

# ★ REBOUND 97



# Basketball

DRIEMAANDELIJKS MAGAZINE - REVUE TRIMESTRIELLE - 97 / 2024  
BELGIAN BASKETBALL COACHES ASSOCIATION

Met dank aan onze sponsors en partners!  
Avec nos remerciements à nos partenaires et sponsors!



# THE OPERATING SYSTEM (OS) PART 1: POST MOBILITY

[www.thomasroijackers.com](http://www.thomasroijackers.com)

**Door/Par: Coach Thomas Roijackers**  
**Vertaling/Traduction: Luc Plateus**



Voor ik over POSTMOBility zelf begin, wil ik het over het 'Operating System' (OS) hebben. Net als bij een computer is dit 'besturingssysteem' het brein van je aanval en daarom het belangrijkste aanvallend systeem van een team. Het OS zorgt ervoor dat een team bij elk aanvallend balbezit het beste resultaat kan behalen.

Het bevat de regels en richtlijnen voor het uitvoeren van de aanval. Uit ervaring geef ik de voorkeur om over richtlijnen te spreken meer dan over regels, omdat er geen absoluutheid bestaat in het basketbal en verschillende situaties verschillende oplossingen kunnen hebben. Bepaalde situaties kan je vereenvoudigen door regels/principes te gebruiken en in andere situaties kan je de spelers meer vrijheid geven.

De regels en richtlijnen moeten betrekking hebben op:

- Spacing (gebieden of spots).
- Beweging zonder de bal (snijden, screenen, spotting up).
- Schotselectie.
- Besluitvorming.

Hoewel een groot deel van het OS vast is ingesteld, kan u, moet u, uw OS aanpassen aan uw team en de vaardigheden / sterke punten van uw spelers. Als u een over een goed functionerend OS beschikt, zullen al uw spelers op dezelfde golf lengte zijn. Dit zal u veel voordelen opleveren want de spelers weten waarop ze moeten letten en wat ze moeten doen:

- Ze kunnen daardoor sneller beslissingen nemen.
- Ze hebben een betere timing.
- Ze maken minder fouten.
- Ze reageren niet alleen op de verdediging, maar handelen binnen de aanval.
- De aanval verloopt sneller en blijft in een betere flow.
- Met als resultaat een efficiëntere offense.

Avant de traiter de POST MOBILITY en soi, je voudrais vous parler de l'Operating System (OS). Comme dans un ordinateur, le 'système d'opération' est le cerveau de votre attaque et de ce fait le système offensif le plus important pour une équipe. L'OS permet à une équipe d'obtenir le meilleur résultat dans chaque possession offensive.

Avant de traiter de POST MOBILITY en soi, je voudrais vous parler de l'Operating System (OS). Comme dans un ordinateur, le 'système d'opération' est le cerveau de votre attaque et de ce fait le système offensif le plus important pour une équipe. L'OS permet à une équipe d'obtenir le meilleur résultat dans chaque possession offensive.

L'OS contient les règles et directives sur la manière d'exécuter votre attaque. Par expérience je préfère parler de lignes directrices plutôt que de règles, car il n'y a pas d'absolu dans le basket et différentes situations peuvent avoir des solutions différentes. On peut, dans certaines situations, simplifier les options en utilisant des règles/principes et donner, dans d'autres situations, plus de liberté aux joueurs.

Les règles et lignes directrices doivent porter sur :

- L'espacement (spots ou zones).
- Le mouvement sans ballon (coupe, écrans, prise de position à un spot).
- La sélection des tirs.
- Les prises de décision.

Bien que l'OS soit en grande partie préprogrammé, vous pouvez et devez l'adapter à votre équipe et aux compétences et points forts de vos joueurs.

Lorsque vous disposez d'un OS qui fonctionne bien, vos joueurs seront sur la même longueur d'onde.

Cela vous procurera de nombreux avantages parce qu'ils sauront quoi faire et quoi rechercher dans le jeu :

- Ils peuvent donc prendre des décisions plus rapidement.

De aanvallende sets van een team zijn als de apps op je laptop of telefoon. Wanneer ze worden uitgevoerd vallen ze uiteen in het OS.

Mijn OS bestaat uit zeven delen, waaronder de Post MOBility.

Ik update/wijzig voortdurend dit systeem en ben altijd op zoek naar verbeteringen om mijn team een boost te geven.

Nu ik u het concept van het OS heb uitgelegd, kunnen we eens gaan kijken naar de Post MOBility.

## POST-MOBILITY

Post MOBility is dus een van de zeven delen van het OS. **Post MOB** staat voor **Post Movement Off the Ball**. Anderen noemen dit misschien 'Post-Offense' of 'Post-Automatics'.

PostMOBility zijn de acties die we gebruiken als de bal naar de Low Post gaat.

Over het algemeen zijn er twee soorten spacings:

1. Meer statische spacing.
2. Dynamische spacing.

Ik gebruik bij voorkeur de dynamische spacing in combinatie met scoringsmogelijkheden voor de spelers zonder bal. Er zijn ook coaches die een meer statische spacing gebruiken. Beide kunnen werken, maar ik hou veel meer van de dynamische spacing en dit om meerdere redenen, w.o. meer beweging en meer opties.

De keren dat ik de meer statische spacing gebruik zijn: wanneer we een vroege mismatch hebben, een duidelijke mismatch in de post, of als de bal in de diepe post is = onder de ring.

- Ils ont un meilleur timing.
- Ils commettent moins d'erreurs.
- Ils ne font pas que réagir aux actions défensives, mais ils agissent dans leur système offensif.
- Votre attaque sera plus rapide et maintiendra un meilleur flux.
- Résultat : un système offensif plus efficace.

Les options offensives d'une équipe sont comme les applications sur votre ordinateur ou votre téléphone. Quand elles sont exécutées elles s'intègrent dans l'OS.

Mon OS contient sept parties, dont l'une est 'Post MOBility'.

Je mets à jour/modifie constamment ce système et suis toujours à la recherche d'améliorations pour motiver et relancer mon équipe.

Maintenant que je vous ai expliqué le concept de l'OS, nous pouvons parler du Post MOBility en soi.

## POST-MOBility

Post MOBility est donc un des sept composants du OS. **Post MOB** signifie **Post Movement Off the Ball**. D'autres pourraient appeler cela 'Post-Offense' ou 'Automatisation des Posts'.

Nous utilisons les actions Post MOBility lorsque le ballon entre au poste bas.

