



### Down screen :

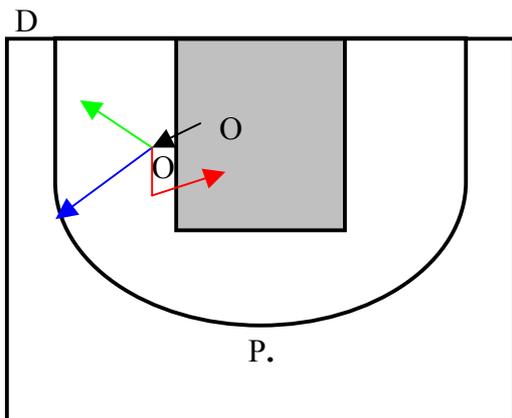
Si nous parlons de back screen quand un joueur place un écran sur un joueur plus éloigné de l'anneau que lui, nous parlerons de down screen dans la situation inverse c'est-à-dire quand un joueur éloigné va placer un écran sur un joueur plus proche de l'anneau. Les graphiques A, B et C montrent les différentes situations de jeu où on peut observer un down screen.





Sur ces trois graphiques on peut observer que l'utilisateur de l'écran va effectuer le même travail préparatoire. En effet, lorsqu'il voit le screener descendre vers lui, il va emmener son défenseur à l'opposé de l'écran, cela lui permettra d'empêcher le défenseur d'anticiper, d'augmenter l'espace pour le jeu du 2c2 et, si le défenseur réagit mal, de recevoir le ballon près de l'anneau.

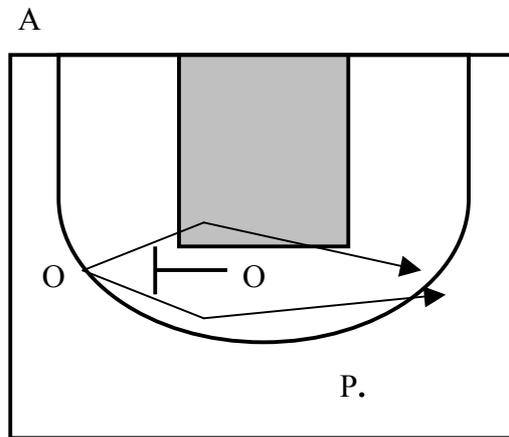
Graphique D : Après ce travail préparatoire, l'attaquant va utiliser l'écran de son partenaire en passant épaule contre épaule. Lorsqu'il frôle l'épaule du screener, l'attaquant va en même temps jeter un œil vers son défenseur et regarder comment celui-ci réagit à la prise de l'écran. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter : le défenseur est surpris et bloqué dans l'écran, l'attaquant sortira alors tout droit pour avoir le ballon, la technique est appelée « straight » (flèche bleue), si l'attaquant suit le défenseur (« tracing ») l'attaquant va réaliser un « curl » c'est-à-dire tourner autour du screener et repartir vers l'anneau (flèche rouge), si le défenseur passe de l'autre côté de l'écran par rapport à l'attaquant (« through », « inside ou outside slide ») l'attaquant exécutera un mouvement de « flare » (flèche verte).



En fonction de l'utilisation de l'écran par l'attaquant, le screener effectuera son second move en respectant le principe vu plus haut qui est de partir à l'opposé de l'utilisateur de l'écran. Avant cela, il aura permis à l'attaquant de renforcer sa réaction par rapport au défenseur en effectuant un bon footwork (reverse ou front step) et en augmentant encore la difficulté pour le défenseur de l'utilisateur, obligeant la défense à réagir. Ce qui engendrera une meilleure efficacité de son second move.

