

Ecrans non porteurs

Jean-Luc Monschau, Fabrice Courcier

Soirée technique de Gravelines, le 11.02.2002

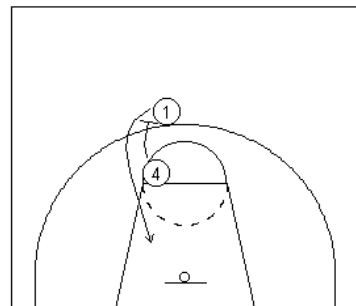
JLM : *Notre intervention va se faire sous la même forme que celle de l'année précédente. Cette forme correspond à notre façon de travailler au quotidien avec les professionnels puisque Fabrice coache les pros avec moi : il s'occupe du scouting, de l'observation des adversaires. Fabrice explique, à travers des séances vidéos préliminaires mais également sur le terrain, quelles sont les combinaisons offensives de l'adversaire et essaie de nous donner toutes les informations nécessaires. En fonction de répétitions, l'un essaie d'arrêter ces principes et l'autre essaie de trouver des parades.*

L'année dernière, nous avons travaillé sur les fondamentaux, cette année nous avons décidé d'ouvrir le chapitre des écrans. Nous n'allons pas faire l'écran direct, le pick'n'roll, puisque ce sujet a été traité l'année dernière par Laurent Duthe. Nous étudierons donc les écrans non porteurs.

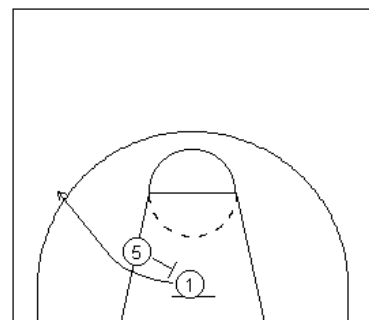
Nous allons dans un premier temps nous mettre d'accord sur la terminologie utilisée.

Terminologie

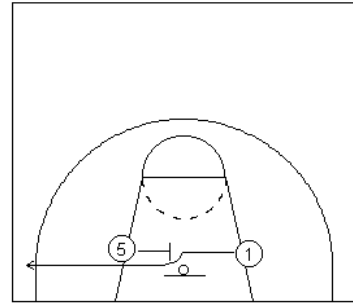
Ecran rentrant : le bénéficiaire de l'écran est en mouvement vers le panier, pour avoir un panier facile.



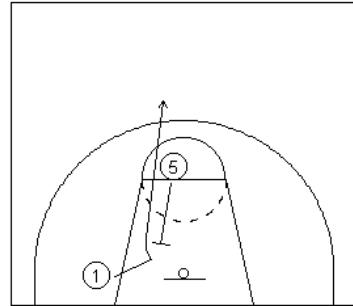
A l'inverse, sur un **écran sortant**, le bénéficiaire s'éloignera de la zone réservée pour se rapprocher de la ligne des trois points.



On peut ensuite définir les écrans par rapport à leur orientation : on va parler d'**écran horizontal** pour démarquer un joueur le long de la ligne de fond.



A l'inverse lorsque l'on remonte dans l'axe du terrain vers la ligne des 3 points, l'écran est **vertical**. En fait c'est un abus de langage, ce n'est pas l'écran qui est vertical mais le déplacement du bénéficiaire de l'écran.



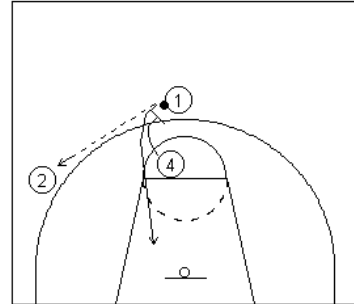
Pour chaque type d'écran proposé, on va essayer de se mettre dans une démarche de pédagogie. On va essayer de découvrir ensemble pourquoi on va faire des choix ? Quels sont les buts recherchés par l'attaque ? Faire un choix défensif après avoir inventorié les réponses possibles, options retenues ? Adaptation de l'attaque au choix défensif ? Fabrice traitera de l'attaque, je traiterai de la défense. On se rendra compte qu'avec deux équipes qui travaillent bien, c'est quand même l'attaque qui gagne.

Comme on vous l'a dit, on a essayé de classer les écrans, on vous a fait la liste de la majorité des écrans rencontrés sur les terrains. On va les passer en revue. On essaie d'éduquer nos joueurs sur la lecture en attaque mais en défense, on fonctionne avec des principes. Défendre $\frac{1}{2}$ terrain sur des attaques qui sont structurées par une succession d'écrans, c'est tout simplement arriver à avoir des comportements défensifs logiques et répétitifs par rapport aux situations, bien les reconnaître, les analyser, avoir les comportements qu'on a défini. Ce n'est pas une valeur absolue : il n'y a pas une vérité au basket, mais il doit y avoir tant en attaque qu'en défense une logique, une cohérence, que les joueurs sachent tous quel va être le comportement du coéquipier sur une phase de difficulté qui est représentée par l'écran. Vous définirez vos propres choix.

Ecran rentrant

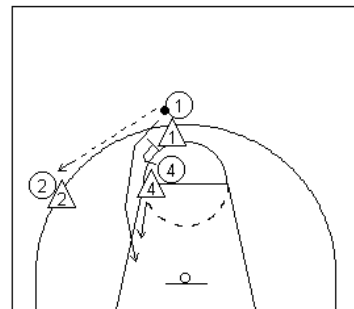
Ecran vertical type UCLA

Le premier écran rentrant que l'on va trouver est très souvent rencontré en match. Fabrice va nous expliquer ce qui est recherché sur ce type d'écran. Il s'agit d'un écran vertical porté par le poste haut sur le meneur après que celui-ci ait passé la balle dans l'aile.

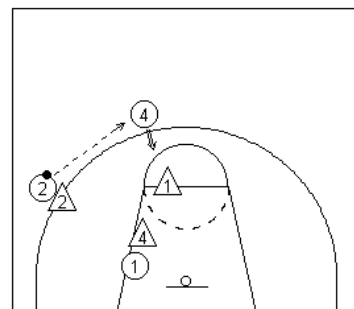


FC : Sur cet écran type UCLA, on va déplacer la balle à 45° et on va utiliser cet écran pour jouer dans le jeu direct.

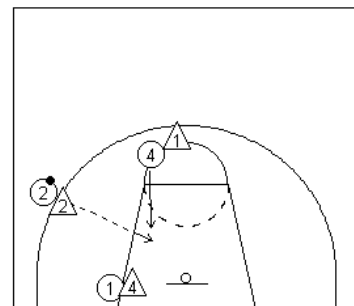
On va demander au joueur poste haut de poser écran au défenseur du meneur et au meneur d'avoir une lecture par rapport à la position de l'écran et à la réaction du défenseur pour l'utiliser au mieux et pour jouer dans cet intervalle de passe pour recevoir une passe facile et jouer au panier.



On va laisser libre cours au départ à cette situation et on verra par la suite que s'il y a une aide un peu trop longue du défenseur du pivot, on aura la possibilité de jouer avec le joueur intérieur soit sur un tir extérieur pour un joueur capable de tirer de loin



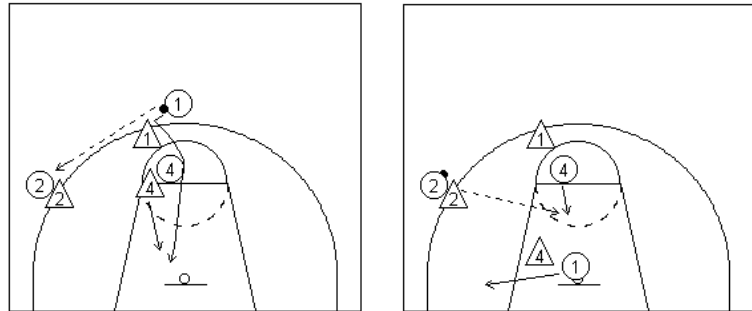
Soit sur un flash intérieur à condition que le meneur ait fini son action position en ligne de fond.



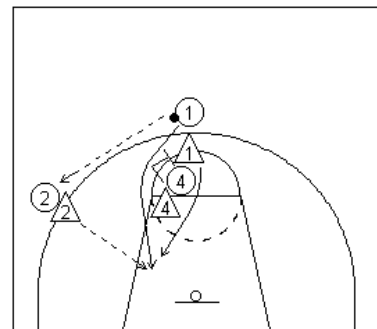
On laisse jouer en lecture et on regarde le comportement de chacun.

JLM : on remarque que les attaquants jouent systématiquement à l'opposé. Aussi, on part du principe qu'à 5c5, à l'opposé, il y aura de l'aide. Si l'attaque est obligée de se déporter, à 5, on trouvera des solutions défensives. Les joueurs doivent jouer à trois dans un quart de terrain.

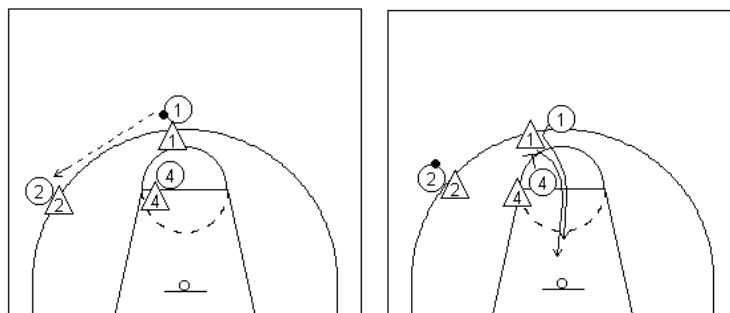
Enfin une correction défensive : si l'attaquant feinte le passe et va et joue derrière, on crée des difficultés puisque le meneur va attirer le grand et le joueur écran va être disponible sur son ouverture.



