

DEFENSE CONTRE LES ECRANS :

Lorsque l'on a abordé les fondamentaux individuels défensifs, on a démontré qu'il existait plusieurs manières de mettre en place l'aide défensive (aider-reprendre, aider-changer, aider-trapper). De la même façon, il existe plusieurs manières de **défendre sur des écrans**.

Que l'on s'intéresse aux écrans sur porteur ou aux écrans sur non-porteur, la problématique de la défense est globalement la même ; c'est le risque associé qui n'est pas comparable, puisqu'un porteur de balle libre est beaucoup plus dangereux (du moins dans l'immédiat) qu'un non-porteur de balle, tout simplement parce qu'il est en possession du ballon et, de ce fait, susceptible de tirer.

Le premier moyen de défendre sur un écran, c'est d'en connaître l'existence. C'est pourquoi le défenseur du poseur d'écran devra **annoncer l'écran** à son coéquipier (écran gauche, écran droit, écran aveugle), dès qu'il devine les intentions de l'attaquant sur lequel il défend.

Le second moyen de défendre sur un écran, c'est de **gêner** voire d'**empêcher la pose de l'écran** (on dit dans ce cas que l'on "casse" l'écran). Pour cela, le défenseur du poseur d'écran ralentira la progression de son vis-à-vis en contestant son déplacement, de façon à retarder au maximum la pose effective de l'écran.

Il existe quatre grandes manières de défendre sur un écran :

► **Glisser** (écrans sur porteur et non-porteur)

► **Aider et reprendre** (écrans sur porteur et non-porteur)

► **Aider et changer** (écrans sur porteur et non-porteur)

► **Aider et trapper** (écrans sur porteur)

► **Remarque** : dans les descriptions qui suivront et pour plus de simplicité, nous aborderons uniquement le cas des écrans sur porteur de balle. Les mêmes principes s'appliqueront pour les écrans sur non-porteur de balle (sauf pour aider et trapper).

Défense sur écran : glisser

Dans cette option défensive, le défenseur du poseur d'écran laisse un espace suffisant entre lui et le poseur d'écran afin de permettre à son coéquipier subissant l'écran de " glisser ", c'est-à-dire de passer sous l'écran pour reprendre son joueur (Figure 2B). Le défenseur du poseur d'écran peut faciliter le déplacement de son partenaire en le relançant dans sa course par une poussée au niveau des hanches lors de son passage entre lui et le poseur d'écran. Une autre possibilité de placement pour le défenseur du poseur d'écran est de se " cacher " derrière son vis-à-vis pendant la pose de l'écran, de façon à ne pas gêner le passage de son partenaire (Figure 2C).

Dans le cas d'un écran sur porteur (pick and roll), dès le passage de son coéquipier, le défenseur du poseur d'écran saute dans les appuis du poseur en faisant un pas vers le ballon (sauter à la balle), de façon à repousser en back-door son vis à vis en cas d'ouverture après la pose de l'écran.

