

« Options défensives sur le pick and roll »

par Grégory HALIN

Ce document a pour objectif de préciser les options défensives concernant les différentes situations d'écran sur porteur de balle. Nous traiterons les manœuvres à 2 (défense sur porteur de balle et poseur d'écran) ainsi que les aides défensives des autres joueurs autour de ce thème.

	AVANTAGES	INCONVENIENTS
Aider-Reprendre vertical agressif (Step out, Hedge)	-Génère un haut niveau de pression sur l'attaque -Augmente les distances de passe pour l'attaque -Intéressant contre des manieurs de ballon fébriles	-Nécessite d'avoir des intérieurs très mobiles, une bonne communication et une bonne anticipation pour sortir au bon moment -Beaucoup de terrain à couvrir et d'aide à organiser pour la défense -Le fait de sortir loin fragilise le rebond défensif
Aider-Reprendre vertical court (Show up, Step up)	-Permet de retarder un peu le porteur de balle sans trop solliciter les aides défensives -Intéressant contre les picks and flare	-Pas toujours efficace contre les très forts joueurs de 1x1 -Le défenseur du porteur dispose de peu de temps pour récupérer son vis-à-vis et se gêne parfois avec son partenaire
Aider-Reprendre à plat (step side) ou orienté	-Le défenseur intérieur ne sort pas trop loin -S'il est bien réalisé, il force le porteur de balle à se diriger en dehors de la zone réservée	-Nécessite une bonne motricité latérale -Une mauvaise orientation ou un retard peut laisser le chemin libre au porteur de balle -Un surinvestissement lui permet de changer de direction
Aider-Reprendre bas et suivre (Zoner-suivre, protection)	-Intéressant avec les intérieurs peu mobiles -Rend difficile l'accès au panier -Favorise le placement pour le rebond défensif -Efficace contre un porteur de balle peu à l'aise en dribble et dans les stop tirs (tirs en sortie de dribble)	-Risqué contre les attaquants forts dans le 1x1 et les stop tirs -Oblige à effectuer des rotations en cas de « flare » du poseur d'écran
Aider-Reprendre bas et glisser (Zoner-glisser, protection)	-Intéressant avec les intérieurs peu mobiles -Rend difficile l'accès au panier -Favorise le placement pour le rebond défensif -Efficace contre un porteur de	-Risqué contre les attaquants adroits et habiles avec le ballon -Le défenseur du porteur peut se faire enfoncer lors de la descente du poseur d'écran et donc être en retard pour la

	balle peu adroit	reprise
Tasser-glisser (Sticker)	-Efficace pour empêcher le poseur d'écran de plonger vers le panier et contre des intérieurs qui s'écartent « picks and flare » -Ne sollicite pas les aides défensives -Efficace contre un porteur de balle peu adroit et/ou peu à l'aise dans les changements de direction en dribble -Intéressant contre les entrées de type « corne » (2 intérieurs en poste haut)	-Risqué contre les forts tireurs longue distance -Dangereux contre les experts du changement de rythme et du changement de direction qui savent jouer « au chat et à la souris » autour de l'écran -Un surinvestissement du défenseur qui tasse peut générer des fautes offensives -Difficile à mettre en place lorsque le défenseur du poseur a du retard
Orientation (Inversion, No pick)	-Peut perturber le jeu d'une équipe dont l'attaque est basée sur le pick and roll -Confine le jeu sur un ¼ de terrain, ce qui réduit l'incertitude pour la défense	-Le défenseur intérieur peut se faire attaquer et déborder (drive ou stop tir) -Si le poseur réoriente bien son écran, risque de surnombre vers le panier -Nécessite des rotations si le poseur d'écran s'écarte (pick and flare)
Changement (switch)	-Casse l'agressivité offensive -Oblige le porteur à bien évaluer la situation pour savoir quel mismatch jouer (attaquer le grand ou retrouver le porteur d'écran défendu par un petit) -Peut perturber le jeu d'une équipe dont l'attaque est basée sur le pick and roll -Efficace en fin de possession car l'attaque dispose de peu de temps pour s'adapter	-La moindre erreur de communication peut être fatale -Nécessite des aides défensives en cas de difficulté à gérer les mismatches -Peut diminuer le niveau d'agressivité défensive avec le risque de subir
Trappe	-Génère un haut niveau de pression sur le porteur de balle -Oblige l'attaque à jouer large et ouvrir des angles de passe difficiles -Intéressant contre des manieurs de ballon fébriles	-Si la trappe est mal réalisée, l'attaque se retrouve en surnombre -Nécessite d'avoir des intérieurs très mobiles et une bonne communication -Beaucoup de terrain à couvrir et de rotations à organiser pour la défense -Le fait de sortir loin fragilise le rebond défensif