En général, il existe deux types de spacing :

1. Spacing +/- statique.
2. Spacing dynamique.

Je préfère le spacing dynamique en combinaison avec des options de score pour les joueurs sans ballon. D'autres entraîneurs utilisent un spacing plus statique. Les deux options peuvent fonctionner, mais pour plusieurs raisons, e.a. plus de mouvement et plus d'options offensives, j'aurai de préférence recours au spacing dynamique.

J'utilise dans certaines situations un spacing plus statique : lorsque nous avons un mismatch précoce, un mismatch explicite au pivot, ou lorsque la balle est au 'deep post' = sous l'anneau.

Wanneer je in de low post een optie wilt creëren kan je om die actie te starten meerdere spelers inzetten (ook een guard). Afhankelijk van de optie die je wil creëren kan je een dominante scoorder op de low post gebruiken, maar ook een "niet" scorende speler kan je geweldige opties bieden. In dat laatste geval zal hij wel meer als passer dan als doelpuntenmaker worden gebruikt.

## Statische spacing

Voor ik over statische spacing begin wil ik toch duidelijk maken dat het uiteraard niet de bedoeling is om de spelers zonder bal gedurende het gehele balbezit statisch te laten staan. Zodra de bal in de post gaat, gaan ze naar de bepaalde spots of gebieden terwijl ze het veld breed houden en dan iets statischer worden om de baldrager toe te laten zijn moves te doen. Afhankelijk van positie/zicht van de verdediging kunnen ze vervolgens cutten, bewegen of op afstand blijven.

Dit kan gespeeld worden met een '4out-1in' opstelling, meestal met O5 die oppost, of een '3out-2in', meestal bij het opposten van perimeter spelers O1 - O4, en met een non-shooter O5.

## Locaties

n.v.d.r.

- 'Slot' spot = tussen elbow en middenlijn.
- 'Dead low' = kruising bucket-baseline.
- 'Break' spot = de plaats waar de 3-pntlijn breekt, een knik vertoont.

Nadat de bal in de **low post** is gegaan, worden volgende spots opgevuld:

- a) **1in-4out**: 45°, top, 45°, hoek (D1) **OF** slot, slot, 45°, hoek (D2).
- b) **2in-3out**: O5 naar 'dead low', slot, slot, break (D3). De spelers aan de 45°, de top en de slots bevinden zich op de zgn. '4-puntslijn' voor nog meer ruimte.

Lorsque vous souhaitez créer une option au poste bas vous pouvez faire appel à plusieurs joueurs pour commencer l'action (même un meneur). En fonction de l'option que vous souhaitez créer, vous pouvez utiliser au poste bas un joueur marqueur dominant, mais un joueur qui n'est pas spécialement un marqueur peut aussi vous offrir d'excellentes options. Dans ce dernier cas, il sera davantage utilisé comme passeur que comme marqueur.

## Spacing statique

Avant de parler du spacing statique, je tiens à préciser que l'intention n'est évidemment pas de demander aux joueurs sans ballon de rester statiques pendant toute la possession. Dès que la balle arrive au poste bas, ils iront vers certains spots ou zones où ils pourront être plus statiques, et ce dans le but de donner au PDB l'espace pour se créer des occasions de marquer. Dépendant de la position/vision des défenseurs, ils pourront ensuite couper, se déplacer ou rester à distance.

On peut l'utiliser dans une formation '4out-1in', avec généralement O5 en position de pivot, ou en '3out-2in', en positionnant au postes bas les joueurs du périmètre O1 - O4, quand votre O5 n'est pas un marqueur.

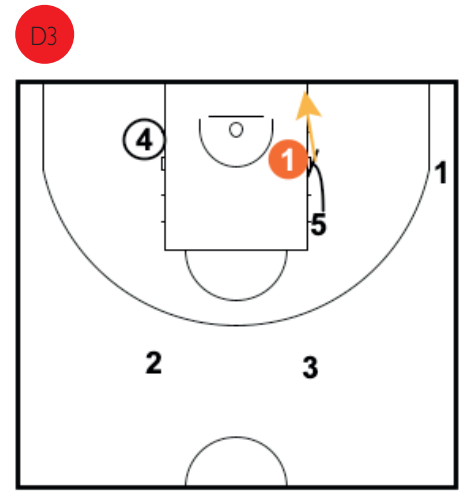
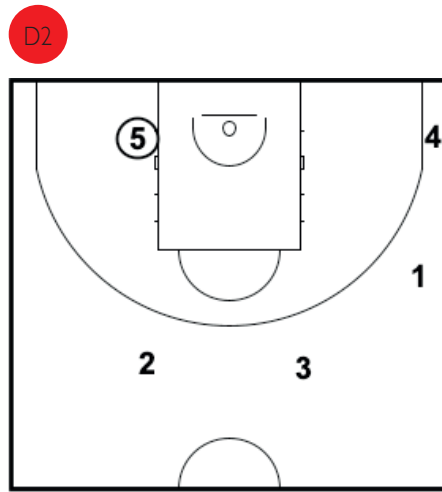
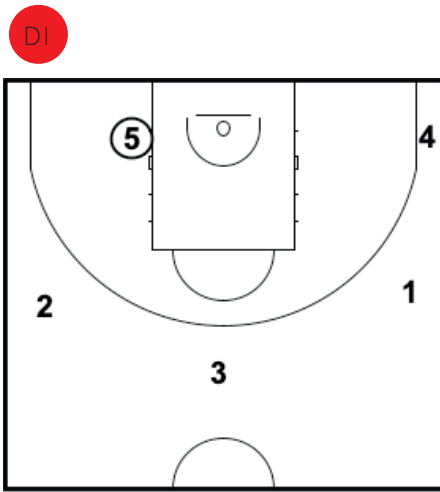
## Emplacements

n.d.l.r.

- 'Slot' = tête de raquette, entre le coude et la ligne médiane.
- 'Dead low' = croisement raquette - ligne de fond.
- 'Break' = l'endroit où la ligne des 3-pnts se casse/fléchet.

Dès que le ballon est en possession du **Poste Bas**, les emplacements suivants sont recherchés :

- a) **1in-4out**: 45°, top, 45°, coin (D1) **OU** slot, slot, 45°, coin (D2)
- b) **2in-3out**: O5 au 'dead low', slot, slot, break. (D3)  
Les joueurs aux 45°, au top et aux slots se placent à la 'ligne des 4pnts' pour encore plus d'espacement.



