

Le screening game

L'idée directrice est de créer une mobilité offensive, le porteur de balle enchaînant toujours un écran après une passe. Le dispositif de départ est de type 2-1-2 avec 4 joueurs et 1 joueur intérieur (Figure 57).

►Règles générales :

- respecter l'occupation des espaces (spacing) ;
- chaque joueur doit être à une distance de 3 ou 4 m de son partenaire et il n'y a qu'un seul joueur par secteur de jeu stratégique (spot) (Figure 58) ;
- le dribble n'est autorisé que pour progresser vers la cible, s'ouvrir un angle de passe, ou se replacer vers un spot (notion de dribble utile) ;

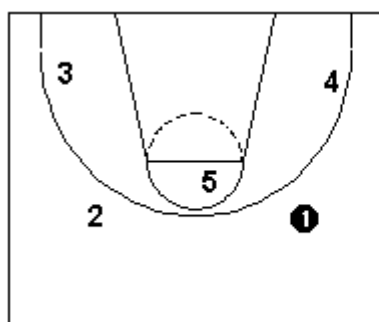


Figure 57

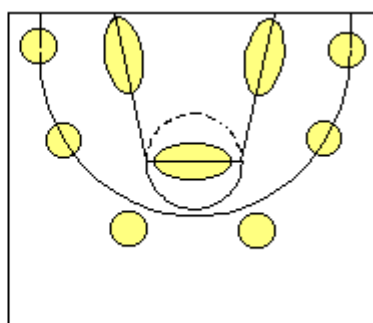


Figure 58

Règles pour le joueur intérieur :

- il doit toujours aller à la balle et prendre la position préférentielle ;
- si le joueur extérieur joue le 1 contre 1, il doit libérer le couloir de jeu direct.

►Règles pour les joueurs extérieurs :

- toutes les 3 passes au maximum, le joueur intérieur doit recevoir le ballon ;
- les poseurs et les utilisateurs d'écrans vont dans les secteurs libres s'ils n'ont pas eu le ballon ;
- le passeur enchaîne un écran par rapport à la passe qu'il effectue ;
- le porteur de balle " travaille " son défenseur direct (triple menace) ;
- les non porteurs de balle situés à une passe du porteur travaillent pour se démarquer et offrir plusieurs solutions de passes au porteur de balle.

Les types de passes et leurs enchaînements d'écrans :

-**si passes arrière-arrière** : passe latérale enchaînée d'un écran vertical en profondeur (down screen) (Figure 59) ;

-**si passes arrière-ailier** : passe en profondeur enchaînée d'un écran inverse horizontal (screen away) (Figure 60) ;

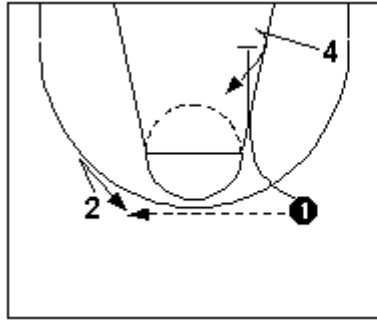


Figure 59

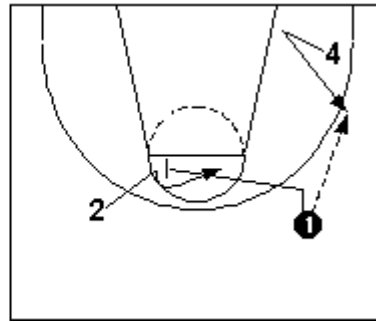


Figure 60

si passes ailier-arrière : l'ailier, après sa passe pour l'arrière, reçoit un écran latéral du joueur intérieur (baseline screen) et s'il n'a pas reçu le ballon, il enchaîne un écran aveugle (back screen) pour l'arrière opposé ou un autre joueur (Figure 61) ;

-lors de la relation extérieur-intérieur, afin de limiter l'aide défensive sur l'intérieur qui reçoit le ballon d'un joueur extérieur, celui qui fait la passe va faire un écran sur le joueur extérieur placé du même côté (Figure 62) ;

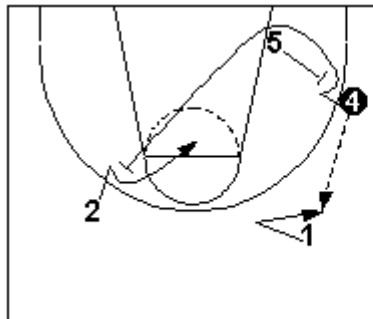


Figure 61

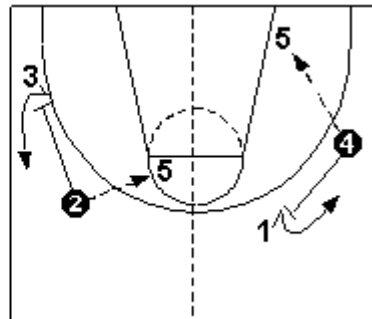


Figure 62

Conclusion sur ce type d'attaque :

Les règles mises en place peuvent très bien changer en fonction des options prises par l'entraîneur. C'est lui qui les détermine. Elles peuvent être simplifiées ou complexifiées. Le principe d'attaque a l'avantage de donner un " code " de mobilité entraînant une cohérence d'ensemble tout en laissant une part de liberté aux joueurs (lecture de jeu). Il permet aussi de faire travailler à l'entraînement différentes situations d'écrans ainsi que les fondamentaux individuels offensifs : démarquage, triple menace, tirs, passes, dribbles.