A l'inverse, si le meneur utilise l'écran et que son défenseur passe derrière, la relation sera facile. L'écran, ce n'est pas toujours arrêter quelqu'un : c'est parfois juste le ralentir tout simplement pour permettre ce type d'avantages.



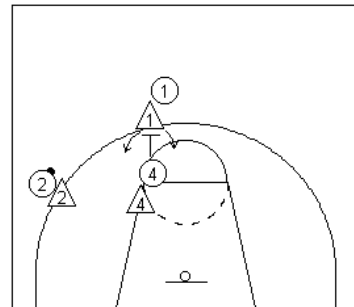
Il va donc falloir faire un choix. Laissons donc les joueurs se débrouiller...



JLM : Sur cette situation, on se rend compte qu'il ne se passe rien : l'attaque ne prend pas d'avantage avec la pose de cet écran. L'écran ne sert à rien !

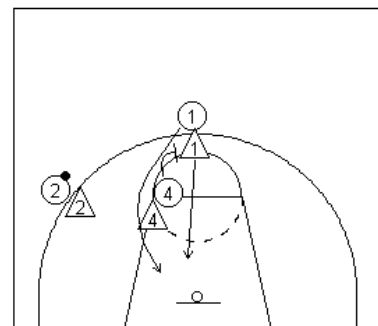
FC : Offensivement, il faut que l'on soit capable de faire la différence, ce que je demande au meneur, c'est d'enchaîner le plus vite possible sur passe-course. C'est à dire qu'il n'y a pas de temps d'attente entre sa passe et son mouvement. Ensuite, je demande au joueur écran d'aller chercher le joueur en défense, de ne pas rester immobile, de réduire la distance entre le défenseur et l'écran afin de limiter sa capacité de réaction (distance de réaction).

Ensuite, on va intervenir sur la justesse de l'écran. En réalité, on ne voit quasiment plus d'écrans à plat car ils permettent au défenseur de passer où ils veulent, à droite ou à gauche, simplement en enroulant.

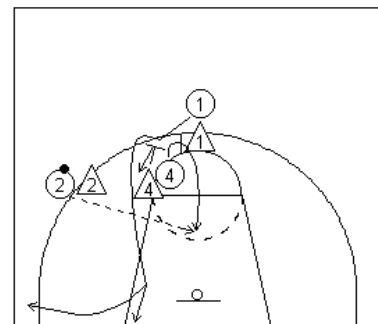


La justesse de l'écran va correspondre à la justesse de l'angle de l'écran. Le joueur est en défense sur le porteur, la balle va dans l'aile, je demande au poste haut de porter écran :

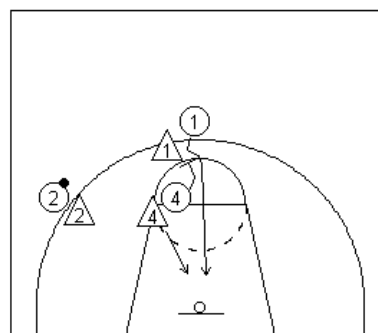
- Si le défenseur du meneur ne saute pas au ballon, l'écran doit être posé avec cet angle. Obliger le défenseur du meneur à passer large. Si le défenseur du poseur d'écran ne bumpe pas, le meneur se retrouve seul.



- Si le défenseur du poseur d'écran bumpe, le meneur descend ligne de fond ou va derrière la ligne des 3 points attirer le grand à l'extérieur pour que l'on puisse jouer la solution grand/petit.



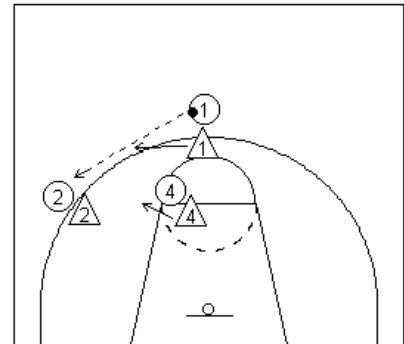
- Maintenant, si le défenseur du meneur effectue son saut coté ballon, l'écran sera porté avec cet angle pour que la distance entre le 1 et son défenseur soit très grande.



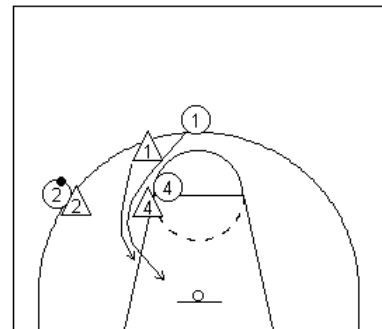
JLM : Dans cette situation, on a prise d'avantage par l'attaque. La solution de changer ne nous convient pas car elle provoque des duels avec des rapports de taille différents, désavantageux pour la défense. Le flash du poste haut nous a mis dans l'embarras et puis sinon il y a avantage dans la prise de position préférentielle.

Comment défendre ?

Je demande à mes joueurs de se déplacer avec le ballon. Pas un mais tous les joueurs se déplacent de la même manière que le ballon. Même ceux à l'opposé. En même temps que la passe, ils ouvrent et se déplacent. Ce principe qu'on a appliqué à tout le monde l'année dernière, on l'a appliqué en particulier à un joueur : le défenseur du meneur.

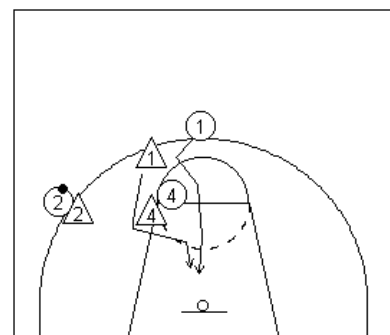


Ouvrir au ballon et se déplacer en même temps que lui. Le défenseur est toujours sur la ligne de passe, en cas de retour de passe, il est capable de retrouver son joueur. Cela change les données pour l'attaque : comment poser l'écran ? Le meneur n'a pratiquement plus de choix : il peut toujours passer de ce côté, mais tout se passe comme s'il n'y avait pas d'écran.



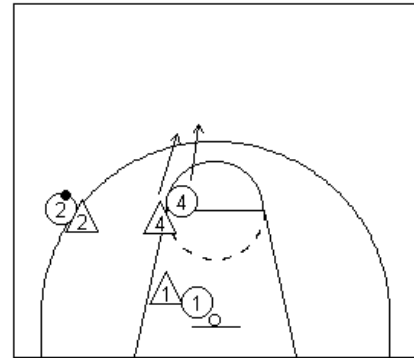
Le défenseur n'est ni arrêté, ni ralenti, il est toujours en overplay pour couper la relation de passe. Bien sur plus il se rapproche du panier, plus je réduis la distance, je conteste la prise de première place.

Il peut toujours passer de l'autre côté mais il n'y a toujours pas d'écrans, je vais passer dessus, et récupérer mon joueur dès que l'obstacle est passé, le plus tôt possible.



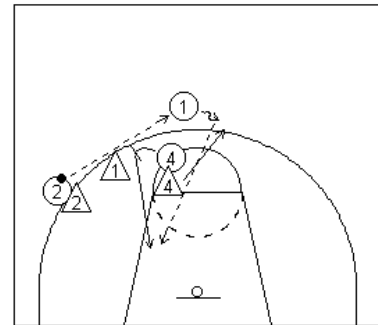
L'avantage de cette façon de procéder, c'est qu'on n'a plus besoin du soutien du défenseur du poseur d'écran. On admet que sur une solution intérieure par rapport à la passe lobée, on aura intervention d'un autre joueur placé en aide (dimension collective de la défense).

De plus, le fait que le joueur intérieur n'intervienne pas dans cette relation, il sera disponible pour contester la passe de transfert souvent recherchée quand le passe et va n'a pas abouti. On va ralentir le transfert. Voici un autre de nos principes défensifs. En effet, sur les transferts, on doit retrouver nos joueurs car on était en aide. Si le transfert se fait par une transversale, on a le temps de se replacer.



FC : On voit qu'en réalité c'est juste une question de réaction : la défense arrive à réagir plus vite que l'attaque. il faut déjà que défensivement il y ait eu du travail etc...

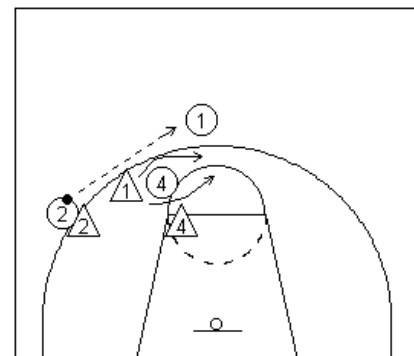
Auparavant, on a juste eu une situation en attaque, j'ai des joueurs intelligents. Ils ont quasiment fait le chemin à faire pour contrôler cette défense qui est vraiment saut coté ballon. On va toujours jouer sur la justesse de l'écran et la lecture du jeu. Le poseur va monter et changer l'angle de son écran. Le meneur va alors remonter sur l'axe, recevoir et enchaîner sur un seul dribble et longue passe.



Juste de la lecture !

Si la défense ne réagit pas assez vite, voir les premières situations. Si la défense réagit vite, enchaîner sur la modification de l'angle de l'écran et rechercher à jouer sur l'ouverture lors de la remontée dans l'axe.

JLM : Ce que je demande à mon pivot, c'est de ne pas rentrer dans le jeu de l'attaque sinon on se retrouve avec un pivot sur un meneur. Je ne fais sortir mes pivots sur les meneurs qu'en cas de situation extrême. Si on revient sur la situation décrite par Fabrice, en fonction de la distance par rapport au panier, je vais passer sous l'écran ou je vais suivre (passer au-dessus). Bien sur je vais être en retard mais l'intérieur va contenir l'attaque le temps que le défenseur retrouve le meneur. Il ne va pas sortir, il va contrôler en même temps qu'il recule pour contenir le joueur intérieur. Pas de changement ! Laissons jouer un peu pour voir.