## Twee groten

Als je met twee bigs inside speelt, zal de andere grote (zonder bal) zichzelf op dead low positioneren, de zeer lage positie (in het blauw) op de baseline (D4).

Het voordeel voor een speler om naar dead low te gaan in plaats van op het blok te blijven staan is dat zijn verdediger:

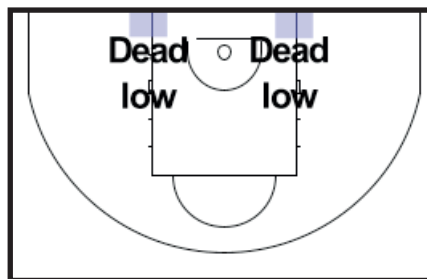
- zichzelf lager moet positioneren om zowel zijn man als de bal te kunnen zien, wat het moeilijker maakt om te helpen OF
- als hij toch "hoger" zou blijven, zal die verdediger zijn hoofd moeten draaien om zijn man te zien, waardoor hij dan de baldrager niet kan zien.

De Big zonder bal kan eenvoudigweg naar dead low gaan of hij kan een screen plaatsen om een shotter op weak side vrij te spelen (zoals O5 in D3).

De interactie tussen de twee groten gaat als volgt:

- drive door het midden = cirkel naar onder (D5)
- drive baseline = cirkel omhoog (D6)

## Deux pivots



Lorsque vous jouez avec deux pivots à l'intérieur, le big sans ballon se positionnera au dead low.

La position très basse (en bleu) à la baseline (D4).

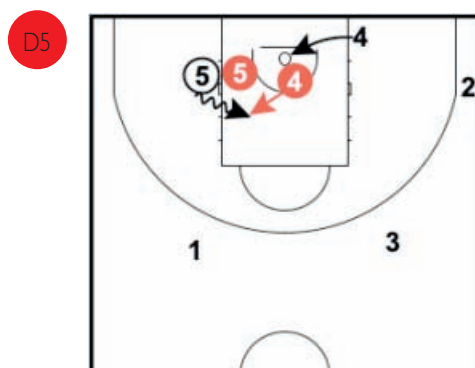
L'avantage qu'il a aura au dead low est que son défenseur :

- devra se positionner plus bas pour pouvoir à la fois voir le ballon et son homme, ce qui rendra sa tâche dans l'aide défensive plus difficile OU
- si le défenseur reste «plus haut», il devra tourner la tête pour voir son homme, et perdra ainsi la vue sur le PDB.

Le pivot sans ballon peut aller immédiatement au dead low, ou il peut y aller après avoir posé un écran pour démarquer un tireur au weak side (comme le fait O5 dans le D3).

L'interaction entre les deux grands est la suivante :

- pénétration vers le milieu = 'circle move' vers le bas (D5)
- pénétration baseline = 'circle move' vers le haut (D6)

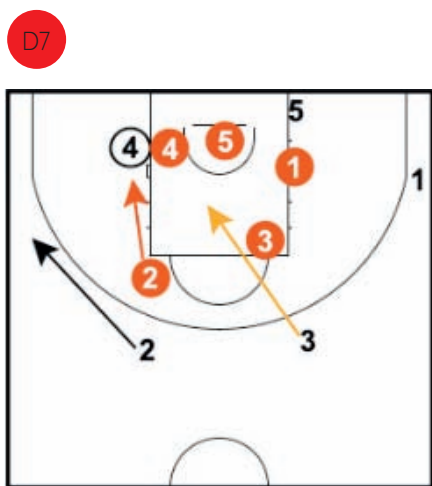




## Cutting en Relocating

De spelers aan de buitenkant kunnen even "statisch" zijn, maar omdat de spacing altijd levend is, kan die op elk moment veranderen, en moeten ze zich aanpassen. Daarom is het belangrijk dat ze klaar blijven om:

- te cutten (score/screen) = O3 in D7 en D8
- te 'relocaten' (zich verplaatsen om een opening te zoeken) = O2 in D7 en D8
- op afstand te blijven (catch & shoot) = O1 in D7 en D8



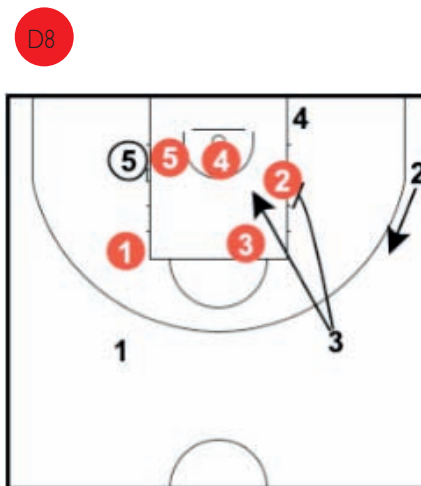
Cutten kan vanuit elke positie op de vloer maar vereist timing, snelheid en intentie: men cut om te scoren of te screenen. Een goed moment om te cutten is wanneer je verdediger naar de bal kijkt (backdoor cut) of als hij uit positie staat (front- of backdoor cut). Men kan snijden om te scoren of om iemand anders vrij te spelen met een screen. Maar de coach kan ook de spelers opleggen om vanaf een bepaalde positie te cutten of ook vooraf bepalen wie de cutters en de shotters zijn in functie van de spelers waarover hij beschikt.

Bij een 'relocation' kunnen één of meerdere spelers betrokken zijn. Een voorbeeld van een enkelvoudige verplaatsingsactie kan zijn om van de 'slot spot' naar de 45° of hoek (O2 in D7) te gaan wanneer zijn verdediger inzakkt om te helpen op de low post. Een voorbeeld waarbij twee spelers betrokken zijn is: een cut-to-score/screen gekoppeld aan een liftactie, die een shooter kan openen, (O3 en O2 in D8). Het is zelfs mogelijk om twee spelers te hebben die tegelijkertijd snijden, maar dat draagt mijn voorkeur niet vanwege de tussenruimte die minder goed is vergeleken met 1 cutter.