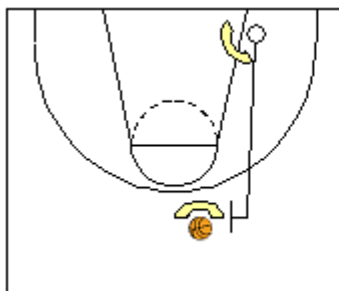


Figure 2A

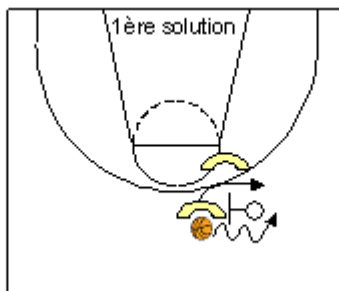


Figure 2B

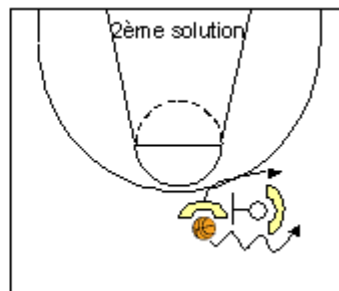


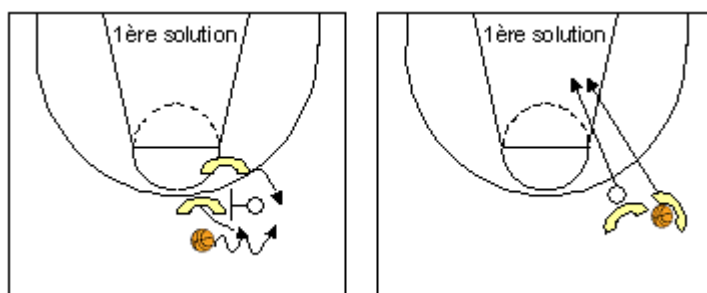
Figure 2C

Défense sur écran : aider et reprendre

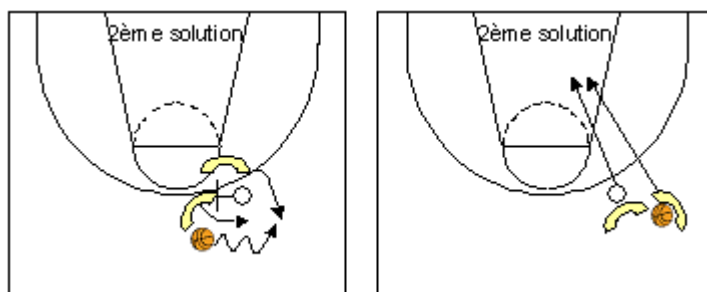
Dans cette option défensive, le défenseur du porteur de balle va **surpasser l'écran** pendant que le défenseur du poseur d'écran va s'interposer sur la trajectoire du porteur de balle. Le défenseur du poseur d'écran gardera son pied intérieur collé à celui de son vis-à-vis afin que le porteur de balle ne puisse passer entre les deux.

Pour surpasser l'écran, le défenseur du porteur de balle pourra procéder de deux manières :

-soit **se déplacer en pas glissés entre le poseur d'écran et son bénéficiaire** (Figure 3) : pour cela, le défenseur du porteur de balle devra non seulement avoir préalablement engagé sa jambe au moment de la pose de l'écran, mais aussi se redresser si nécessaire au moment voulu afin de " passer " la cuisse du poseur d'écran



-soit **se ménager un espace entre le poseur d'écran et le porteur de balle** (Figure 4) : pour cela, dès l'annonce de l'écran (anticipation), le défenseur du porteur de balle se décale en avançant une jambe (jambe gauche pour un écran à droite, par exemple) afin de disposer d'un couloir lui permettant de se déplacer en courant entre les deux attaquants afin de reprendre son vis-à-vis ralenti par l'intervention (aide) de son coéquipier.

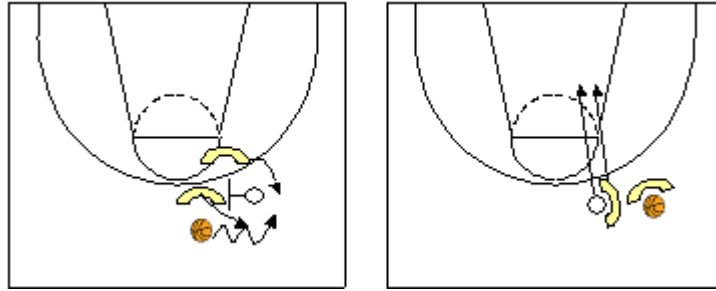


Défense sur écran : aider et changer

Cette option défensive se base sur les mêmes principes que " aider et reprendre ", si ce n'est que l'aide se transforme en changement définitif de joueur.

Le défenseur du porteur de balle cherchera à surpasser l'écran de façon à pouvoir plus facilement repousser son nouveau vis-à-vis en back-door en cas d'ouverture après écran. Afin de limiter les possibilités de jeu à deux entre le porteur de balle et le poseur d'écran, le nouveau défenseur du poseur d'écran gardera un bras levé sur la trajectoire possible de passe tout en contournant son nouvel adversaire.

►**Remarque** : C'est toujours le défenseur du poseur d'écran qui annonce les changements de joueur (sauf s'il s'agit d'une consigne préalable du coach) : en effet, de par sa position dans le jeu, il lui plus facile de juger et de décider si le défenseur du porteur de balle est apte ou non à reprendre rapidement et sans risques pour la défense son joueur.



Défense sur écran : aider et trapper

Dans cette option défensive, l'aide apportée par le défenseur du poseur d'écran se transforme en surnombre définitif par la mise en place d'une trappe (Figure 6). La prise à deux sera d'autant plus efficace si le défenseur du porteur de balle surpasse l'écran, puisqu'il coupe de ce fait toute possibilité de changement de direction du porteur de balle (demi-tour).

La prise à deux devra être annoncée aux autres défenseurs de façon à mettre en place le plus rapidement possible les **rotations défensives**. En effet, le poseur d'écran, se retrouvant sans défenseur attiré lorsque la prise à deux est effectuée, est susceptible de recevoir le ballon lors de son ouverture au ballon après la pose de l'écran.