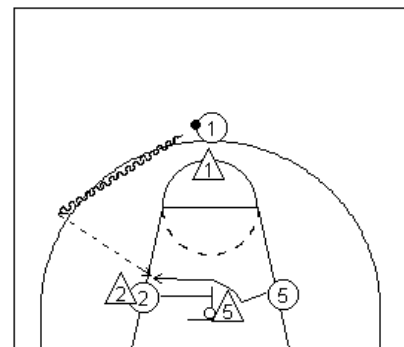
Vous voyez, il n'y a pas d'écran : l'écran ne sert à rien. De plus, cet écran qui est un écran qui se produit en début d'attaque. Si sur leur première intention, l'attaque est déjà obligée de sortir du collectif qu'elle a prévu de mettre en place sur cette annonce là, je pense que c'est bénéfique pour la défense.

Ecran horizontal

FC : Comme l'a dit Jean-Luc, c'est un début. C'est mon entrée, si ça ne marche pas, ce n'est pas grave, on enchaîne sur autre chose. On passe à 1 autre écran rentrant mais cette fois ci horizontal. Ma volonté offensive n'est pas de marquer en 5", elle est de marquer et j'ai 24" pour le faire. Si sur mon écran, je n'ai pas de possibilités, le jeu continue, il descend et on place un autre écran.

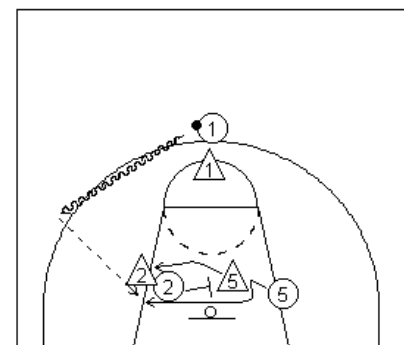
La balle descend en dribble ou en passe à 45° pendant la pose de l'écran. Il faut régler le timing. L'écran est parallèle à la ligne de fond. Il est rentrant car le bénéficiaire de l'écran est à l'opposé et rentre dans le jeu direct pour recevoir la balle. C'est une situation que l'on rencontre très souvent.

On demande à l'ailier, quand la balle descend en dribble, d'aller porter écran à l'opposé. On les laisse jouer librement.

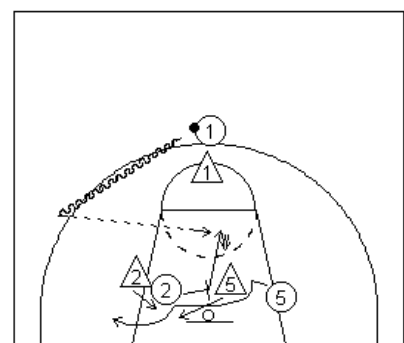


JLM : L'attaque est parvenue à son but : donner la balle au poste bas. Il y a eu des comportements défensifs différents. On va en faire l'inventaire.

Il y a eu dans un premier temps passage au-dessus (ou en dessous) de l'écran. La balle arrive au poste bas.



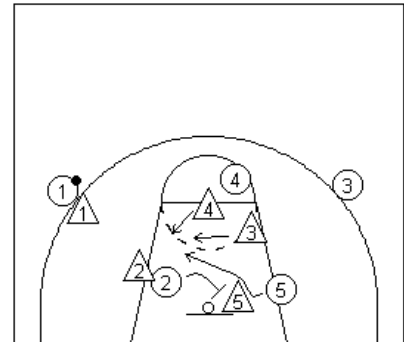
Autre choix : on a vu une contestation de déplacement par le défenseur du poseur d'écran lorsqu'il a vu que le bénéficiaire de l'écran a pris l'avantage. On a donc été embarrassé sur l'ouverture du poseur d'écran et cette relation de passe.



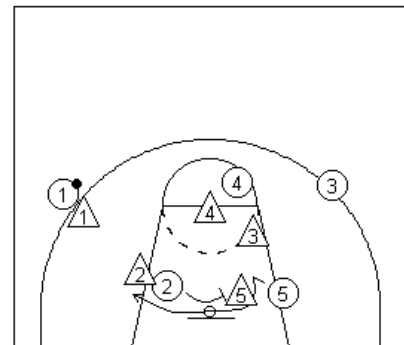
FC : Ce qu'on recherche par des écrans en ligne de fond, c'est d'avoir la possibilité de recevoir un ballon le plus près possible du panier en ligne de fond.

Pourquoi en ligne de fond ?

Parce que c'est l'endroit où il y a le moins d'aide. A chaque fois que vous allez rentrer dans le milieu de la raquette pour recevoir votre ballon, automatiquement vous allez attirer les aides.



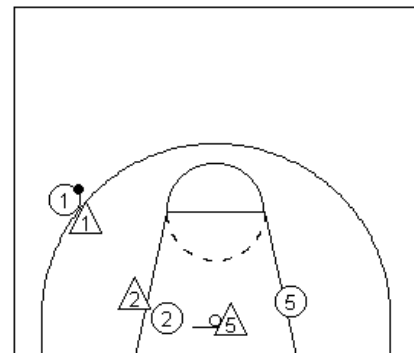
Ce que je demande à mes joueurs intérieurs, c'est de jouer les écrans en ligne de fond. Le poseur d'écran doit donc avoir un angle d'écran qui permette à l'intérieur de jouer ligne de fond. Obliger le défenseur à passer au-dessus et cet espace créé par l'écran va permettre à l'intérieur de recevoir la balle.



Si à un moment donné, le défenseur du poseur conteste, le poseur va ouvrir pour recevoir la balle et jouer.

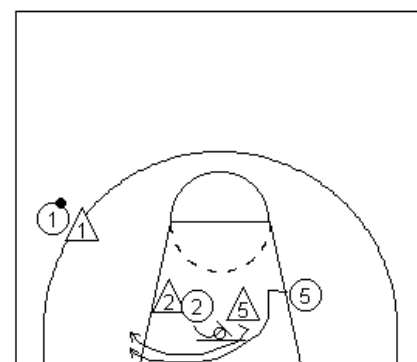
JLM : Ils nous ont battus, pourquoi ?

Si on aide sur cet écran, on se met dans l'embarras. Les joueurs ont oublié une chose essentielle : quand la balle descend dans l'aile, le défenseur du joueur intérieur doit ouvrir au ballon et flotter dans l'axe panier-panier suffisamment bas pour voir la balle, son adversaire et l'écran arriver : on peut anticiper.



Le défenseur voit l'écran arriver : il est important qu'il prenne en charge son joueur avant d'être dans l'écran. Il va pivoter, se mettre face à lui, passer l'écran avec lui tout en le contrôlant avec l'avant-bras et en l'obligeant à jouer très près de la ligne de fond, hors du jeu direct.

Tout se passe comme s'il n'y avait pas d'écran, cela évite au joueur défenseur 2 d'avoir à aider (bump).



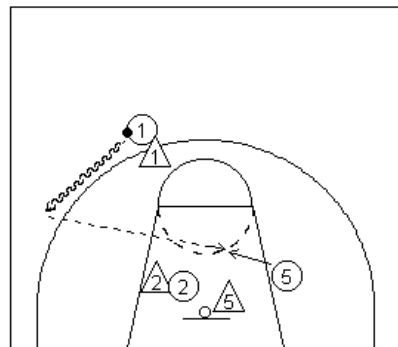
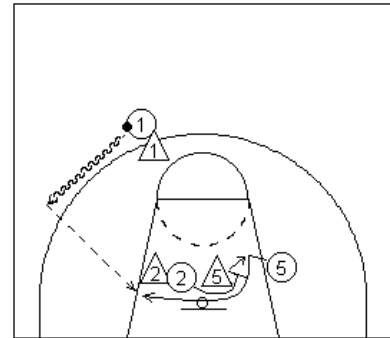
FC : L'année dernière, dans les fondamentaux, on a parlé d'anticipation. Dans l'attaque c'est très très très important : c'est anticiper l'action que vous allez faire. J'ai vu le défenseur à plat, je sais que je vais recevoir un écran, je ne reste pas immobile dans l'attente de cet écran. J'oblige le défenseur à faire un choix, je l'oblige à changer sa position.

Comment ?

- En réduisant la distance
- à l'opposé de là où arrive l'écran
- pendant la pose de l'écran

Et au moment où il y aura contact attaquant-défenseur, il y aura contact avec l'écran : cela veut dire que le défenseur n'aura plus cet intervalle qui lui permettait d'anticiper l'écran.

Le défenseur 5 est obligé de remonter quand l'attaquant 5 réduit la distance sinon il y a une relation extérieur-intérieur immédiate.

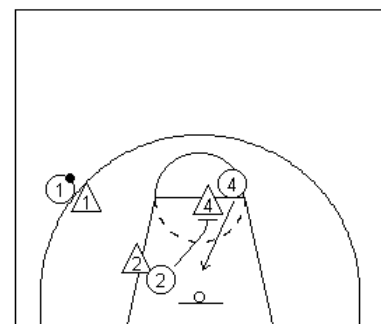


L'anticipation du joueur pivot à l'opposé va permettre d'avoir une bonne utilisation de l'écran.