## Couper ou se Relocaliser

Les joueurs à l'extérieur peuvent rester «statiques» pendant un certain temps, mais comme le spacing est variable et peut changer à tout moment, ils devront alors s'adapter. C'est pourquoi il est important qu'ils restent toujours prêts à :

- couper (pour marquer ou poser un écran) = O3 (D7 et D8)
- se relocaliser (pour ouvrir une ligne de passe) = O2 (D7 et D8)
- rester espacé (pour un catch & shoot) = O1 (D7 et D8)



La coupe peut être effectuée à partir de n'importe quelle position du terrain, mais nécessite timing, vitesse et intention : on coupe pour marquer ou poser un écran. Un bon moment pour couper est quand le défenseur tourne les yeux pour regarder le ballon (coupe en backdoor) ou lorsqu'il est hors de position (coupe front ou backdoor). On peut couper pour marquer ou pour libérer un coéquipier en allant poser un écran. Mais le coach peut aussi demander aux joueurs de couper à partir d'une position donnée ou il peut aussi déterminer à l'avance, en fonction de son personnel, qui coupe et qui tire.

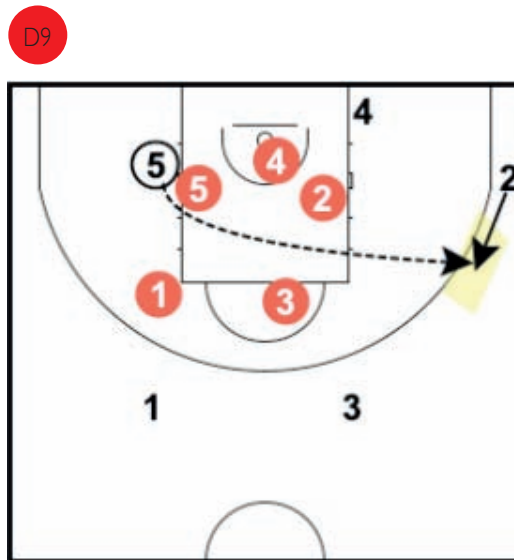
La relocalisation peut impliquer un ou plusieurs joueurs. Un exemple d'une action de relocalisation d'un seul joueur : se déplacer du 'slot' vers le 45° ou le coin (O2 dans D7) lorsque son défenseur descend pour aider sur le poste bas.

Un exemple où deux joueurs sont impliqués pourrait être une action de coupe (pour marquer/ poser un écran) et une remontée qui libère un tireur (O3 et O2 dans D8).

Il est même possible d'avoir deux joueurs qui coupent en même temps, mais je ne suis pas partisan, parce que l'espacement est moins bon qu'avec un seul coupeur.

Voor de spelers op weakside is het belangrijk dat ze een venster vinden. Dit betekent dat ze in het zicht van de baldrager moeten komen om hem een mogelijkheid te geven de bal uit te geven. De regel die ik hier gebruik is: "de bal moet jou zien!" ... Niet te verwarren met: 'je moet de bal zien'.

Il est important pour les joueurs du côté faible de trouver une fenêtre de passe. Cela signifie qu'ils doivent pouvoir voir le PDB et lui donner l'occasion de leur passer la balle. La règle que j'utilise est la suivante : « **La balle** doit te voir, toi! » ... A ne pas confondre avec : il faut voir le ballon.



Dit geldt zowel voor een drive naar het midden (venster op 45°) als voor een baseline drive (venster in corners). Belangrijk hier is dat je geen 'drie op een rij' hebt, t.t.z. dat de schutter zich niet mag "verschuilen" achter een andere speler zonder bal.

C'est aussi valable pour un drive vers le milieu (fenêtre au 45°) et pour un drive baseline (fenêtre dans les coins). L'important est de ne pas avoir trois joueurs sur une ligne, le tireur ne peut pas «se cacher» derrière un autre joueur sans ballon.

Dit concludeert mijn artikel over de statische spacing van de POST MOBility.

Ceci conclut mon article sur le spacing statique du POST MOBility.

In mijn volgend artikel zal ik het hebben over de Dynamische Spacing van de POST MOBility. Ik hoop dat u dit artikel leuk vond en u mag het gerust delen.

Dans mon prochain article, je traiterai le Spacing Dynamique du Post MOBility. J'espère que vous avez apprécié cet article et n'hésitez pas à le partager.

[Link naar video](#)

# THE OPERATING SYSTEM (OS) POST MOBILITY PART 2

[www.thomasroijackers.com](http://www.thomasroijackers.com)

Door/Par: Coach Thomas Roijackers  
Vertaling/Traduction: Luc Plateus



## DYNAMISCHE SPACING

Onze dynamische spacing kan gebruikt worden als een soort Motion Offense, waarbij de spelers beslissen welke acties/opties ze uitvoeren binnen de richtlijnen van uw systeem. De andere mogelijkheid die we hebben is om meer specifieke opties voor bepaalde spelers te laten uitvoeren. Ik gebruik beide graag tijdens dezelfde wedstrijd, zodat je zowel het verrassingselement kunt gebruiken als opties voor specifieke spelers kunt creëren.

Zoals ik in mijn artikel hierboven al heb aangegeven, geef ik er de voorkeur aan om de dynamische spacing te gebruiken in combinatie met scoreopties, eerder dan de statische, omdat het verschillende voordelen biedt:

- Verrassingselement: als men het gebruikt als vrije MOTION, weet de tegenstander niet wat er gaat komen.
- De verdedigers op de spelers zonder bal moeten meer bezig zijn met hun man, waardoor de baldrager meer ruimte krijgt om te creëren en betere kansen krijgt om te scoren.
- Bij het uitvoeren van specifieke opties heeft men veel mogelijkheden om voor bepaalde spelers iets te creëren.
- Men kan een niet-scorer of een minder aanvallende speler als **passer** gebruiken om voor anderen te creëren.
- Men kan een niet-scorer of een minder aanvallende speler als **screeener** gebruiken om anderen open te krijgen.

## SPACING DYNAMIQUE

Notre spacing dynamique peut être utilisée comme une sorte de Motion Offense, donnant aux joueurs la liberté de décider quelles actions/options ils exécutent dans le cadre des directives de votre système, mais aussi la possibilité d'organiser des options plus spécifiques pour certains joueurs. J'aime combiner les deux au cours du même match afin d'avoir à la fois l'élément de surprise et la création d'options pour des joueurs désignés.

