

# Colloque technique

DENAIN. 14 mars 2016

## Cadre

Soirée organisé par le staff de l'équipe professionnel  
Formation continue des entraîneurs.

## Intervenant

**Philippe HERVE**

Champion de France 2015 avec le CSP LIMOGES  
Vainqueur de la coupe de France avec Orléans

## Thème

**Aspects offensifs du pick n roll**



## Pré ambule

La mission 1<sup>ère</sup> de l'entraîneur est de faire grandir et progresser les joueurs dont il a la responsabilité.

La 1<sup>ère</sup> condition pour réussir cela est de se mettre soi même en situation de progresser.

## Introduction

Rappel autour de ce qu'est la vision du jeu de basketball par P HERVE.

- Jeu à 5 joueurs sur le terrain
- Jeu de mouvement
- 3 types de déplacements par rapport au cercle (dos, 3/4, face)
- Obligation de se passer ballon pour éviter de jouer à 1c5

Il est donc **essentiel d'apprendre aux joueurs à voir l'ensemble de ses partenaires** quelque soit la situation et le déplacement.

Développer la capacité à voir doit être une constante pour l'entraîneur.

2 axes forts pour cela :

- **Non alignement tête-épaule**
  - ✓ Se déplacer avec la tête orientée sur l'épaule intérieure de manière à voir le jeu et le cercle.
  - ✓ Seul le déplacement face au cercle permet d'aligner la tête et les épaules
  - ✓ Avoir le regard sur le couloir de jeu direct
- **Regarder-attraper**
  - ✓ Où est le regard en réception ?
  - ✓ La tête doit être orientée sur le cercle avant d'attraper le ballon, cela permet d'anticiper les actions défensives.
  - ✓ Réception au post-up, poser le regard sur coude opposé

## Situation référence

Départ ligne de fond sous le cercle

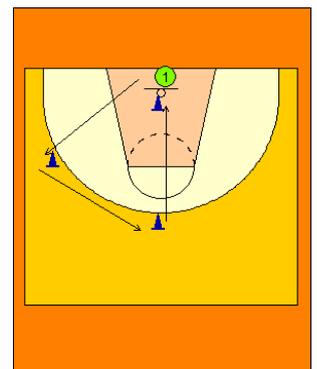
Marcher puis courir en effectuant un triangle

Regarder le placement de la tête

Evolution :

Joueurs peuvent se déplacer avec un ballon (manipuler, dribbler)

Coach lève les mains faire la passe



## Ecran porteur

3 types d'action pour créer dans le jeu :

- 1 contre 1
- Ecran non porteur
- Ecran porteur

Cette dernière est actuellement l'action la plus jouée à haut niveau. Cela représente plus de 80% des actions de jeu, avec un objectif simple, créer un surnombre.

Le pick n roll n'est pas une action à 2, mais une action à 5.

A haut niveau, l'efficacité de ce jeu dépend de l'action des **3 non porteurs**.

### Situation référence

La mise en place de la situation de travail va se faire autour des axes fixés précédemment par P HERVE, à savoir :

- Non alignement tête-épaule
- Regarder-atrapper

A ces points vient se greffer le travail de passe, toutes celles effectuées devront être désaxées ou haut de dessus de la tête.

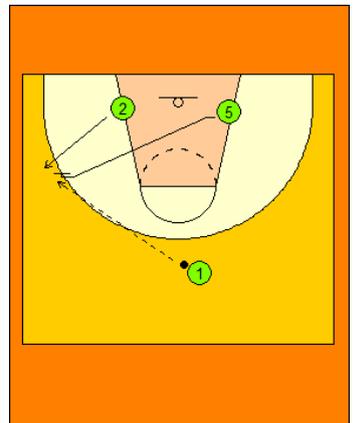
### Déroulement :

Les joueurs intérieurs sont placés ligne de fond à l'opposé des receveurs

Les joueurs extérieurs évoluent entre le rôle de passeur et de receveur

### Consigne :

- Porteur
  - ✓ Venir en courant
  - ✓ Fixer son défenseur à l'opposé de l'écran avant de l'utiliser
  - ✓ Passer au plus proche (épaule contre épaule)
- Joueur Ecran
  - ✓ Fixer son défenseur (contact) avant d'aller à l'écran (retarder)
  - ✓ Venir à pleine vitesse (importance des 3 premiers appuis)
  - ✓ Arrêt alternatif (équilibre, gérer le contact)
  - ✓ Cibler l'épaule du défenseur du porteur pour l'inciter à passer au dessus
  - ✓ **Impacter puis ouvrir seulement après le passage** de son partenaire
  - ✓ Ouvrir de préférence en effacé (disponibilité et mains vers la balle)



### **Rappel :**

Pas inhiber la créativité

Autoriser l'initiative

A condition que celle-ci soit efficace y compris sur le pick n roll

## Comprendre le pick n roll

Pour comprendre comment jouer cette action, il faut connaître et puis reconnaître les options défensives prises.

P HERVE, cite 7 moyens de défendre le pick n roll :

- Changer (switch)

La réponse si c'est en début de possession sera de faire vite bouger le ballon pour trouver la passe sur le mismatch grand-petit.

En fin de possession, favoriser le 1x1 extérieur.

- Coller (stick) pour le défenseur du joueur écran, défenseur du porteur passe dessous
- Prise à 2
- Défendre en inversion, orienter à l'opposé de l'écran
- Protection, le défenseur du joueur écran couvre le couloir de jeu direct

Le porteur a pour objectif d'agresser le défenseur intérieur au niveau de son épaule extérieure. Il s'agit de le forcer à venir ou de le battre.