Les différentes options défensives

Aider-reprendre vertical agressif

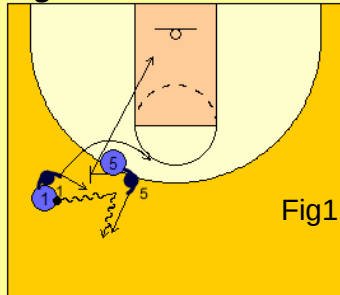


Fig1

D1 glisse ou suit
D5 attaque fort le ballon en sortant sur plusieurs appuis

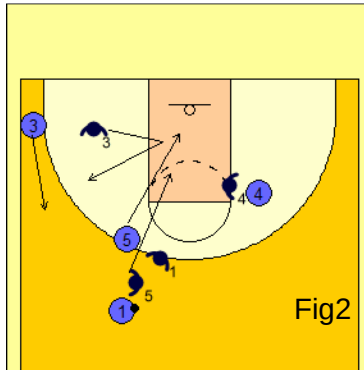


Fig2

-Sur le reprendre, D5 passe entre D1 et A5
-D3 aide et reprend son joueur en attendant D5 (option 1)

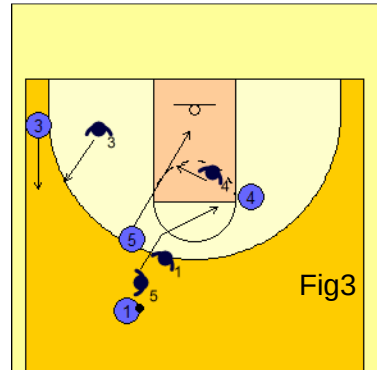


Fig3

ou D4 permute avec D5 (option 2)

Aider-reprendre vertical court

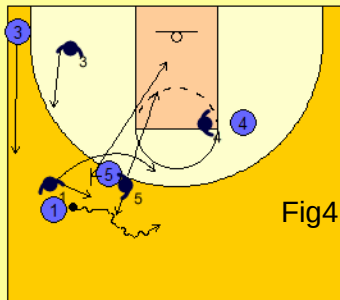


Fig4

-D5 reste très proche du poseur d'écran A5 et ne sort que sur 1 appui pour avoir le moins de retard possible sur le reprendre
-D1 passe avec A1 et met beaucoup de pression ou passe dessous

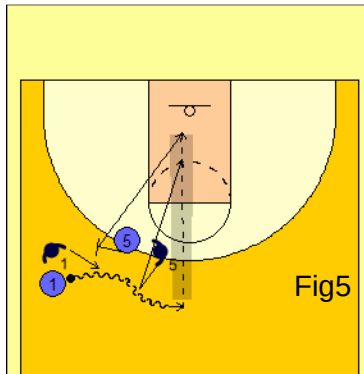


Fig5

Sur le « reprendre », D5 gêne la passe directe de A1 à A5

Aider-reprendre à plat

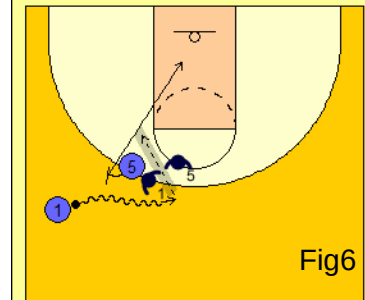


Fig6

D1 suit et gêne la passe de A1 à D5 avec sa main gauche après l'ouverture de l'écran