Comme mentionné dans l'article précédent, je préfère utiliser le spacing dynamique en combinaison avec des options de score, plutôt que le spacing (+/-) statique, car il offre plusieurs avantages :

- Élément de surprise : lorsqu'utilisé comme Motion Offense libre, l'adversaire ne sait pas ce qui va se passer.
- Les défenseurs sur les joueurs sans ballon sont plus concernés par leur homme, ce qui donne au PDB plus d'espace pour créer des occasions ainsi que des meilleures opportunités de marquer.
- Si on préfère jouer avec des options spécifiques, on a la possibilité de créer de nombreuses options pour différents joueurs.
- On peut utiliser un joueur offensivement moins dangereux comme **passer** pour créer des occasions pour ses coéquipiers
- On peut utiliser un joueur offensivement moins dangereux comme poseur **d'écran** pour démarquer d'autres joueurs.



## Acties voordat men naar de lage post passt

Men kan meerdere acties en opstellingen gebruiken om de bal in de lage post te krijgen. Je kan hem bv. open krijgen door voor hem screens te zetten (Back-Screen of X-Screen). Of je kan hemzelf gebruiken als screener om hem zo open te krijgen dank zij een second move, enkele voorbeelden hiervan zijn:

- de 'Pin Down' in een 'Zipper' actie
- het baseline 'exit' screen in een 'Diamond' opstelling
- het eerste screen van een 'Staggered Screen' naar de top

## Dynamische Spacing

Afhankelijk van de opties die men wilt creëren, kan men verschillende opstellingen en spacings gebruiken. Je kan zowel een 4out/1in als een 3out/2in opstelling gebruiken. Die opstellingen kunnen zelfs tijdens het balbezit veranderen. Als je een perimeter-speler (1-4) oppost en jouw 5 is een geen shooter, dan kan je deze gebruiken als screener of hem laten reageren vanuit de dead-low of het blokje. De perimeter-spelers houden zoveel als mogelijk afstand op de '4-pnt lijn'.

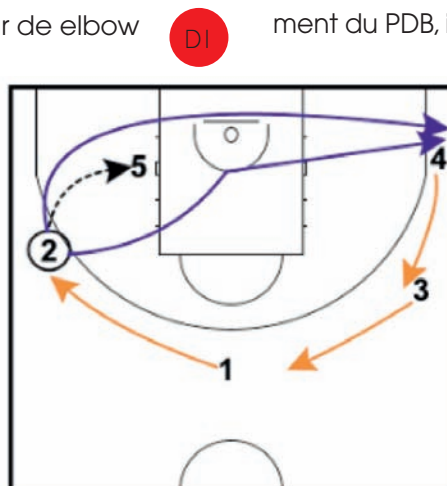
## Cutting and relocating

In mijn eerste artikel over de Statische Spacing van POST MOBility heb ik het over verschillende aspecten van cutting gehad. Na hun eerste beweging werden de spelers statischer. In de Dynamische Spacing daarentegen wordt er meer bewogen en worden meer acties gecreëerd.

## Motion Actions

### 1. LA Cut

Na zijn pass aan de low post zal de speler laag of hoog cutten: afhankelijk van de positie en het zicht van zijn verdediger, alsook de locatie van de baldrager, zal hij naar de baseline of naar de elbow moeten cutten. De andere spelers verplaatsen zich om de verlaten spots op te vullen. **(D1)**



## Actions précédant la passe au poste bas

On peut utiliser de nombreuses actions et alignements pour parvenir à passer le ballon au poste bas. On peut p.ex. le démarquer avec des écrans (écran arrière ou écran X). Mais on peut également l'utiliser lui-même comme poseur d'écran pour l'ouvrir, dont voici quelques exemples :

- Poser l'écran descendant (Pin Down) dans une action 'Zipper'
- Poser l'écran de sortie dans la formation en losange ('Diamond')
- Poser le premier écran dans un 'Staggered Screen' vers le haut

## Spacing Dynamique

En fonction des options que l'on souhaite créer, on peut avoir recours à différents alignements et espacements. On peut aussi bien utiliser une formation '4out/1in' que '3out/2in'. Les alignements peuvent même changer pendant la possession. Si vous placez au poste bas un joueur du périmètre (1-4) et que votre 5 n'est pas un tireur, vous pouvez l'utiliser comme écran ou le faire réagir depuis le 'Dead Low' ou le petit bloc. Les joueurs du périmètre garderont dans la mesure du possible un espacement à la 'ligne des 4 points'.

## Cutting and relocating

Dans mon premier article sur le Spacing Statique du POST MOBility, j'ai mentionné les différents aspects du 'cutting' (couper) où, après leur mouvement initial, les joueurs devenaient plus statiques. Dans le Spacing Dynamique par contre on peut créer plus d'actions parce qu'il y a plus de mouvements.

## Motion Actions

### 1. LA Cut

Après sa passe au pivot, le joueur doit couper vers le bas ou vers le haut : en fonction de la position et de la vision de son défenseur, ainsi que de l'emplacement du PDB, il coupera vers la ligne de fond ou vers le coude des LF. Les autres joueurs se déplacent pour remplir les spots délaissés. **(D1)**

Normaal gezien zal de cutter doorlopen naar de weakside, maar als de verdediging het hem echt belet, kan hij een actie aan de balkant opzetten, zoals bv. een hand off met de baldrager: zie video (\*) (\*) Website: [www.thomasroijakkers.com](http://www.thomasroijakkers.com) --> 'CONTENT' --> 'ARTICLES' --> bij 'Dynamic Defense' vind je de link naar deze video op Youtube

Normalement, le coupeur poursuit sa route vers le Weakside, mais si la défense le bloque, il peut initier une action côté ballon, comme p.ex. un écran PDB ou une passe main à main avec le PDB : voir vidéo (\*) (\*) Website: [www.thomasroijakkers.com](http://www.thomasroijakkers.com) --> 'CONTENT' --> 'ARTICLES' --> dans 'Dynamic Defense' vous trouverez le lien vers la vidéo sur Youtube

Een speler die cut moet dat met een **bedoeling** doen. Dit betekent dat als hij cut om te scoren hij dit **echt** moet doen met de **bedoeling om te scoren** en niet zomaar cutten om te bewegen: hij moet snel en agressief snijden, de ogen naar de bal gericht, klaar om de pass te ontvangen. De cutter mag ook niet te dicht bij de baldrager snijden zodat de verdediging geen kans krijgt om deze te trappen. Na de LA Cut en de daaropvolgende 'relocation' kan men, i.v.m. de continuïteit van de aanval, verschillende opties spelen, zoals een Ball Screen of een Dribble Hand Off, maar hier kom ik later wel op terug.