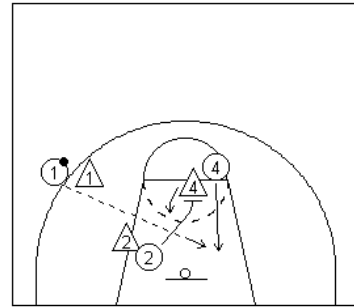
JLM : Le défenseur 2 ne doit intervenir que si le défenseur de 5 a mal défendu. Si au contraire, il va aider sans réelle nécessité il se met lui-même en difficulté sur le flash du joueur écran. Le changement de joueur n'est pas en soi une erreur tactique vu que ce sont des situations que l'on rencontre souvent dans le jeu, mais uniquement en cas de nécessité. Attendons qu'il y ait cette nécessité pour offrir à l'attaque un avantage relatif au rapport de taille.

Ecran en diagonale

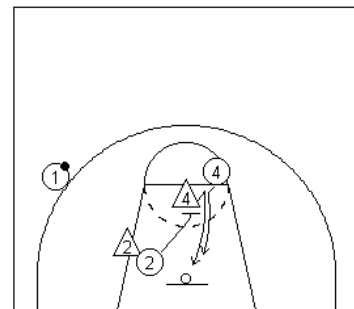
FC : Le dernier écran rentrant que nous voulions vous montrer c'est l'écran en diagonale (écran rentrant).



JLM : Sur ce type d'écran, il y a une difficulté supplémentaire parce que si le défenseur 4 passe au-dessus de l'écran, il y a une grande distance entre lui et son joueur ; il y a un grand joueur seul en backdoor près du cercle, donc danger. C'est un écran avec lequel l'attaque se crée un choix de solutions vaste.

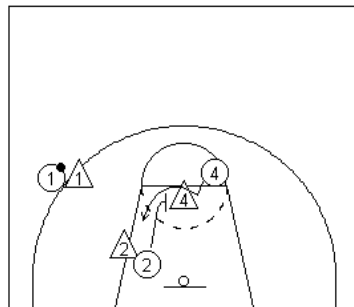


Je vais demander à mon joueur intérieur (4) d'avoir la même attitude en défense que sur l'écran horizontal. Voyons ce que cela donne...

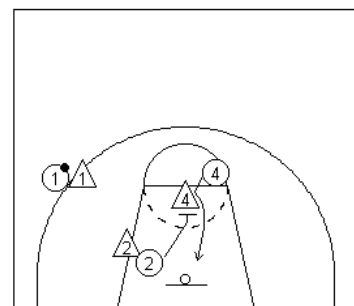


FC : offensivement, il n'y a pas grand chose à rajouter. Simplement, il y a un travail de lecture dans l'exploitation de l'écran et un travail d'orientation d'écran pour le poseur de l'écran.

- Si vous voulez utiliser l'écran pour faire descendre le joueur 4 dans le jeu direct en passant devant, il vous faudra orienter l'écran de cette manière

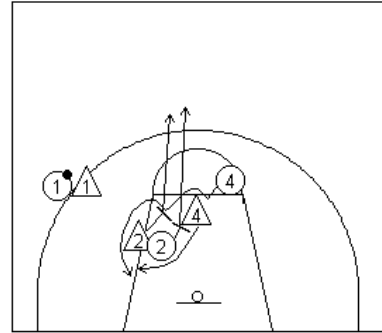


- Si vous voulez rechercher votre joueur intérieur près du cercle, il faudra orienter votre écran comme ceci



JLM : je demande à mes joueurs de ne pas changer (sauf en fin de possession peut-être), sinon on a un duel grand/petit près du cercle ou un duel petit/grand à 6,25m (avec soit un tir à 3 points soit une percussion).

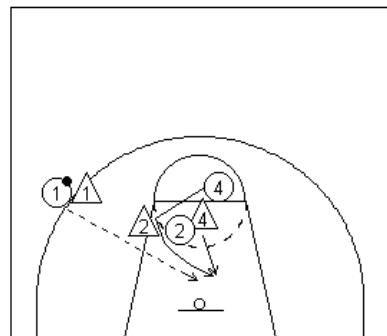
Je demande au défenseur 4 de passer sous l'écran et au défenseur 2 de contester l'intérieur qui descend dans le jeu direct pour le ralentir. Le défenseur 2 ne prend pas de grand risque car la distance pour récupérer son joueur qui flashe est courte



FC : On voit qu'à cause de la défense, j'ai reçu la balle dos au cercle mais dans un mauvais espace.

Ma volonté offensive est de recevoir la balle le plus près possible du cercle. Après la contestation du défenseur 2, le joueur 4 doit rechercher aussitôt le défenseur 4 pour le mettre dans son dos et se créer un espace de jeu.

Encore une fois, il ne s'agit que de lecture et d'agressivité offensive.



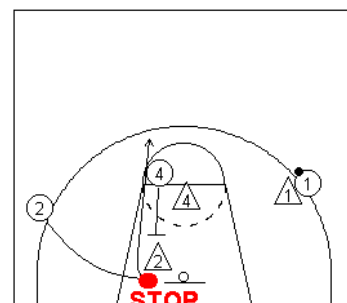
Ces écrans sont des écrans de puissance parce que les bénéficiaires rentrent dans les intervalles pour aller au panier. Ils sont à utiliser avec des gens relativement costauds. Maintenant on va voir des écrans avec des solutions plus extérieures : ce sont les écrans sortants.

Ecran sortant

Ecran vertical à l'opposé de la balle

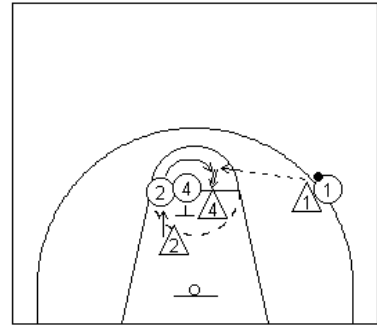
FC : On va demander au joueur 4 d'aller poser un écran pour le joueur 2 et on va voir les solutions qui se présentent à eux.

A chaque fois que l'on va parler d'écran sortant, on va parler de course, de stop, de lecture. Avant chaque course, je vais marquer un stop. Puis quand j'ai décidé de partir, c'est changer de rythme et lecture !

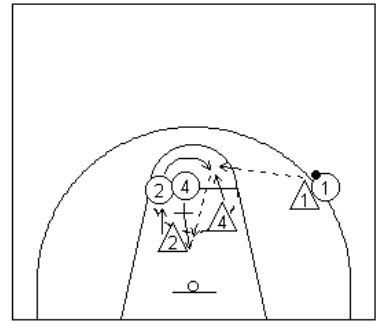


Lecture par rapport au déplacement défensif.

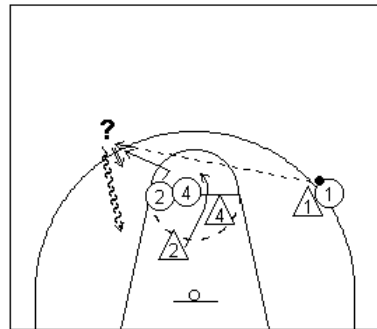
- S'il me suit, je rentre dans la balle, il a un temps de retard, je shoote



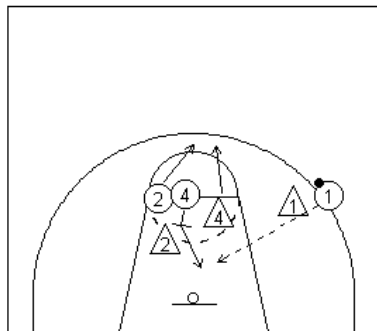
- S'il me suit mais que l'intérieur (défenseur 4) sort pour gêner le tir, jeu à deux



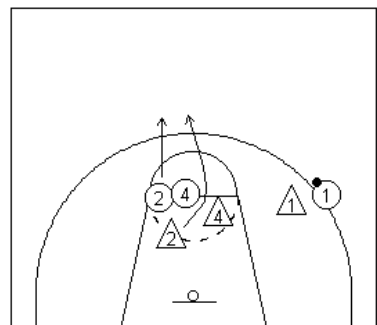
- S'il glisse, s'écarter tirer ou attaquer en dribble



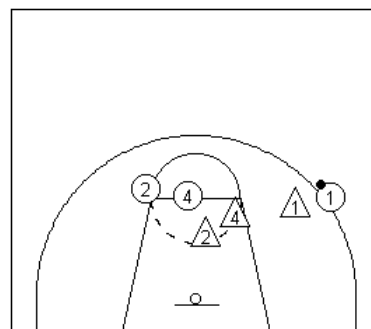
- S'il y a changement, jouer sur le flash



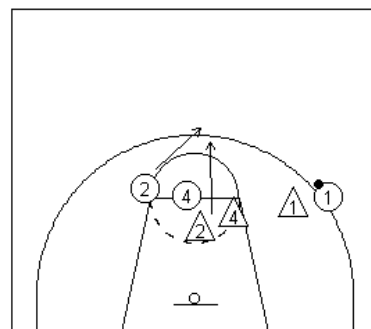
JLM : la limite de notre exposé, c'est que la défense a déjà intégré un certain nombre d'éléments. Je demande à mes joueurs de passer entre (glisser) pour pouvoir récupérer en étant sur la ligne de passe. Il faut obliger le joueur 2 à recevoir très haut. Je donne le repère suivant : le défenseur 2 doit avoir les pieds au-dessus de la ligne des 3 points. Le but est de limiter le rendement de l'équipe adverse au tir de loin. La défense doit être ambitieuse sur ce type d'écran.



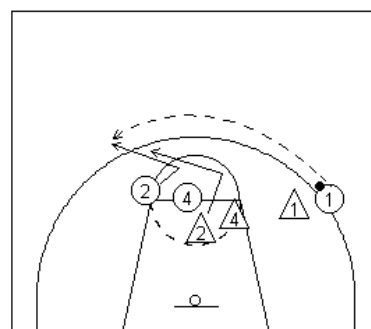
A ce moment précis, le défenseur 2 est intentionnellement en retard. En restant là je peux lire la volonté de l'attaquant. C'est le défenseur qui lit l'attaquant et pas l'inverse.