Aider-reprendre orienté

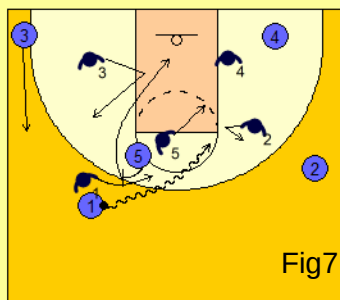


Fig7

-D5 oriente A1 vers l'aide

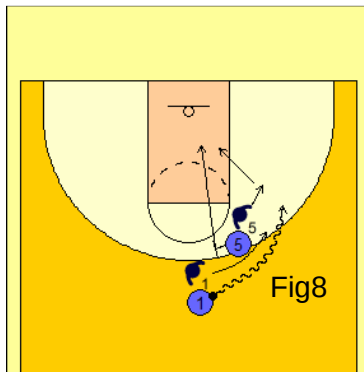


Fig8

Aider-reprendre orienté contre un écran sortant

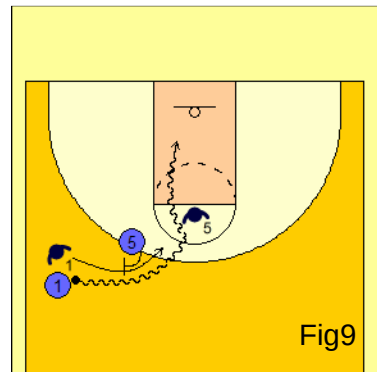
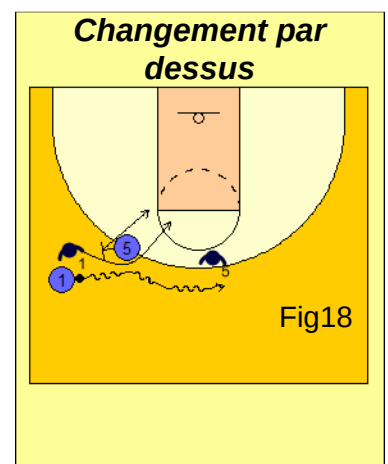
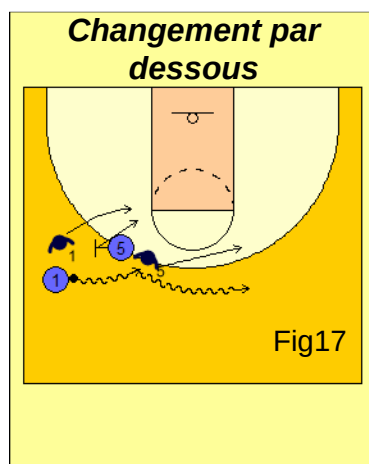