Un joueur qui coupe doit le faire avec une **intention** ! Cela signifie que s'il coupe pour marquer, il doit vraiment le faire **avec l'intention de marquer** et pas seulement pour 'bouger' : il doit couper en vitesse, agressivement, les yeux rivés sur le ballon, prêt à recevoir la passe. Le coupeur doit éviter de couper trop près du PDB afin que la défense n'ait pas la possibilité de 'trapper' celui-ci. Après le LA Cut et la 'relocalisation' qui s'ensuit on peut, pour la continuité de l'attaque, exécuter plusieurs options comme un Ball Screen ou un Dribble Hand Off, mais j'y reviendrai plus tard.

## 2. Weak Side 45° Cut

Men kan opteren om de speler van op de weak side 45° te laten cutten: een cut om te scoren of een cut om te screenen (D2). Maar soms kan een cut om te scoren ook veranderen in een screen actie om een ploegmaat vrij te spelen. Afhankelijk van de positie en het zicht van de verdediger kan men vóór of achter hem doorsnijden (Front- of Back Cut). Na zijn cut zal de speler uitwijken naar de hoek.



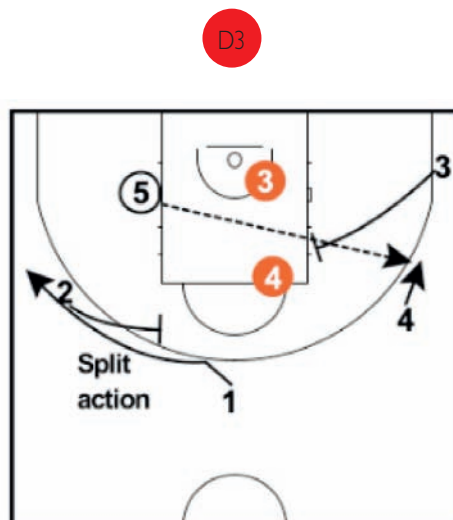
## 2. Weak Side 45° Cut

Ou bien on peut demander au joueur à 45° côté faible de couper vers le panier: il coupe pour marquer ou pour poser un écran (D2). Bien qu'une coupe pour marquer puisse parfois se transformer en une action d'écran pour démarquer un coéquipier. En fonction de la position et de la vision du défenseur, on coupera devant ou derrière lui (Front- ou Back Cut). Après sa coupe, le joueur s'écartera vers le coin.

Op het moment dat de cutter naar de basket snijdt komt de man in de Weakside corner naar boven om een paslijn te openen (hij komt zó in het zicht van de baldrager).

Au moment où le coupeur va vers le panier, le joueur du coin remonte pour ouvrir une ligne de passe (il se trouve ainsi dans le champ de vision du PDB).

Men kan dus spelers laten cutten vanuit een afgesproken spot, zoals hierboven de Weakside 45°, of men kan ze laten cutten volgens hun sterke punten: de minst goede shooter zal bv. cutten en de beste zal zich op de 45° aanbieden vanuit de hoek. Maar in dit specifiek voorbeeld zou men de cut eventueel ook door de hoekspeler kunnen laten uitvoeren: met name een 'cut to screen' op de verdediger van de goede shooter. (D3)



On peut donc demander aux joueurs de couper à partir d'un spot convenu, comme ci-dessus les 45° côté faible, ou on peut les faire couper en fonction de leurs points forts : par exemple, le moins bon tireur coupera et le meilleur se présentera aux 45° à partir du coin. Dans ce dernier exemple, la coupe pourrait éventuellement être faite par le joueur du coin : ce sera alors une coupe pour poser un écran sur le défenseur du bon tireur. (D3)

Tegelijkertijd kan er een 'Split action' plaats vinden op de balkant = Flare Screen van O2 voor O1 (**D2 & D3**)

### 3. Split Action

Na de pass inside (D1) kan de speler, ipv een LA Cut te doen, een screen gaan zetten voor zijn ploegmaat op de top (D2 & D3) of op de 'slot' spot op weakside. Het ideale is om het screen hoog genoeg te zetten in de verlenging van de rand van de bucket, met de hoogste voet op de 3-pnt lijn, waardoor de begunstigde een goede hoek krijgt om uit het screen te komen en de screener zelf om een slip-screen te doen. Deze opstelling aan de 3-pnt lijn maakt het voor de verdediging lastiger om te opteren om toch onder het screen door te gaan. Mocht het screen nog hoger worden gezet, zou de verdediger meestal langs onder gaan wat de aanval minder voordeel zou opleveren. En als het screen lager wordt gezet, zal de spacing tussen baldrager, screener en begunstigde kleiner zijn, wat voor de aanval ook minder voordeel oplevert. Daarom is de plaats waar een screen wordt gezet zó cruciaal voor het verloop van de aanval.

### 4. Reverse Split Action

Hier is het de speler aan de top die een screen gaat zetten voor de speler op de 45° kant bal (**D4**). De gestalte van de screener doet er niet echt toe, groot of klein geven verschillende voordelen zoals u kan zien in de video (1'35"). De screener kan één screen zetten of, indien de shooter niet open is na het 1e screen, een tweede zetten (met re-screen = 'Ricky Action') (**D4** in blauw).

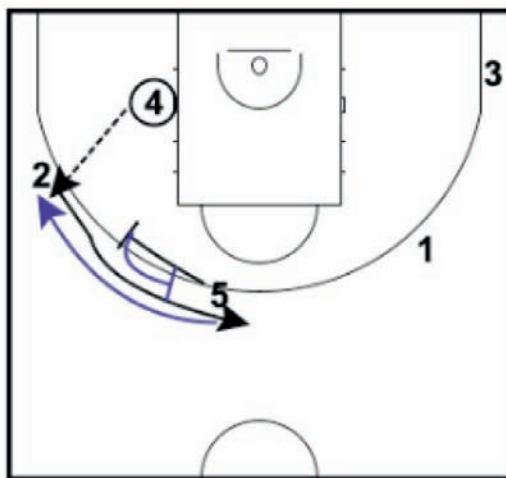
Bij gelijke gestalte geef ik de voorkeur aan de gewone Split Action omdat de meeste verdedigingen dan zullen opteren om te switchen wat de aanval een betere spacing bezorgt bij een slip-screen.

