

DEFENSE SUR ECRAN LIGNE DE FOND

Par Richard BILLANT. Entraîneur national. Coach de l'équipe de France U20 en 2008.

Présente ci-dessous une partie des principes défensifs mis en place lors du dernier championnat d'Europe Espoirs (U20) 2008, en collaboration avec Olivier BOURGAIN et Laurent HANTZ (assistants).

INTRODUCTION

Nombreuses formes de jeu d'attaque proposent des écrans ligne de fond pour démarquer un joueur extérieur, le plus souvent un ailier tireur. Le plus souvent l'attaquant sort à 45° pour recevoir le ballon et tirer (flash) ou effectue un tourne autour (curl). Cette manœuvre offensive pose toujours un problème défensif.

L'option défensive la plus employées dans ce cas et de faire suivre le défenseur de l'ailier et de demander l'aide du défenseur du joueur intérieur en cas de curl. Cela a pour conséquence de fragiliser la défense sur le joueur intérieur car souvent :

- L'ailier qui reçoit la balle dans le curl provoque l'aide défensive et peut enchaîner une passe à son intérieur (c'était notre spéciale au Mondial 2007 avec Nicolas BATUM)
- L'ailier en "curlant" effectue un écran sur le défenseur de l'intérieur et celui-ci se retrouve démarqué. Le passeur a dans ce cas 2 possibilités de passes : il peut jouer sur l'ailier ou sur le joueur intérieur.

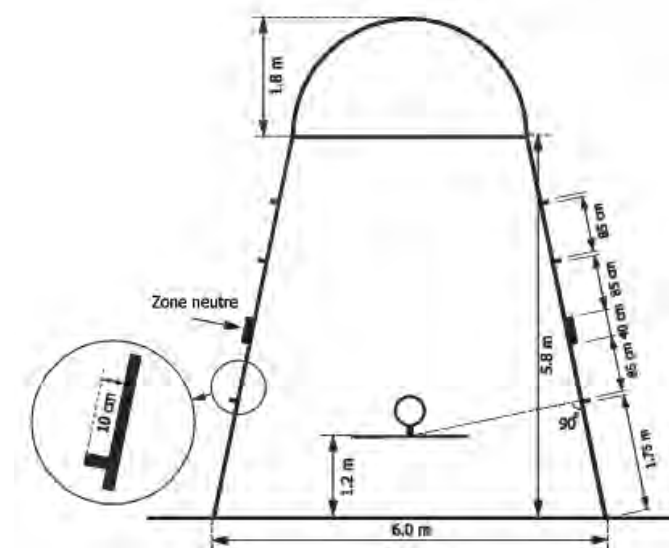
J'ai souvent utilisé cette option défensive mais cette année j'ai décidé de changer, convaincu que passer par dessus l'écran comportait certes quelques risques mais beaucoup moins que la solution précédente.

PASSER AU DESSUS DE L'ECRAN

Avantages de cette option :

- Ne permet au porteur de balle qu'une solution de passe côté ballon, à savoir la passe en profondeur à l'ailier.
- N'offre éventuellement que des tirs à 3 points en ligne de fond dont les % de réussite sont moins élevés qu'à 45°.
- Davantage de cohérence par rapport à la contestation de la passe à 45° à l'ailier et au poste bas (Stratégie globale défensive).

Cette option ne peut pas s'envisager dans tous les cas. Il faut en particulier observer l'emplacement de la pose d'écran. Nous avons pris comme repère la zone neutre.



CAS OU L'ECRAN EST PLACE SUR OU AU DESSUS DE LA ZONE NEUTRE

C'est-à-dire quand les 2 pieds du poseur d'écran sont au-dessus de la marque ou un pied est au niveau de la marque.

- **Stratégie :**
 - Passer au-dessus de l'écran.
- **Objectif :**
 - Donner une seule solution de passe au passeur, c'est-à-dire la passe en profondeur.
 - Interdire le curl de l'ailier qui pose problème à la défense.

● Mise en place

- S'organiser en défense pour anticiper.