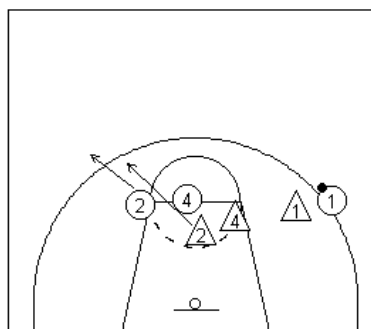
- S'il remonte, le défenseur 2 a encore le temps de récupérer son adversaire direct pendant que la passe se fait. En effet, il est certain que l'attaquant 2 va s'arrêter au niveau des 6,25m pour recevoir.



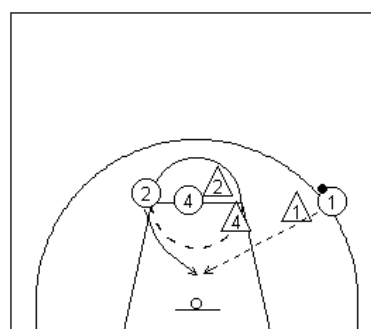
- S'il s'écarte dans l'aile après avoir pris l'écran, je serais encore sur la ligne de passe et je vais obliger le joueur 1 à faire une passe lobée pendant laquelle je pourrais me replacer.



- Enfin, s'il s'écarte dans l'aile avant d'avoir utilisé l'écran, je n'ai pas besoin de passer entre

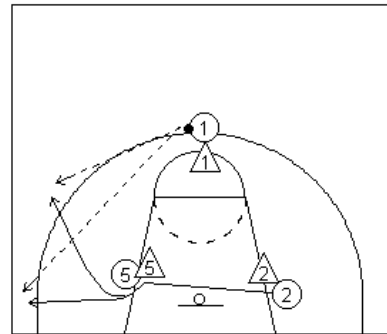


Le défenseur 2 ne doit jamais être en avance sur son adversaire sinon il s'expose au backdoor.

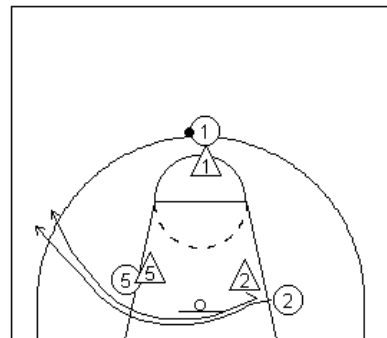


Ecran horizontal

FC : Nous allons voir un écran sortant ligne de fond. Nous allons demander au joueur 2 d'utiliser l'écran de 5 pour recevoir soit à 0° soit à 45°.

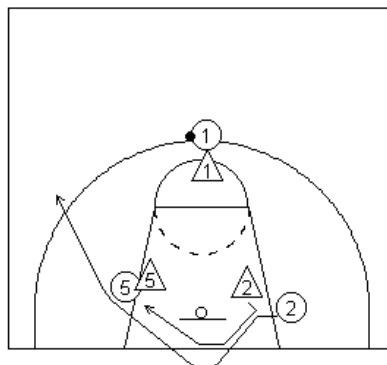


JLM : on sait que quand un ailier va sous le cercle c'est pour rechercher à recevoir des écrans pour tirer. Le défenseur doit alors prendre l'initiative du jeu. Il va aller chercher le contact avec l'avant bras, le contrôler, sentir ou il veut partir et le contrôler pour qu'il ne puisse pas partir de l'autre côté et refuser que l'attaquant parvienne à l'amener dans l'écran. Le défenseur doit chercher à passer l'écran en même temps que son adversaire. Toujours en contrôlant le backdoor.



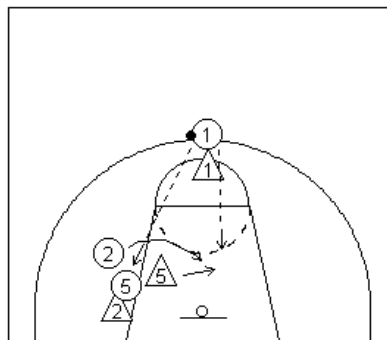
FC : on garde la même formule que sur les écrans verticaux. On va travailler sur un stop-lecture-accelération.

Il faut dès le départ (quand le 2 est encore au poste bas) appeler la balle. Si le défenseur vient au contact, rien n'empêche l'attaquant de sortir du terrain pour pouvoir mieux exploiter l'écran et obliger la défense à faire un choix.

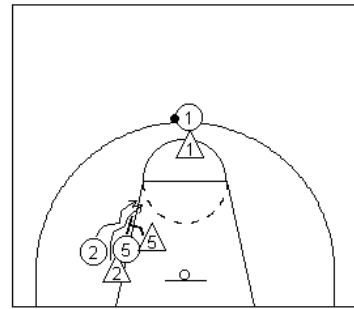


Après, c'est encore une histoire de lecture :

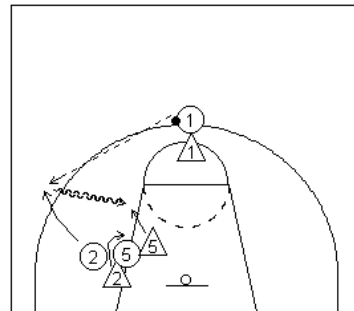
- S'il passe au-dessus de l'écran, 2 peut soit jouer backdoor, soit s'écarter à 0° avec modification de l'angle de l'écran pour recevoir
- S'il suit et qu'il est en retard, 2 peut sortir à 45° pour recevoir et tirer
- S'il suit dans les appuis, 2 va faire une boucle. Dans ce cas, 5 va modifier son angle d'écran et ensuite ouvrir pour enfoncer le défenseur 2 (voir figure ci contre)



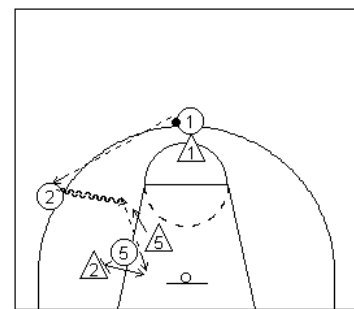
JLM : lorsque l'attaquant 2 veut faire une boucle (curl), c'est au défenseur 5 d'aider son partenaire en contestant le retour de 2 dans la raquette. Ensuite chacun récupère son joueur.



De même, si 2 sort à 45°, reçoit la balle et percute en dribble dans l'intervalle parce que 2 est en retard, c'est encore au défenseur 5 d'interdire la balle d'entrer dans la raquette. Et là, c'est quasiment certain que le joueur 2 va tenter une passe à rebond pour servir 5. c'est alors à 2 de contester cette passe vers 5.



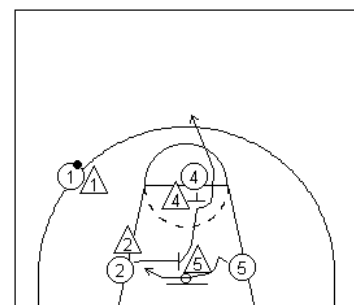
FC : c'est là où offensivement on parle d'anticipation d'action, c'est à dire que l'intervalle créé entre la défense et l'attaque je vais le réduire. C'est à dire que moi attaquant, je vais aller chercher le défenseur pour le mettre dans mon dos. Je ne vais pas permettre au défenseur de repasser devant moi



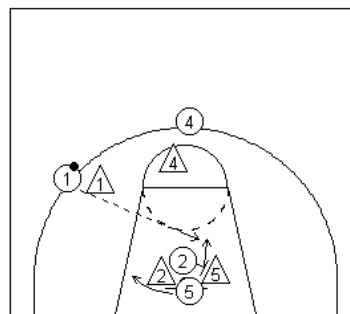
Succession d'écrans

JLM : nous allons maintenant vous montrer une autre situation en rajoutant un quatrième joueur au poste haut. L'action commence par un écran de l'ailier pour le joueur intérieur en ligne de fond. Après avoir mis une première fois la défense en difficulté sur cet écran, l'attaque va enchaîner : le poseur d'écran va recevoir un écran en remontant. Ce sont des situations très souvent rencontrées.

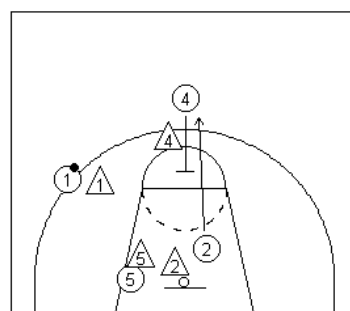
Cette situation a pour but d'exploiter le retard du défenseur 2 s'il a été mobilisé par le premier écran. Par rapport au choix défensif que j'ai exprimé tout à l'heure, je considère que ce retard n'est pas gênant car le défenseur 2 doit passer entre 4 et le défenseur 4 en étant en retard sur son vis à vis. De plus, normalement sur l'écran de 2 pour 5, le défenseur 2 n'a normalement pas besoin d'aider son partenaire.



FC : je ne vais revenir sur l'écran horizontal en ligne de fond, nous l'avons vu tout à l'heure. Par contre, je demanderai à 2 d'ouvrir après son écran et de demander la balle, et seulement après courir pour bénéficier de l'écran. Par contre, la relation de passe entre 1 et 2 n'existera que si le joueur 4 au départ de l'action se situe au-dessus de la ligne des 6,25m.