Dans le même temps, une 'Split action' peut avoir lieu du côté ballon = écran rentrant de O2 pour O1 (**D2 et D3**)

### 3. Split Action

Après la passe à l'intérieur (D1) le joueur peut, au lieu de faire un LA Cut, poser un écran pour son coéquipier au sommet (D2 & D3) ou au 'slot' spot côté faible. L'idéal est de placer l'écran assez haut, dans le prolongement du bord de la raquette, avec le pied extérieur sur la ligne des 3-pnt, ce qui donne au bénéficiaire un bon angle en sortie d'écran, et au poseur un bon angle pour un slip-screen éventuel. Cette formation aux 3-pnts rend plus difficile pour la défense d'opter pour passer sous l'écran. Si l'écran est placé plus haut, le défenseur passera généralement par en dessous, ce qui diminuera l'avantage pour l'attaque. Et quand l'écran est placé plus bas, l'espacement entre le PDB, le poseur d'écran et le bénéficiaire est plus restreint, ce qui est également moins avantageux pour l'attaque. C'est pourquoi la localisation de l'écran est absolument cruciale pour l'efficacité de l'attaque.

D4



### 4. Reverse Split Action

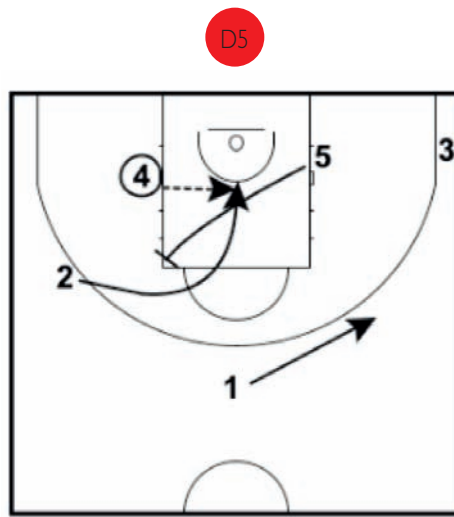
Dans cette option, c'est le joueur du sommet qui va poser un écran pour le joueur à 45° côté ballon (**D4**). La taille du poseur d'écran n'a pas vraiment d'importance, grands ou petits donnent des avantages différents comme vous pouvez le voir dans la vidéo (1'35"). Le 'screener' peut poser un seul écran ou en poser un deuxième si le tireur n'est pas ouvert après le 1er (avec re-screen = 'Ricky Action') : **D4** en bleu).

En cas de taille égale, je préfère la Split Action normale parce que la plupart des équipes opteront pour un switch défensif, ce qui donne à l'attaque un meilleur espacement pour un 'slip-screen'.

**REBOUND 98  
IN JUNI / À JUIN 2024**

## 5. Screener starts on weak side

Als de screener van weakside komt ('blokje' of 'dead low') kan hij een screen zetten voor een speler op 45° balkant of op de top. Het screen voor de 45° zal dan rond de elbow moeten worden gezet (**D5**) en dat voor de speler op de top rond het midden van de VW lijn ('the Nail').



## 5. Screener starts on weak side

Si le poseur d'écran vient du côté faible ('block' ou 'dead low'), il peut placer un écran pour un joueur aux 45° côté ballon ou au sommet. L'écran pour le 45° devra être placé aux environs du coude des LF (**D5**) et celui pour le joueur au sommet aux environs du milieu de la ligne des LF ('the Nail').

## CONTINUITIES

Na deze initiële acties (cuts en split acties) kan men naar verschillende continuïteiten overgaan.

Het is belangrijk om een continuïteit te hebben in je offense omdat je in de meeste gevallen niet zal kunnen scoren uit deze initiële acties.

Bij ons zal dit afhangen van de spelers die op dat moment het veld staan. We kunnen verder gaan met een Motion Offense (de spelers beslissen) of we kunnen werken met specifieke opties voor een of meerdere spelers. Ik zal u hieronder twee mogelijke continuïteiten geven, een in Motion stijl en een met een specifieke optie.

### 1. Grenade Dribble Hand-Off (DHO) - Motion style

Deze DHO-actie in Motion-stijl kan men gebruiken wanneer de baldrager in de low post geen voordeel kan afdwingen. Men kan hiermee dan een ander voordeel creëren en de beweging van de aanval laten doorgaan.

Een opgeposte minder aanvallende speler kan van deze 'Grenade' actie gebruik maken om opties voor anderen te creëren en kansen voor zichzelf. Verloop : Na de inside pass en de LA cut van O2, zal de baldrager een DHO doen met O1 die de 45° spot opvult (in het blauw op **D6**).

Na zijn DHO kan hij afrollen, poppen of blijven staan, en dit afhankelijk van zijn vaardigheden en van de locatie van de hand-off. Soms kan hij ook, onmiddellijk na zijn hand-off, een snelle ballscreen zetten. De

## CONTINUITÉ

Après ces actions initiales (coupes et actions Split), on peut avoir recours à différentes continuités.

Il est important, dans un système offensif, d'avoir une continuité parce que l'on ne parviendra pas toujours à marquer avec les actions initiales. Pour moi la continuité choisie dépendra des joueurs qui sont à ce moment-là sur le terrain. Nous pouvons évoluer vers une Motion Offense (les joueurs prennent les décisions) ou nous pouvons demander des options spécifiques pour un ou plusieurs joueurs.

Je vais ci-dessous vous donner deux continuités possibles, l'une de type Motion et l'autre avec une option spécifique.

### 1. Grenade Dribble Hand-Off (DHO) - Motion style

Cette action de DHO type Motion peut être utilisée lorsque le PDB ne parvient pas à prendre l'avantage au poste bas. On peut ainsi créer un autre avantage et garder le mouvement dans l'attaque. Un joueur moins offensif au poste bas peut utiliser cette action 'Grenade' pour créer des options pour les autres et des opportunités pour lui-même.



Déroulement : Après la passe et le LA Cut de O2, le PDB initie un DHO avec O1 qui vient occuper le spot à 45° (en bleu sur **D6**).

Après son DHO, il peut dérouler, sortir vers le périmètre ou rester sur place, en fonction de ses compétences et de l'emplacement du hand-off. Il peut aussi poser rapidement un écran PDB immédiatement après le hand-off. Il s'agira alors plutôt d'une passe courte ('pitch') immédiate-

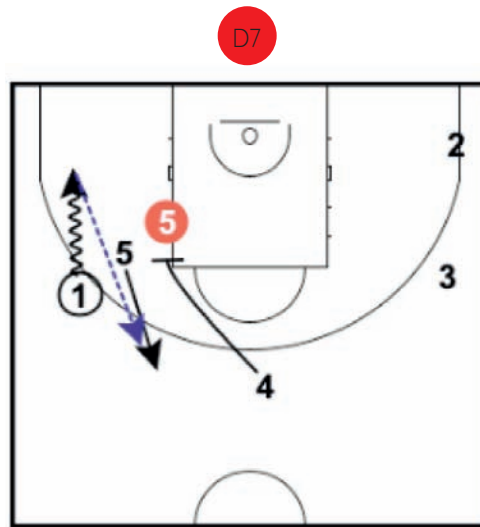


hand-off zal dan meer een korte pass ('pitch') worden, onmiddellijk gevolgd door een ballscreen (zie video vanaf 2'30").