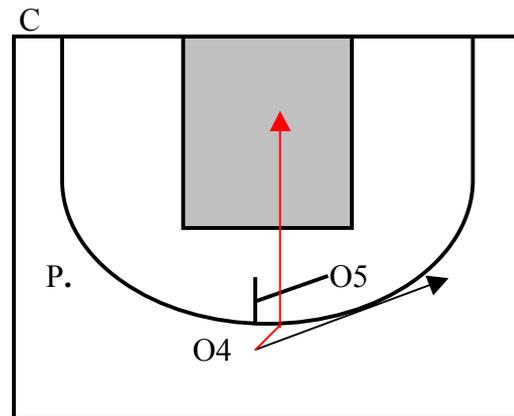
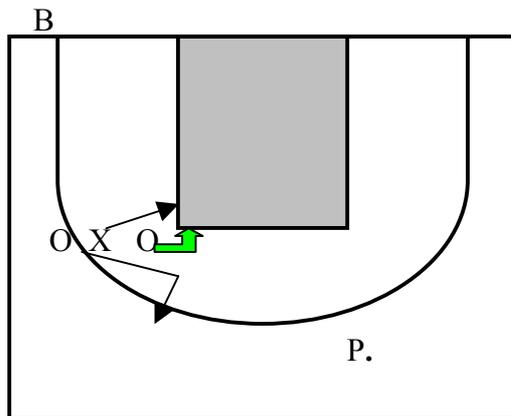
### Lateral screen : ( + Flare screen + Flex screen )

On parlera de lateral screen lorsque le screener et l'utilisateur de l'écran sont sur une même ligne par rapport à la base line.



Le graphique A permet de voir une situation fréquente de lateral screen. L'attaquant est à une passe du ballon, son défenseur est donc en deny et le screener va poser son écran parallèlement à la ligne de lancer-francs. L'utilisateur de l'écran va regarder la réaction du défenseur et va réagir en fonction du défenseur, il pourra passer au-dessus ou en-dessous de l'écran.

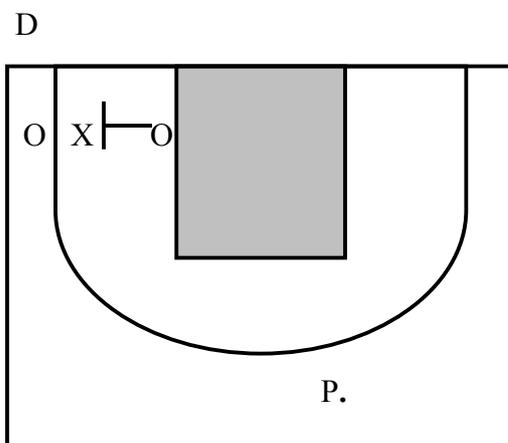
Comme expliqué pour le back screen, l'attaquant pourra également feinter le défenseur si celui-ci passe à l'opposé de lui et, avec le reverse step (flèche verte) du screener, pourra s'ouvrir un shoot (graphique B).



Sur le graphique C, une situation spéciale de lateral screen (aussi appelé flare screen). Le high post opposé ballon vient faire lateral screen sur le high post côté ballon. Si O4 a un bon shoot extérieur, il peut s'éloigner du ballon rapidement pour s'ouvrir un spot de shoot (flèche noire), si son défenseur passe en-dessous il utilisera la même réaction que sur le graphique B et si le défenseur joue « tracing », il pourra plonger vers l'anneau (flèche rouge).

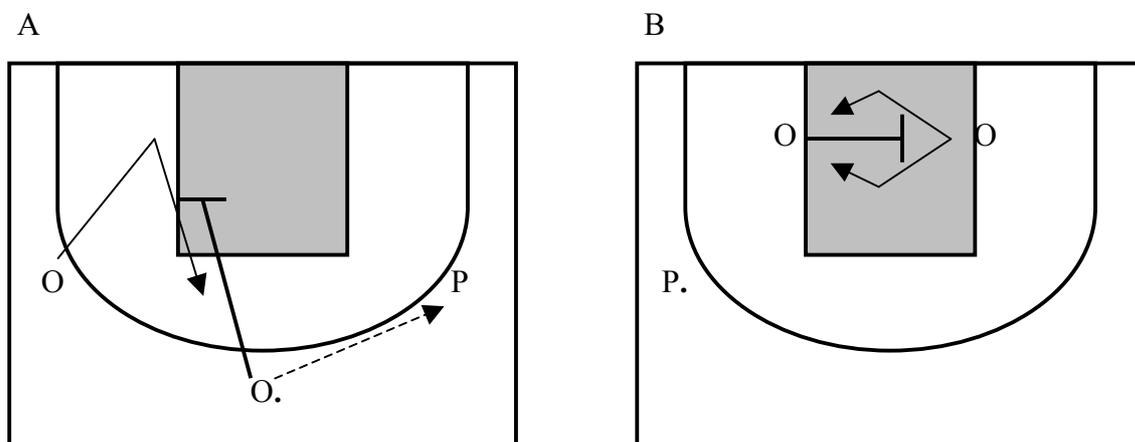
Le second move du screener sera basé sur les mêmes principes que pour le back screen.