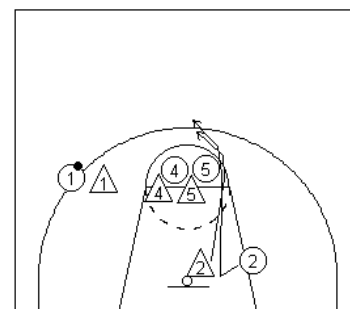
Il faut agrandir les espaces. Et effectivement si 2 ne reçoit pas la balle, 4 rentre et 2 sort en utilisant l'écran.



Double écran

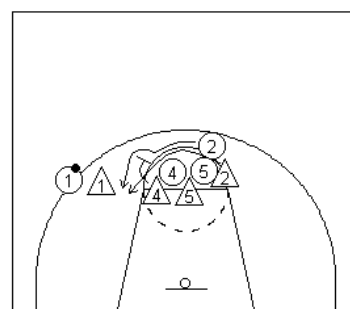
JLM : Pour conclure, nous allons maintenant vous montrer une situation de double écran. Nous nous contenterons de voir les comportements sur ce double écran. L'attaque recherche un écran beaucoup plus difficile à défendre. Sur un double écran, la surface d'écran est très importante. Il est alors facile pour l'attaque de trouver un tir à trois points or c'est ce que je veux éviter.

Je demande au défenseur de suivre dans les appuis. Ainsi tout se passe comme s'il n'y avait pas d'écran. Mon défenseur est certes en retard, mais tellement près de son adversaire que celui-ci pourra recevoir la balle mais ne pourra pas tirer dans de bonnes conditions.



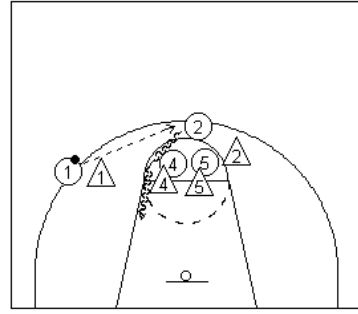
Si jamais, le joueur 2 veut repartir dans la raquette, il y aura aide défensive du défenseur 4 (contestation de déplacement), ensuite le défenseur 2 récupérera son adversaire.

Le défenseur 5 assurera l'aide de l'aide en contrôlant momentanément les joueurs 4 et 5. Si un des intérieurs flashe dans le jeu intérieur, c'est lui qui le prendra en charge.

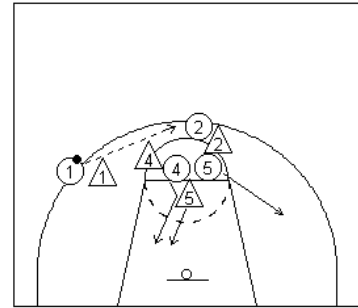


FC : Je vais vous présenter tout ce que l'on peut faire offensivement.

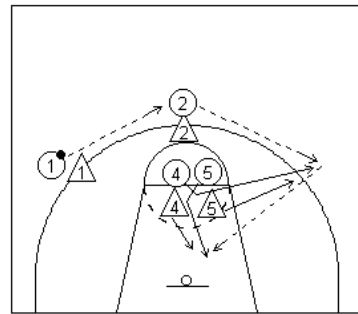
- Si le joueur qui remonte reçoit et qu'il n'y a pas d'aide, je lui demande d'attaquer l'intervalle



- Si 2 reçoit la balle mais que le défenseur 4 sort pour aider, je demande au double écran d'exploser. 4 va enfoncer le défenseur 5 à l'intérieur et 5 va s'écarter large



- La dernière : si 2 reçoit la balle avec un joueur qui est face, je demande à 4 de se positionner à l'extérieur pour renverser le jeu. Automatiquement les défenseurs vont changer, alors je demande à 5 d'aller chercher le défenseur 4, de le mettre dans le dos et de descendre.



Le Pick'n'roll

Laurent Duthe

Soirée technique de Calais, le 7 mai 2001

Avant toute chose, je veux vous dire que cette forme de jeu à 2 ne doit pas être abordée si vos joueurs n'ont pas la maîtrise des fondamentaux individuels offensifs, mais également toute la partie des fondamentaux collectifs offensifs comme le passe et va, le passe et suit et le dribble de remplacement... A mon sens, le pick'n'roll doit de ce fait ne pas être abordé avant la catégorie minime. Il se doit d'être un outil dans la progression de jeu de votre équipe et non un frein en étant abordé trop tôt. Tout ce qui précède le pick'n'roll (pose de l'écran, travail à l'opposé) ne sera pas revu ici. Le premier objectif du pick'n'roll est la recherche d'agressivité offensive, il a pour but :

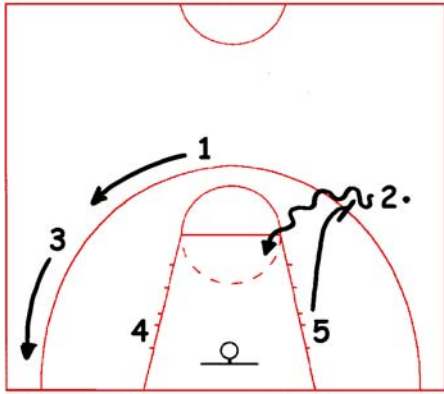
- *De libérer le receveur d'écran ou de retarder son défenseur pour un tir ou une percussioin vers l'axe*
- *D'offrir une seconde alternative en donnant au poseur d'écran la possibilité de "s'exprimer" lorsque le receveur est sorti de son champ visuel.*

Dans un premier temps, nous essaierons de nous consacrer sur ces aspects importants en donnant les éléments de lecture du jeu qui rendront l'attaque efficace. Dans un second temps, je vous propose de voir comment on l'utilise au plus haut niveau. Mais avant tout, je voudrais vous rappeler quelques éléments importants concernant cette expression offensive.

I. Rappels

Il existe dans le jeu des espaces clés, que je ne ferais pas l'injure de vous rappeler. Ceci pour vous dire, qu'à mon sens, le meilleur endroit pour jouer le pick'n'roll se situe à 45° ou dans l'axe, car cela laisse deux options de départ pour le porteur. Nous nous attarderons sur la première option pour illustrer la première partie de l'intervention.

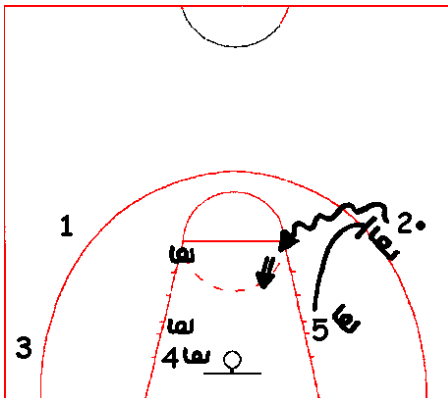
Il est important lors de la pose de l'écran que le jeu ne démarre que lorsque les trois joueurs sont placés à l'opposé. Le porteur devra toujours prendre le temps de lire la défense pour choisir la meilleure option de passe.



L'intérieur porte son écran à cheval sur la ligne à trois points pour ouvrir l'axe et agrandir l'espace de jeu. Ainsi, le bénéficiaire de l'écran peut jouer avec tous ses partenaires.

II. Pick'n'roll et lecture de jeu

1. Le défenseur est pris dans l'écran

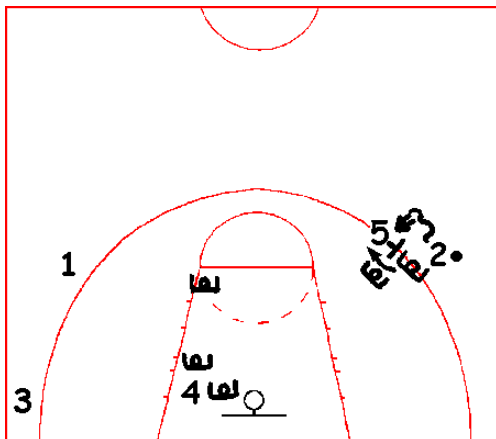


2 peut aller tirer en suspension dans la raquette. On préférera le tir ouvert au tir en course difficile à cause de l'aide.

Si les défenseurs à l'opposé viennent aider, 2 peut passer à 1 ou à 3 qui bougent de leur position sur le drive tout en restant derrière la ligne à trois points. Si le défenseur est en priorité ballon \Rightarrow pas de repère visuel, le fait de rester derrière la ligne à trois points donnant encore un temps d'avance à la reprise.

2 peut passer à 4 si c'est son joueur qui aide.

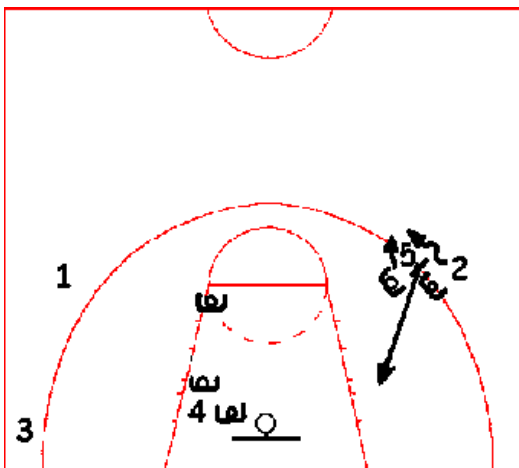
2. Le défenseur passe sous l'écran



Dans ce cas, le joueur 2 doit prendre le tir. Toutefois, pour un tir plus confortable, on demandera au 5 de changer l'angle de son écran en pivotant sur son pied extérieur pour offrir une meilleure protection au tireur ou de pivoter sur son pied intérieur pour une ouverture vers le fond.

Le 5 peut également reposer un écran pour une attaque de 2 vers la ligne de fond.