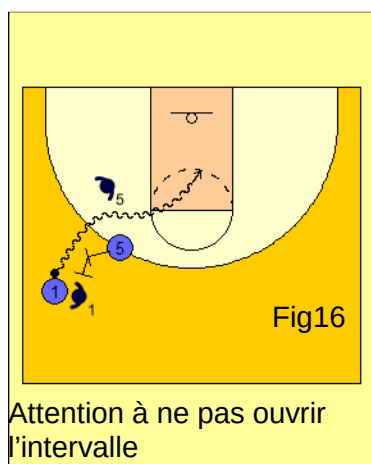
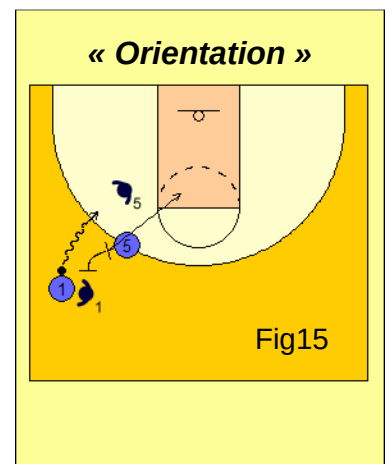
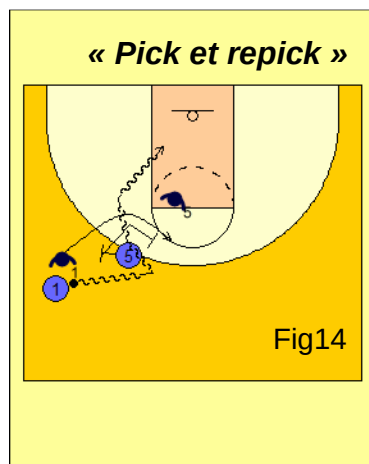
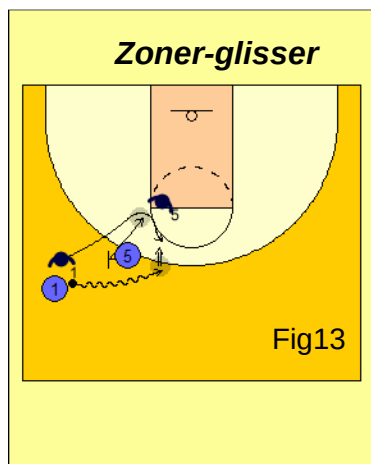
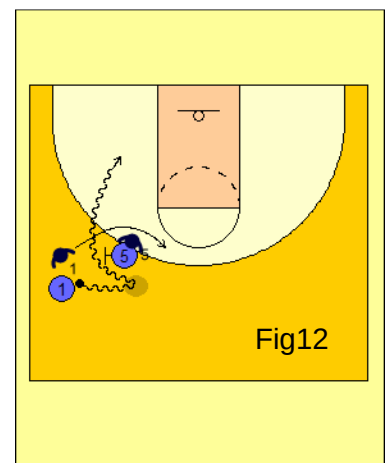
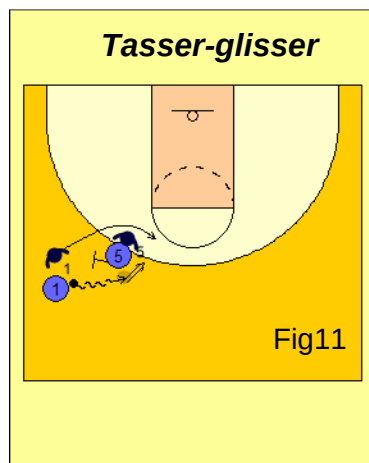
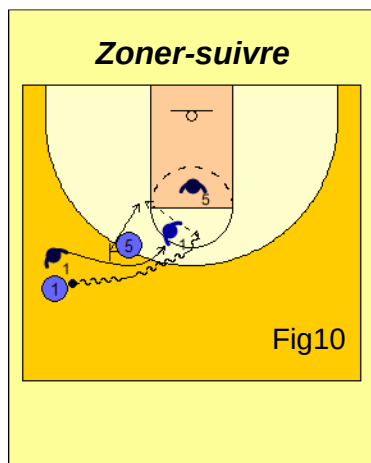