- Sur le plan individuel
- Sur le plan collectif

Nous avons envisagé 2 possibilités de placement et d'intervention pour X5 et nous les avons travaillées à l'entraînement.

PREMIERE OPTION : TASSER L'ECRAN EN PASSANT AU DESSUS POUR LAISSER SON PARTENAIRE PASSER

Dès que la pose d'écran est identifiée, le défenseur (X5) passe au-dessus de l'écran et tasse le joueur intérieur vers la ligne de fond dans l'intention de le faire reculer pour :

- Offrir moins d'espace pour la passe lobée. Lever les bras pour dissuader la passe.
- Empêcher qu'il ne gêne l'action de X3.

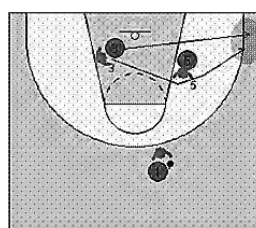


Fig.1

Si N°3 joue en profondeur vers le corner (Flare), X3 doit sprinter en effectuant une course oblique (en curl), lever la main côté ballon (droite) pour gêner la passe. Il doit regarder son attaquant en priorité pour localiser sa position ("lire la réception de passe dans les yeux de l'attaquant") puis ensuite tourner la tête à la balle. Il doit arriver en même temps que l'attaquant pour contester la passe, au pire ne pas laisser le tir ouvert. Fig.1

X1 doit exercer une pression très forte sur le meneur et l'orienter vers la touche. Quand N°1 arrête son dribble, le défenseur lève les bras car la seule possibilité de passe est la passe au-dessus de la tête. X1 doit chercher à toucher la balle (deflect).

L'avantage de cette option, c'est qu'elle ne permet pas au poseur d'écran de bouger pour ralentir le déplacement du défenseur de l'ailier.

DEUXIEME OPTION : CADRER OUVERT A LA BALLE, LAISSER SON PARTENAIRE PASSER AU DESSUS, PUIS CONTESTER EN POSITION FERMEE

- X5 est ouvert à la balle en position diagonale pour faciliter la course de X3.
- X5 doit aider X3 à Passer. Si nécessaire, pousser son coéquipier.

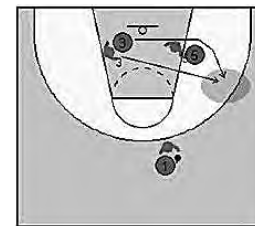


Fig.2

- X5 doit bloquer le pied droit du poseur d'écran pour l'empêcher de se déplacer.

Fig.2

- X3 passe au-dessus de l'écran pour couper la passe à 45° et le curl. Fig.3

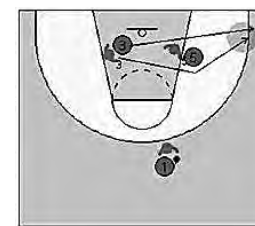


Fig.3

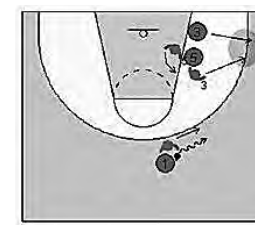


Fig.4

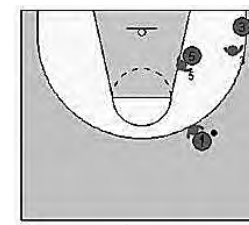


Fig.5

● Dès que X3 est passé, X5 pivote sur son pied gauche et ramène son pied droit devant pour fermer sa position de défense. Il lève le bras droit pour dissuader la passe. Fig.4

● Empêcher N°5 de surpasser le défenseur

● Contester la passe. Fig.4 & Fig.5

L'avantage de cette option, c'est qu'elle permet au défenseur de l'ailier de choisir au dernier moment s'il doit passer au-dessus ou suivre. C'est intéressant quand l'écran bouge au dernier moment.