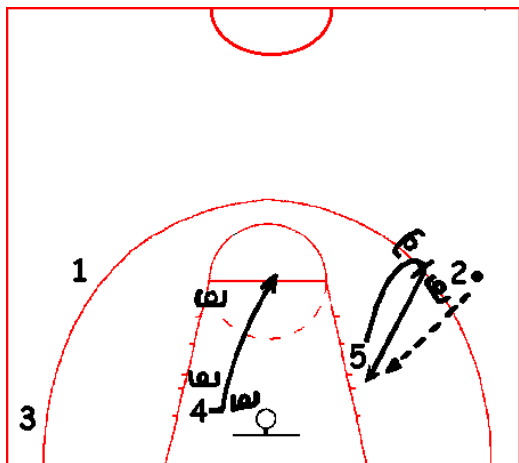
3. Les défenseurs changent



La meilleure solution est de donner sur le numéro 5 qui flashe après son écran, dès que son partenaire est hors de son champ visuel. On retrouve ainsi le 5 contre le défenseur de 2 près du cercle.

Si pour une raison quelconque, 2 ne peut pas donner à 5, il joue le 1c1 contre un défenseur plus grand que lui, donc moins mobile, pour un tir ou une fixation. Dans ce cas, il est intéressant que 5 flashe en s'écartant de la raquette.

4. Le défenseur de 5 anticipe ou leurre

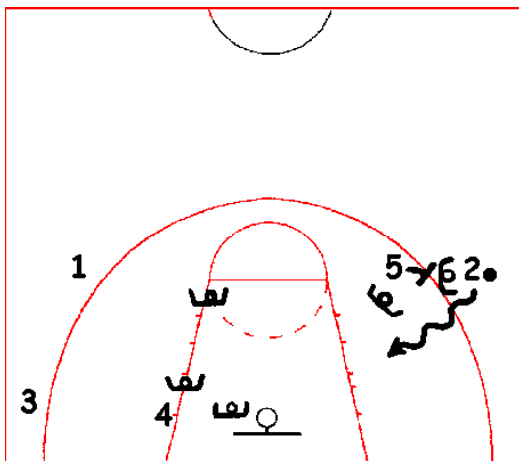


5 monte pour la pose d'écran et part dans la raquette pour être servi. 4 doit monter au poste pour supprimer l'aide que pourrait amener son défenseur. Le porteur va changer de main et revenir pour servir 5 en position préférentielle.

Le porteur peut également jouer le 1c1 contre le défenseur de 5, soit pour tirer en jouant sur la différence de vitesse, soit pour retrouver 5 défendu par un extérieur.

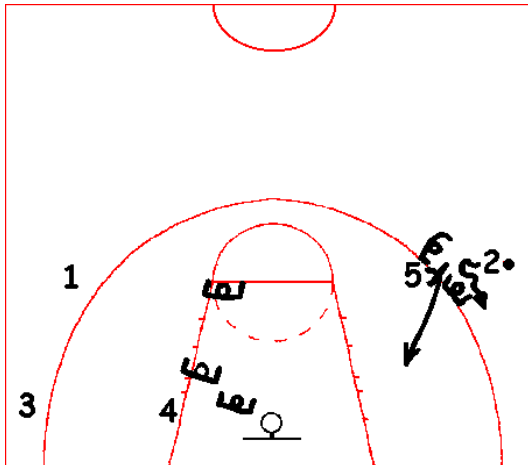
Si le défenseur de 5 anticipe l'écran, attaquer ligne de fond.

5. Le défenseur de 2 anticipe



2 feinte de prendre l'écran, dribble croisé (cross-over) puis attaque la ligne de fond pour un tir ou une fixation.

6. Les défenseurs aident et reprennent

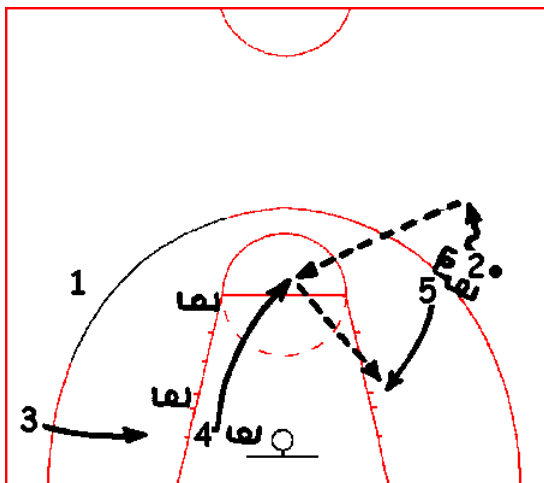


5 après son écran flashe pour recevoir de 2

2 peut passer dans l'espace libéré par 5

2 dribble croisé pour revenir vers la touche et servir 5

7. Les défenseurs trappent



5 flashe après son écran

4 monte au poste haut pour servir de relais et jouer sur le changement d'angle de passe pour servir 5 ou tirer si son défenseur aide.

2 dribble de recul pour s'éloigner de la trappe et :

- passe à 5 au-dessus de la tête ou à terre
- passer entre les deux défenseurs si la trappe est mal réalisée
- joue 1c1 contre le défenseur de 5 pour un tir ou une fixation

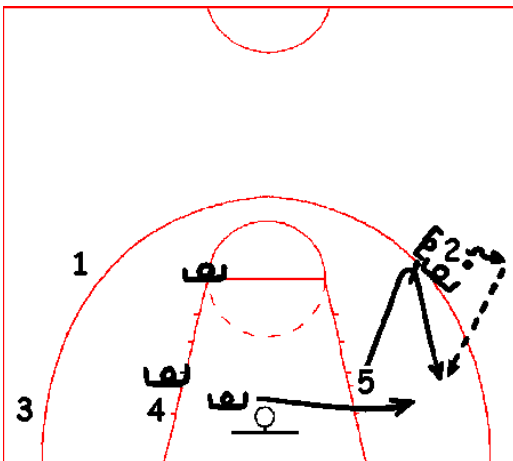
Il faut une prise d'informations avant et pendant le jeu de l'écran. Après ce tour d'horizon que j'espère le plus exhaustif possible, voyons comment le pick'n'roll est utilisé au haut niveau.

III. Le pick'n'roll et son utilisation au plus haut niveau.

C'est un élément important à haut niveau que l'on retrouve en début ou fin d'attaque, en intégrant d'autres dimensions dans la lecture de jeu car il utilise les aides défensives en cherchant à augmenter les distances d'aide et notamment de rotations défensives. Il utilise un troisième attaquant même si celui-ci a déjà pu être abordé avec la trappe. La caractéristique principale au plus haut niveau est l'adaptation permanente des joueuses et joueurs face aux choix défensifs adverses. On joue l'écran pour le receveur mais également pour le poseur qui va ouvrir dès que son partenaire n'est plus dans son champ visuel (timing). On s'en sert en fin d'attaque lorsqu'il ne reste plus que 10" mais on l'utilise également comme un leurre.

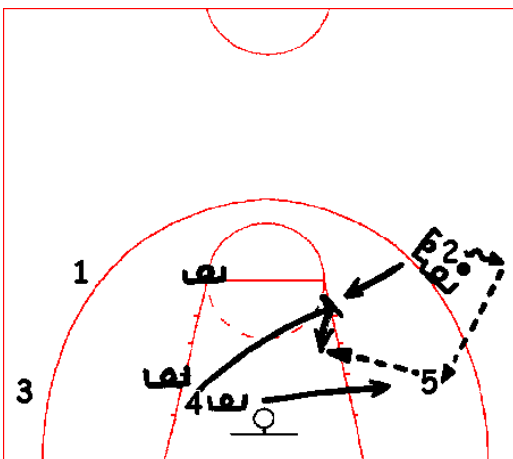
Pour illustrer mon propos, voici quelques exemples de ce qui peut se faire au plus haut niveau, tant dans le secteur féminin que masculin. Tous les enchaînements que nous allons voir sont l'objet d'une observation de matchs vus à la télévision et de notes prises en les regardant.

1. Exemple avec trappe du pick'n'roll



Ici, le but est de relâcher la trappe sur pick'n'roll pour :

Laisser 5 flasher dans l'aile pour un tir avec défenseur de 4 en retard dans la rotation ou drive.

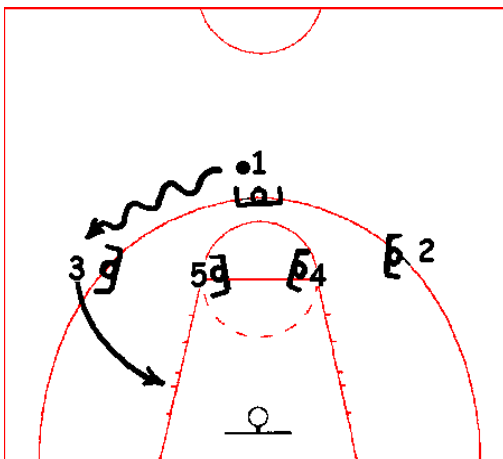


Ou 4 coupe la trajectoire du défenseur de 5 et tient la première place (bloquer l'aide de l'aide).

5 passe à 4 pour un tir dans la raquette.

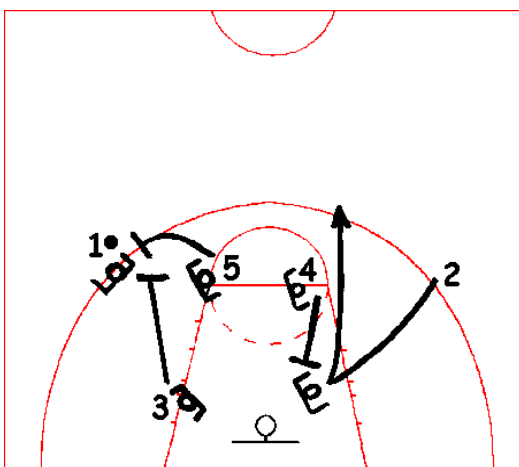
Il est bien évident que cette attaque est née de l'observation des réponses défensives d'une équipe. Le but pour l'attaque étant d'inciter la défense à la trappe pour trouver un tir près du cercle.