Fig9

Attention à la prise d'intervalle



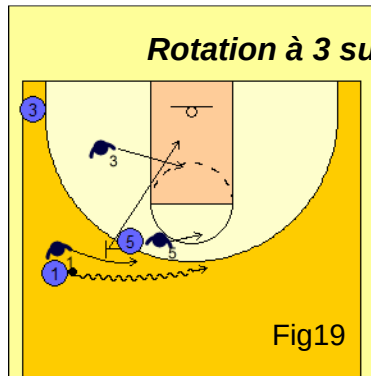


Fig19

D5 prend en charge la porteuse de balle ; D3 s'occupe de A5 tandis que D1 récupère A3 qui remonte en soutien

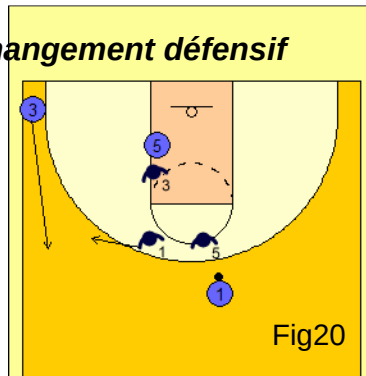


Fig20

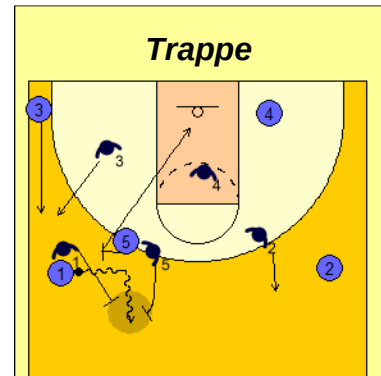


Fig21

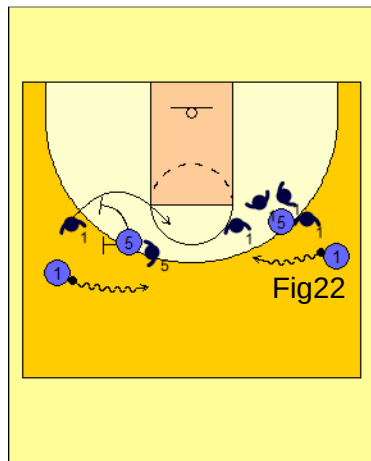


Fig22

Partie G : Si D1 anticipe trop pour glisser, A5 va réajuster l'écran vers le bas, ce qui engendre beaucoup de retard

Partie D : Si D1 est pris dans l'écran, il peut rouler autour de A5 et reprendre A1

Détail

	Défense sur Porteur de balle	Défense sur Poseur d'écran
	-Si l'écran est mal porté et que le porteur de balle passe loin de l'écran, quel que soit le choix défensif, il n'y a pas besoin de rentrer dans les manœuvres -Si l'écran est porté très loin du panier, la plupart du temps le défenseur du porteur va glisser (passer sous l'écran)	
Avant	-Ne pas se faire battre à l'opposé de l'écran (sauf si le choix est de refuser l'écran (No pick)) -Mettre de la pression sur le ballon et envoyer le porteur dans l'écran	-Communiquer et annoncer l'écran -Contester la pose de l'écran si possible -Anticiper et organiser sa motricité pour mettre en œuvre l'option défensive choisie
Pendant	-Mettre en oeuvre la réponse défensive choisie : # sur aider-reprendre vertical court ou agressif : → Figures 1,2, 3 et 4 → Option SUIVRE Mettre beaucoup de pression sur le ballon et se replacer vite entre le panier et le ballon après le « reprendre » du partenaire → Gêner avec la main intérieure une éventuelle passe dans l'intervalle juste après l'ouverture du poseur Option GLISSER (passer dessous) -Ne pas trop anticiper, rester proche du porteur et glisser au dernier moment pour éviter d'être trop enfoncé (et donc d'avoir beaucoup de retard) parce que l'écran a été réajusté vers le bas (figure 22 partie G) -Si D1 est pris dans l'écran, il peut rouler autour de D5 pour reprendre A1 (figure 22 partie D) # sur Aider-reprendre à plat ou orienté : → Figures 6 et 7 → La plupart du temps, le défenseur du porteur va suivre. Il doit rester proche de celui-ci et empêcher avec sa main intérieure une éventuelle passe dans l'intervalle ou dans le renversement → Si le porteur de balle a pris trop de	-Mettre en oeuvre la réponse défensive choisie : # sur aider-reprendre vertical agressif → Figures 1,2 et 3 → Sortir fort verticalement au moins sur 2 appuis (les épaules parallèles à la trajectoire du ballon) sans dépasser le porteur de balle qui pourrait dans ce cas facilement prendre l'intervalle (« split ») → Attaquer le ballon tel un escrimeur pour obliger l'attaquant à reculer et permettre à son partenaire de reprendre le porteur → Reprendre le joueur qui a posé l'écran dès que son partenaire a récupéré son vis-à-vis (ou l'autre intérieur si permutation) # sur aider-reprendre vertical court : → Figure 4 → Rester très proche du poseur d'écran et ne sortir que sur 1 appui pour avoir le moins de retard possible sur le « reprendre » ; possibilité de poser la main sur sa hanche intérieure pour sentir lorsqu'il plonge → Attaquer le ballon tel un escrimeur pour obliger l'attaquant à reculer un peu # sur Aider-reprendre : à plat (figure 6) → Se placer au niveau de l'écran → Sortir latéralement sur plusieurs appuis pour obliger le porteur de balle à sortir du couloir de jeu direct et permettre au partenaire de reprendre son joueur → Ne pas se surinvestir latéralement pour éviter que le porteur ne change de