Le flex screen est un lateral screen particulier. Particulier de par sa position sur le terrain. Il tire son nom d'une offense (flex) dans laquelle on utilisait ce type d'écran (graphique D). Au niveau enseignement et apprentissage, il s'articule sur la même méthodologie que pour le lateral screen.



**Screen away : ( + Cross screen )**

On utilisera le terme screen away lorsque le screener se déplacera à l'opposé du ballon pour poser son écran (graphique A). On parlera de cross screen quand un post up côté ballon ira faire écran pour le poste up opposé au ballon (graphique B).

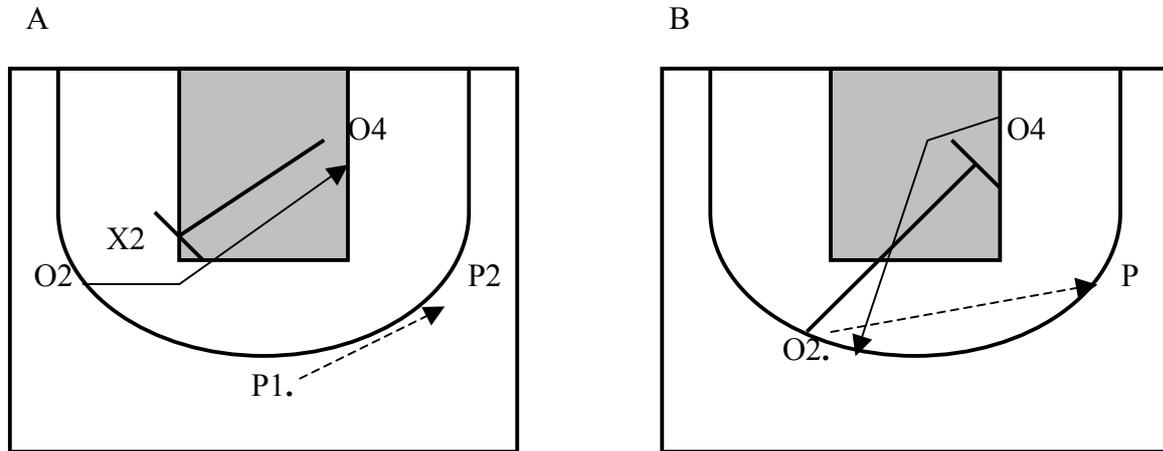


Le screen away s'articule sur les mêmes principes que le down screen. L'utilisateur de l'écran va attirer son défenseur à l'opposé de l'écran, il va ensuite viser l'épaule de son partenaire et passer épaule contre épaule. Le screener va ensuite regarder comment son partenaire utilise l'écran (straight, curl ou flare) avant d'exécuter son second move.

Le cross screen va lui s'articuler sur les principes du lateral screen ou du back screen aussi bien pour le screener que pour le bénéficiaire de l'écran. En fonction des postes des joueurs concernés par l'écran, les options offensives et les réponses différeront.

## Diagonal screen :

Le diagonal screen est un écran qui verra le screener traverser la raquette en diagonale. On parlera de diagonal screen pour un déplacement du haut vers le bas comme pour un déplacement du bas vers le haut.



Sur le graphique A, dès que P1 donne à P2, le poste bas va faire écran pour l'ailier. La clé de la réussite de ce mouvement offensif est le timing. Quand la balle est en l'air entre P1 et P2, O4 doit être en mouvement pour bloquer le plus tôt possible dans son remplacement en pistols. O2 va partir également dès que la balle quitte les mains de P1, avant cela il aura monopolisé l'attention de son défenseur en demandant le ballon tout le temps qu'il restera dans les mains de P1. O2 va utiliser l'écran avec les mêmes règles que pour un back screen.

Sur le graphique B, O2 va faire écran pour O4 dès qu'il donne le ballon à P. O4 va monopoliser l'attention de son défenseur en travaillant post up pour recevoir la balle et obliger son vis-à-vis à défendre en deny. Dès que l'écran est posé, O4 va utiliser l'écran par en-dessous rapidement pour s'ouvrir un spot de shoot sur le top.

Dans les deux cas (graphique A et B), le second move du screener consistera à lire la réaction de la défense suite à l'action de son partenaire et à demander le ballon.