

## Jeu sans ballon : D. Goethals.

### Introduction

Le coach développe des situations de jeu sans ballon autour du ball screen (3 joueurs qui ne sont pas directement impliqués par le pick) et autour de la balle au low post.

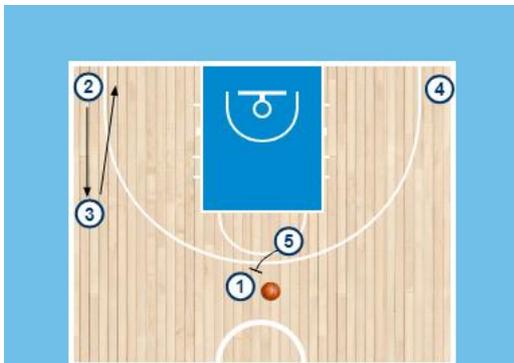
Plus on peut occuper les joueurs sans ballons plus nous allons créer des retards défensifs.

2 notions importantes : le SPACING et le TIMING.

Plus nous allons être capable d'augmenter la vitesse d'exécution plus notre niveau de jeu va augmenter.

### Situation de middle screen.

#### **Interchange**



O2 Remonte au-dessus de la ligne des 3 points

O3 Sprint vers le coin

*Si switch* entre x2 ET x3 post up de O3 sur X2

*Point faible de l'interchange* : si nous sommes dans une situation de trap ou de hard hedging, il n'y a pas de joueur ouvert assez rapidement pour recevoir une passe.

#### **Flare screen**



Au moment où O5 dive O4 place un flare screen sur X2.

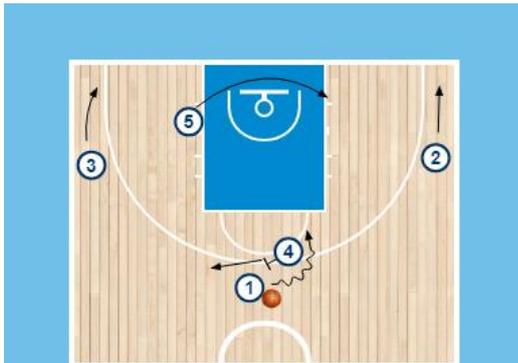
Nous devons coacher les joueurs pour qu'ils screenent un défenseur et pas un spot libre.



Si switch O4 step in dans le dos de X2.

O5 dive côté ballon.

### Situation de pick and pop (écran du poste 4)



- O1 utilise l'écran de O4.
- O4 pop au-dessus de la ligne des 3 points.
- O2 sprint vers le coin.
- O5 joue low-low. Il plonge dans le dos de la défense.
- O3 sprint vers le coin.



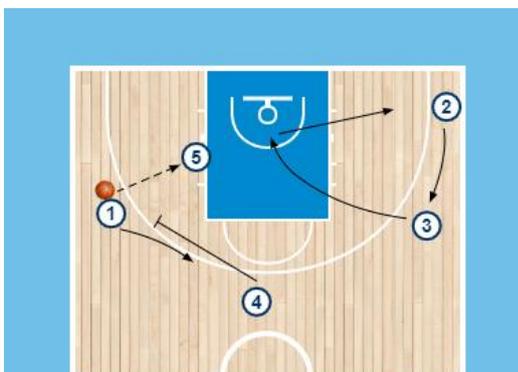
- Si switch entre X1 et X4
- O1 joue pour la relation entre O5 et O4

### Situation de post up.

Règles :

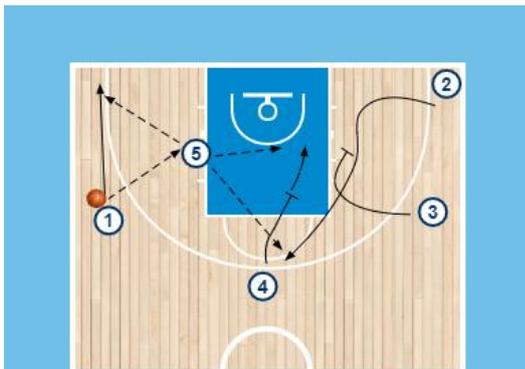
- On doit libérer l'espace pour le joueur intérieur.
- À la réception de balle O5 doit avoir le regard au dessus de l'épaule intérieure de façon à voir tout le jeu.
- On limite le 1 contre 1 du big man sur 2 à 3 dribbles maximum.

### Flare screen et weak side cut



- O1 feed inside
- O5 regarde au-dessus de l'épaule intérieure
- O3 cut
- O2 relocate (équilibre l'attaque)
- O4 flare screen pour O1. Attention au timing O4 doit placer l'écran après le cut de O3.

### Corner + staggered screen



O1 feed inside et plonge vers le coin

O5 regard au-dessus de l'épaule intérieure

O2 utilise le staggered screen de O3 et O4

O5 peut ressortir le ballon soit à O1 dans le coin, soit à O2 pour un shoot (attention aux différentes lectures sur le staggered screen), soit à O4 sur le step in (si switch sur le 2<sup>ème</sup> écran)

### Situation globale post up + relation sur le pick and pop



\_O1 feed inside et plonge vers le coin

O5 regard au-dessus de l'épaule intérieure

O2 utilise le staggered screen de O3 et O4

O5 peut ressort le ballon chez O2

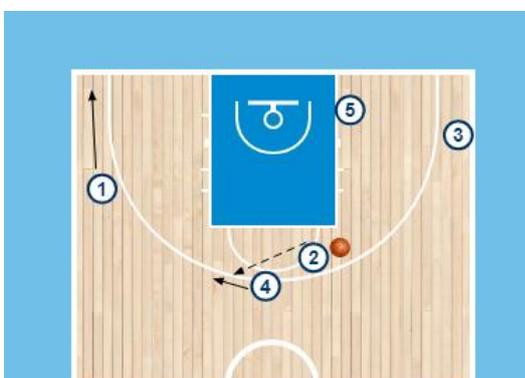


Si O2 n'a pas l'option du shoot alors O4 vient jouer le ball screen.

O5 Low Low

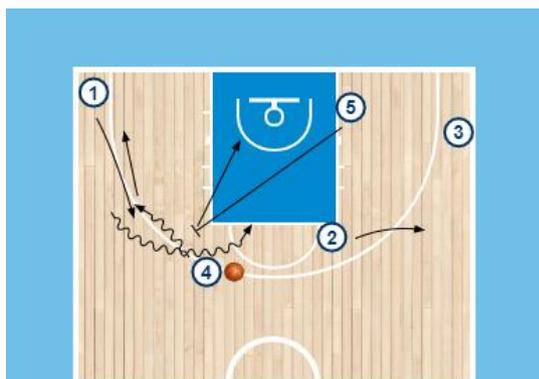
O3 ouvre dans le coin

O1 équilibre l'attaque



O4 joue le pop au-dessus de la ligne des 3 points

O1 ouvre vers le coin



O4 joue dribble hand off avec O1.

Après sa passe il pop vers le coin.

O5 vient placer un ball screen derrière la hand off et Dive.

O2 et O3 ouvrent.