Een goede tegenzet op de 'Grenade'-verdediging van de tegenstander kan een fake-DHO zijn gevolgd door een penetratie naar de basket.

### Grenade DHO – designated option

Deze specifieke optie gebruiken wij om voor de baldrager een 3-pnt shotmogelijkheid te creëren rond de 'slot'-spot. Na zijn DHO zal hij uitstappen naar de perimeter (poppen) gebruik makend van het pin down screen van de speler op de top. **(D7)**



### Grenade DHO –option spécifique

Nous utilisons cette action spécifique pour créer une option de tir à 3 pnt pour le PDB autour du 'slot'-spot. Après son DHO, il sort vers le périmètre ('pop') en utilisant l'écran 'Pin Down' du joueur au sommet. **(D7)**

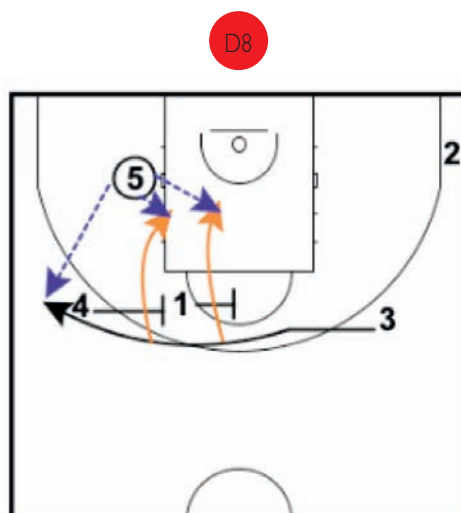
## MULTIPLE SCREENING ACTIONS

Je kan heel creatief zijn in het bedenken van verschillende screening acties en opties voor meerdere spelers. Hiervoor kan je één of twee Bigs als screener gebruiken maar ook een niet-scoorder. Je kan een grote of een kleinere speler als passer gebruiken maar ook een niet-scoorder. Deze acties kunnen als specifieke optie opgezet worden en evolueren naar een soort Motion Offense.

Ik ga het hieronder hebben over de 'Staggered screen naar de 45°' actie, waarin vele opties mogelijk zijn voor zowel de speler die uit het screen komt als voor de screener(s), afhankelijk van de verdediging.

### Staggered to 45 (D8)

In deze actie moet het 1e screen gezet worden in de ruimte boven het midden van de VW-lijn ('Nail' area), waardoor de screener een goede hoek krijgt om een slip-screen te doen en de nodige spacing om op te posten bij een switch.



### Staggered to 45 (D8)

Dans cette option, le 1er écran doit être placé dans l'espace au-dessus du milieu de la ligne des LF (zone du 'Nail'), ce qui donne au poseur d'écran un bon angle pour faire un slip-screen et le spacing nécessaire pour un post-up en cas de switch défensif.

## MULTIPLE SCREENING ACTIONS

On peut imaginer et appliquer de nombreuses actions et options d'écrans différentes pour plusieurs joueurs. Pour cela, on peut avoir recours à un ou deux Bigs comme poseur d'écran, mais aussi à un non-marqueur. On peut utiliser un grand ou un petit joueur comme passeur, mais aussi un non-marqueur. Ces actions peuvent débiter comme une option spécifique et évoluer vers une sorte de Motion Offense.

Je vais ci-dessous traiter de l'action 'Staggered to 45°' (écrans successifs vers les 45°), dans laquelle, en fonction de la défense, de nombreuses options sont possibles aussi bien pour le joueur en sortie d'écran que pour le ou les poseur(s) d'écrans.



Het 2e screen moet dan in verlenging van de rand van de bucket, net binnen de 3-pnt lijn. Hij moet een breed screen zetten, en klaar zijn om zijn positie wat aan te passen afhankelijk van de verdedigende reactie na het 1e screen.

Uiteraard zullen de opties die je kan creëren afhangen van de defensieve reacties van de tegenstrever. Enkele mogelijkheden die je, voor de speler die het screen gebruikt, kan bekomen zijn:

- shot
- curl
- backdoor

Als je uit deze Staggered niets kan halen, kan je overgaan naar verschillende continuïteiten zoals de Grenade DHO, het verleggen van de bal (Ball Reversal), een ball-screen, of een combinatie van deze drie.

In de video laat ik u nog meer screeningsacties zien met opties voor verschillende spelers.

Hiermee eindigt mijn tweede artikel over Spacing in de POSTMOBility.

Ik hoop dat u dit artikel leuk vond en u mag het gerust delen.

Le 2ème écran doit alors être posé dans le prolongement du bord de la raquette juste à l'intérieur de la ligne 3-pnt. Cet écran doit être large et prêt à ajuster quelque peu sa position en fonction de la réaction défensive après le 1er écran.

Il est évident que les options que l'on pourra créer dépendront des réactions défensives de l'adversaire. Voici quelques-unes des options que vous pouvez obtenir pour le joueur qui utilise l'écran :

- tir
- curl
- backdoor

Si L'on n'obtient rien avec ce Staggered, on peut retomber sur différentes continuités telles que le Grenade DHO, le renversement de balle, un écran PDB ou une combinaison des trois.

Dans la vidéo, je vous montre encore plus d'actions d'écrans avec des options pour différents joueurs.

Ceci conclut mon deuxième article sur l'espacement dans la POSTMOBility.

J'espère que vous avez apprécié cet article et n'hésitez pas à le partager.

[Link naar video](#)

**NIEUW ABONNEMENT 2024 NOUVEAU ABONNEMENT**  
**BBCA €20**

Storten op rek: BE 15 3101 5147 9330  
van JM Fivet - Neufchâteau

Sur compte: BE15 3101 5147 9330  
de JM Fivet - Neufchâteau

info@basketvision.be  
0475/43.82.82

**BASKETVISION.BE**