vitesse, il vaut mieux changer et se préparer à défendre un mismatch # sur Zoner-suivre : → <u>Option SUIVRE (passer au dessus) :</u> Mettre beaucoup de pression sur le ballon pour dissuader le stop-tir du porteur et se replacer vite entre le panier et le ballon ; fermer avec la main intérieure la passe éventuelle de A1 pour A5 (figure 10) <u>Option GLISSER (passer dessous) :</u> -idem aider-reprendre vertical # sur Tasser-glisser : → Passer sous l'écran et reprendre vite son vis-à-vis (figure 11) → Etre attentif au contre-pied (figure 12) # sur Zoner-glisser : → Passer dessous et vite reprendre son vis-à-vis → Attention à ne pas trop anticiper au risque de se faire emporter par l'écran que le poseur va réajuster vers le bas (figure 13) → Attention au « pick et repick » (figure 14) # sur Orientation : → Fermer l'axe et orienter le porteur vers le défenseur du poseur (figure 15) → Maintenir une pression forte pour réduire l'espace d'évolution de l'attaquant et diminuer sa marge de manoeuvre	direction et prenne l'intervalle → Gérer la distance avec le porteur en fonction de ses propres caractéristiques et des siennes <u>Orienté</u> → Sortir latéralement avec une légère orientation pour sortir le porteur du jeu direct et l'envoyer dans les aides (figure 7) -cette option est moins risquée contre les écrans sortants (figure 8) car dans le cas des écrans rentrants, on ouvre l'axe au porteur → Accompagner le porteur sans lui laisser la possibilité de changer de direction et de prendre l'intervalle (figure 9) # sur Zoner-suivre : → Se placer entre le porteur et le panier pour dissuader l'accès au panier → Ajuster la distance de garde par rapport à ses propres caractéristiques ainsi que celles de l'attaquant # sur Tasser-glisser : → Ecarter les appuis pour disposer d'une base solide → Empêcher le poseur d'ouvrir au panier et/ou de réajuster l'écran → Dissuader un éventuel tir du porteur en levant un bras # sur Zoner-glisser : → Dissuader l'accès au panier → Se placer entre le porteur et le panier → Attention au « pick et repick » (figure 14) # sur Orientation : → Dissuader l'accès au panier → Se placer entre le porteur et le panier → Orienter légèrement le porteur vers la ligne de fond et éviter de lui laisser prendre l'intervalle et de changer de direction (figure 16)
--	--

	# sur Changement : → Option changer par-dessous : Passer sous l'écran et contester le timing de la descente du poseur (figure 17) → Option changer par-dessus : Aller au contact du poseur d'écran et descendre avec lui en restant au contact le plus longtemps possible pour dissuader la passe directe et la prise de position préférentielle (figure 18) # sur Trappe : → Figure 20 → Mettre une forte pression sur le porteur pour l'obliger à stopper son dribble et fermer vite les angles de passe → Organiser la trappe en prenant beaucoup de place au sol avec les bras levés (sans chercher à prendre le ballon) → Dès que le ballon sort des mains du porteur, sortir de la trappe et rentrer dans les rotations telles qu'elles ont été définies	# sur Changement : → Annoncer tôt le changement → Se préparer à prendre en charge le porteur et ajuster sa distance de garde en fonction de l'adversaire → Si le défenseur du porteur change par-dessus, dissuader la passe directe lors de la descente du poseur d'écran → Rotation à 3 possible (figure 19 et 20) # sur Trappe : → idem porteur
Après	-Communiquer et annoncer au défenseur du poseur la reprise du porteur	-Sur le « reprendre » lors d'un « step out » : revenir en sprintant avec les bras levés dans le couloir de jeu direct pour gêner une éventuelle passe (figure 5)
Les autres joueurs non concernés directement par la manœuvre défensive doivent : → Communiquer pour retrouver rapidement un équilibre défensif → Fermer les lignes de passes en fonction des options défensives choisies		