Relation sur l'ouverture, passe à terre immédiate ou passe lobée si l'agression sur le défenseur est plus longue

- Aide latérale par le défenseur du joueur écran (appuis face ligne médiane)

Fixer loin et passer au dessus de la tête

- Step out

### Situation référence

#### **Défense en protection ou à plat**

Mise en place avec 4 joueurs, 3 extérieurs et 1 intérieur poseur d'écran

Départ sur le même positionnement que la situation précédente

Ajouter un joueur dans le corner côté balle.

Repère :

Intégrer les notions de P HERVE sur le côté fort et le côté faible

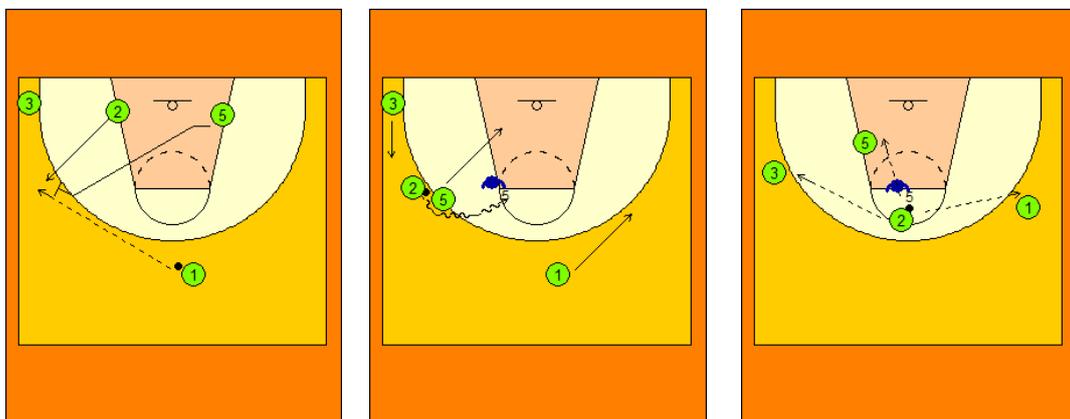
Ces côtés sont définis pour le mouvement du ballon

Côté fort = emplacement vers où se dirige le ballon

Côté faible = emplacement opposé au mouvement du ballon

La priorité sur ce type d'action si l'attaque est contrôlée sera passer côté faible

- 3 ne doit pas bouger avant le mouvement du ballon
- 3 vient ensuite reprendre la place libérée par 2
- 2, doit rester sur les intentions données, agresser le défenseur du pick
- 1 doit se replacer et glisser tant que le ballon vient vers lui.



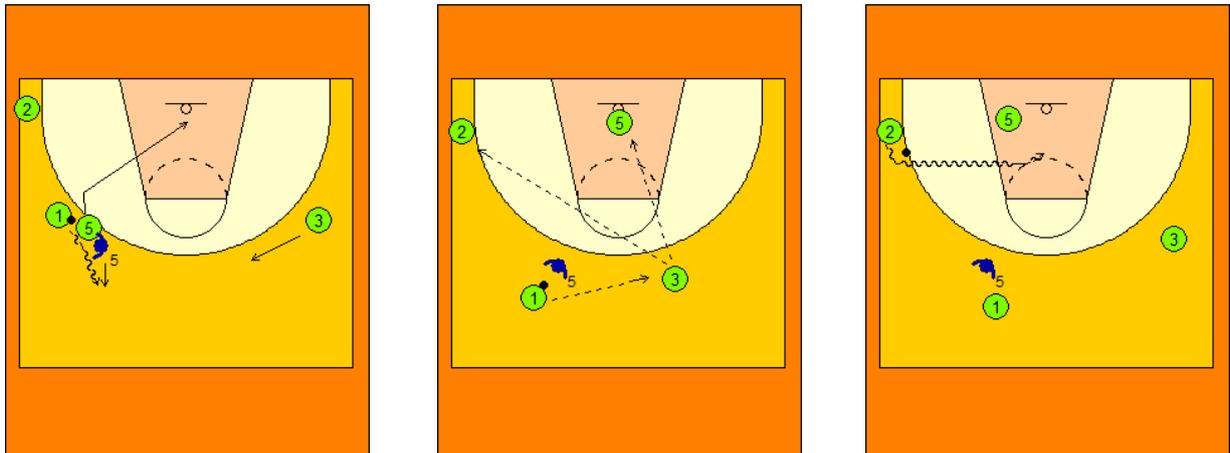
### Situation référence

#### **Défense agressive sortie forte sur l'écran**

Situation de travail identique avec 4 joueurs, 3 extérieurs et 1 intérieur poseur d'écran

#### Repère :

- Privilégier la passe côté fort
- Le porteur doit utiliser un dribble de recul, donc 3 doit venir se présenter à la balle
- En réception 3, doit placer le ballon au dessus de la tête (passe) et rechercher une seconde passe
- 5, doit aller le plus vite possible sous le cercle
- Si réception par un extérieur sur la seconde passe, il faut rentrer dans l'agressivité par le tir ou l'attaque en dribble



### **Conclusion**

Former c'est savoir se concentrer sur peu de choses, mais sur des aspects essentiels.

Rappel des 2 points clés que sont le non alignement de la tête et des épaules et le regarder attraper qui doivent favoriser la prise d'information, la lecture et donc la prise de bonnes décisions.

Enfin sur le plan pédagogique P HERVE souligne que si être un coach c'est être dans l'exigence, il faut aussi être capable de valoriser les bonnes actions ou décisions des joueurs. Cette exigence c'est aussi celle que le joueur doit avoir dans l'entraînement dans sa concentration pour répondre à ces 2 points :

- Je sais ce que je fais
- Je sais ce que le coach veut que je fasse