LES AIDES DEFENSIVES

Quelque soit l'option choisie, la suite est la même :

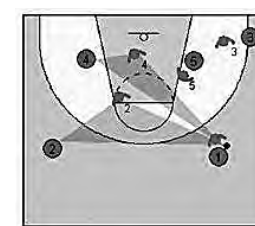


Fig.6

● L'ailier se trouvant en ligne de fond, X3 adopte une attitude ouverte à la balle.

● X1 maintient la pression et l'orientation.

● X4 et X2 assurent l'aide positionnelle en contrôlant joueur et ballon. Fig.6.

● Aide active de X4 et de X2. Fig.7

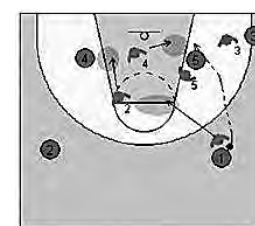


Fig.7

● Si back door de n°3 au moment où X3 passe dessus

● Si passe lobée à N°5

● Si pénétration de N°3 en ligne de fond

Dans ce cas, X4 intervient sur la balle et X2 descend pour assurer l'aide de l'aide sur N°4.

● X1 couvre la zone du poste haut.

Remarque : Si les 2 options ont été travaillées à l'entraînement, en match nous avons le plus souvent opté pour l'option de passer devant l'écran et de tasser.

En cas d'écran entre N°4 et N°3. Nous avons décidé de changer entre les 2 défenseurs pour couper les 2 passes côté ballon. Fig. 8 et 9.

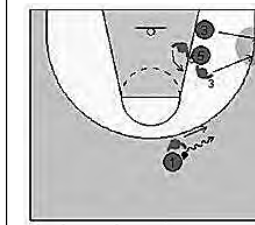


Fig.8

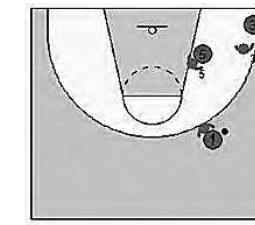


Fig.9

CAS OU L'ECRAN EST PLACE FRANCHEMENT AU DESSUS DE LA ZONE NEUTRE

C'est-à-dire quand les 2 pieds du poseur d'écran sont nettement au-dessus de la marque. Passer au-dessus comporte un trop grand risque car il y a trop d'espace en profondeur et la défense risque d'être trop en retard.

Stratégie : SUIVRE et AIDER sur le CURL. Fig.10

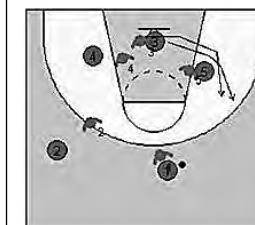


Fig.10

X 3 suit son joueur le plus près possible en évitant l'écran. Il cherche ensuite à accélérer pour couper la passe à 3.

Si l'ailier effectue un tourne autour (curl), X5 doit intervenir pour contester le déplacement de 3 (bump), le temps que X3 reprenne son joueur. X5 reprend son joueur au plus vite.

X4 et X2 en aide positionnelle sont prêts à intervenir en cas de nécessité.

X1 exerce toujours une forte pression sur le porteur de balle et cherche à gêner la passe (mains actives).

CONCLUSION

A l'intérieur d'un projet défensif général mis en place pour le championnat d'Europe, nous avons mis l'accent sur

Les attitudes défensives en particulier le travail des bras et des mains afin d'être meilleurs dans la contestation des tirs et des passes

Les collaborations défensives, en particulier sur les écrans porteurs (pick and roll) et non porteurs.

Aucune option défensive n'est parfaite, chacune comporte des points forts et des points faibles. Le plus important est que tous les joueurs comprennent et acceptent les choix présentés par le staff et s'investissent à fond dans le projet.

La communication, les collaborations, les attitudes individuelles, l'anticipation, l'engagement sont autant de paramètres essentiels pour l'efficacité de la défense, tout en sachant que même si l'on met en place une stratégie générale, il faut également être capable de s'adapter sur des cas particuliers. C'est le rôle du scouting.

Même si tout ne fut pas parfait en défense, en particulier sur deux matches (Lettonie et Espagne), ces options ont globalement bien fonctionné et je suis satisfait des choix effectués.