2. Ecran pour le porteur d'écran



Dribble de remplacement (shallow cut) pour retrouver 3 dos au cercle.

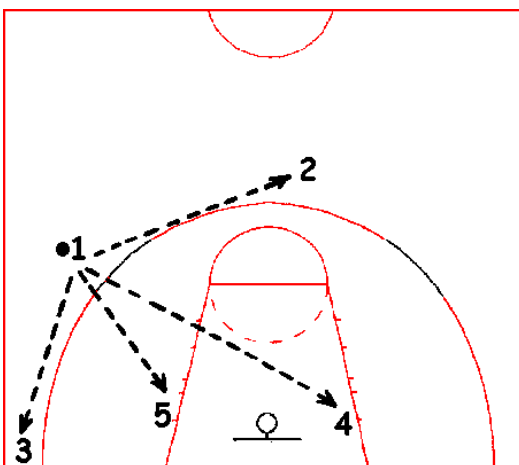
Option courte intéressant avec un 3 fort dos au cercle et qui y domine son défenseur



5 porte écran pour ouvrir l'axe au 1. 3 porte écran au défenseur de 5 pour le retrouver dans la raquette

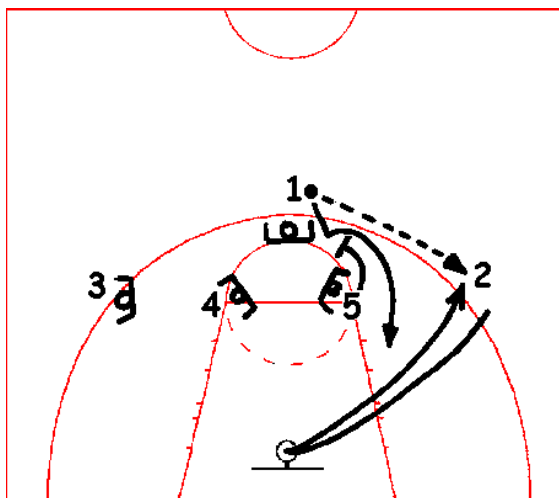
timing des écrans : 3 porte son écran à 5 sur le premier dribble dans l'écran de 1. dans le même temps à l'opposé pour supprimer l'aide, 4 porte un écran à 2 pour le faire remonter en position de deuxième arrière.

Outre la solution de tir, 1 peut jouer avec les 4 autres joueurs en fonction de la lecture de jeu.

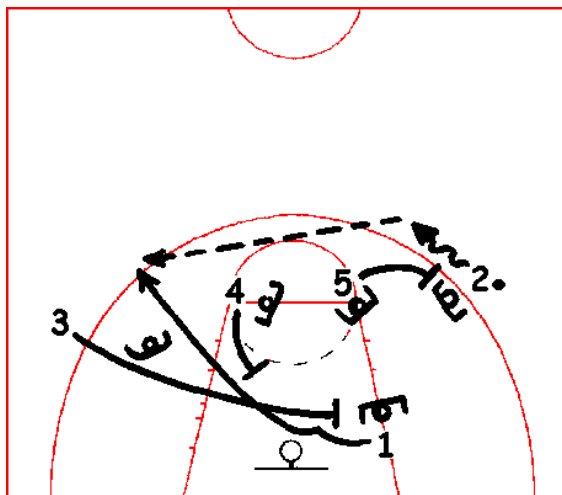


Attention, l'important à régler ici se situe au niveau de l'occupation des espaces et dans le timing des déplacements pour enchaîner les actions. Le respect des espaces est important pour créer les angles de passe.

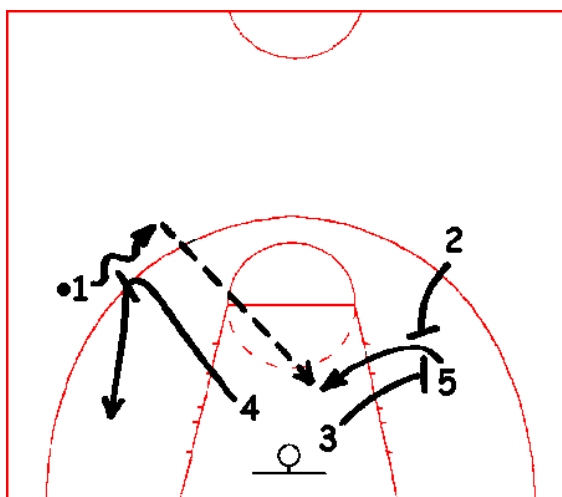
3. Le pick'n'roll comme leurre



Début de UCLA classique avec ses options backdoor

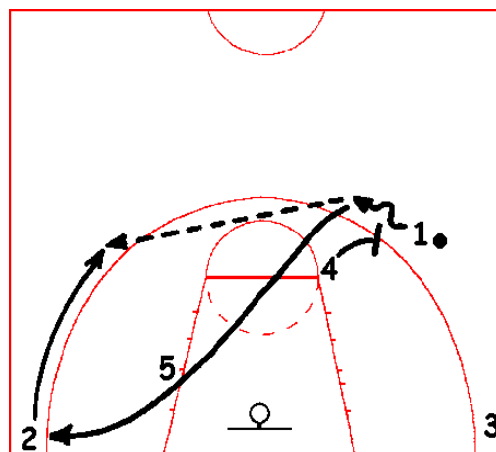
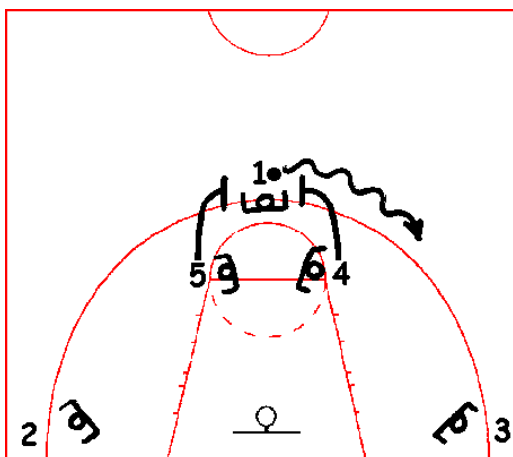


Pick'n'roll de 5 et 2 avec lecture de jeu dans l'écran. Succession d'écrans pour 1. Le pick'n'roll sert ici entre autre pour le transfert de jeu. Continuité possible

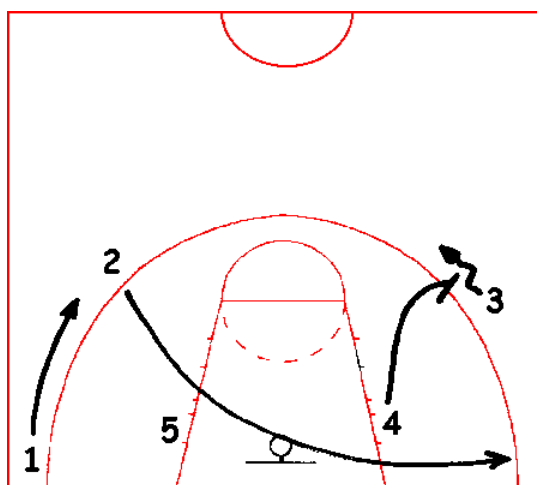
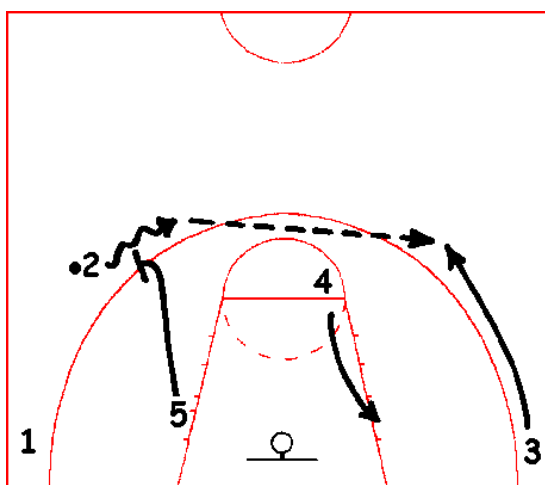


Dans un premier temps, 4 recherche la première place pour jouer avec 1. si cela est impossible, 4 porte écran à 1, 4 flashe extérieur. 3 porte écran à 5 pour le ramener dans le jeu intérieur, 2 porte écran à 3 pour le faire remonter en position de deuxième arrière. Outre le tir pour lui, 1 peut jouer avec tous ses partenaires.

4. Continuité à partir du pick'n'roll



1 a un choix d'écran, jouer pour le tir de 3, lecture de jeu. Continuité d'écrans porteur faite de surnombre à 0° et d'écrans. Choisir le meilleur tir possible en fonction des éléments vus précédemment



IV. Conclusion

J'espère avoir pu vous amener au travers de cette intervention quelques pistes de réflexion, quelques éléments de travail. Je vous demande si vous devez ne retenir qu'une seule chose, c'est que l'écran ne doit être abordé qu'à partir de la catégorie minimale. Le pick'n'roll fait partie intégrante des fondamentaux collectifs offensifs, à ce titre, vous devez de l'enseigner à vos joueurs. Mais, vous devez toujours avoir en tête de leur donner les éléments qui leur permettront de progresser en fonction de comportements défensifs, ainsi que sur le meilleur endroit selon vous pour le porter. Je vous remercie de m'avoir écouté.