

# *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 :*

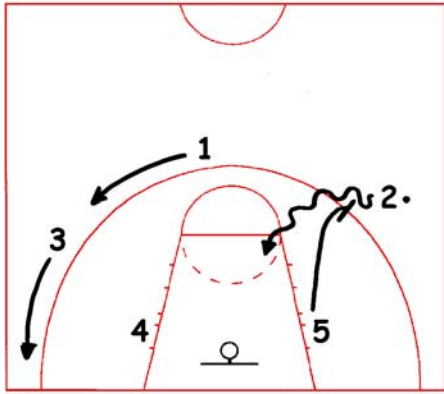
- *De libérer le receveur d'écran ou de retarder son défenseur pour un tir ou une percussioin vers l'axe*
- *D'offrir une seconde alternative en donnant au poseur d'écran la possibilité de "s'exprimer" lorsque le receveur est sorti de son champ visuel.*

*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.

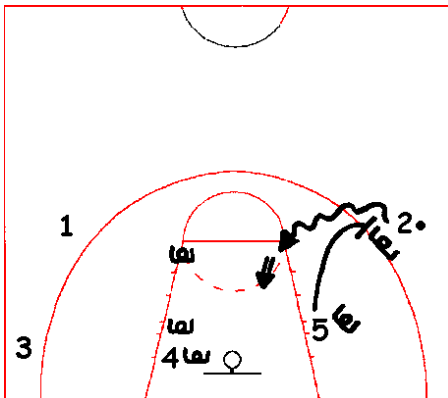
Il est important lors de la pose de l'écran que le jeu ne démarre que lorsque les trois joueurs sont placés à l'opposé. Le porteur devra toujours prendre le temps de lire la défense pour choisir la meilleure option de passe.



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

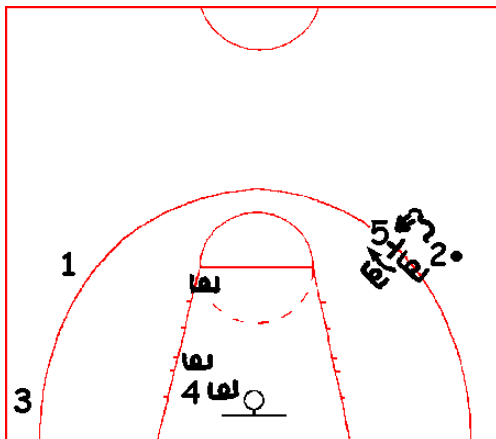


2 peut aller tirer en suspension dans la raquette. On préférera le tir ouvert au tir en course difficile à cause de l'aide.

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.

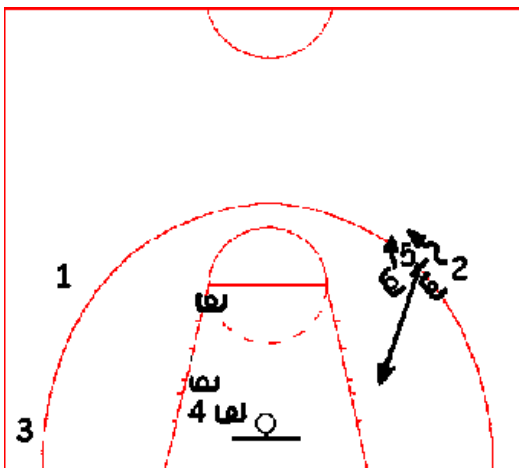
### 2. Le défenseur passe sous l'écran



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.

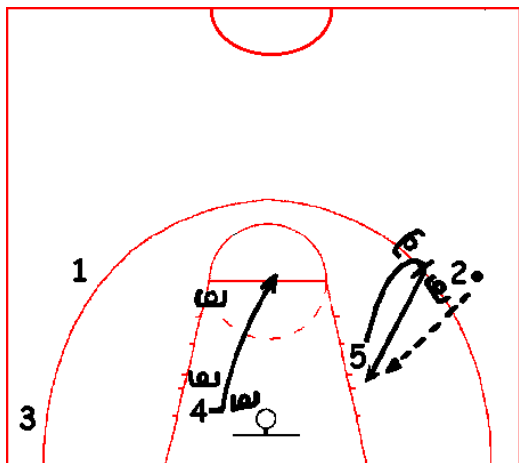
### 3. Les défenseurs changent



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

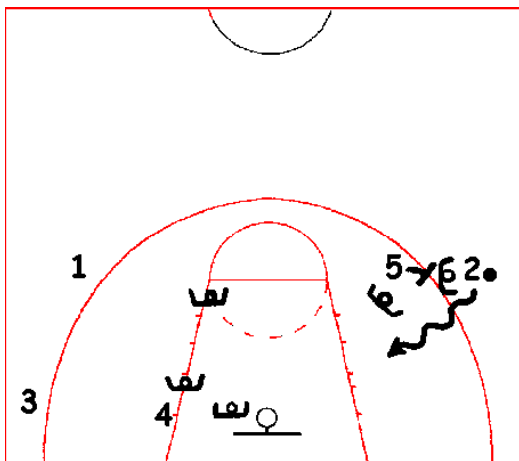


5 monte pour la pose d'écran et part dans la raquette pour être servi. 4 doit monter au poste pour supprimer l'aide que pourrait amener son défenseur. Le porteur va changer de main et revenir pour servir 5 en position préférentielle.

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.

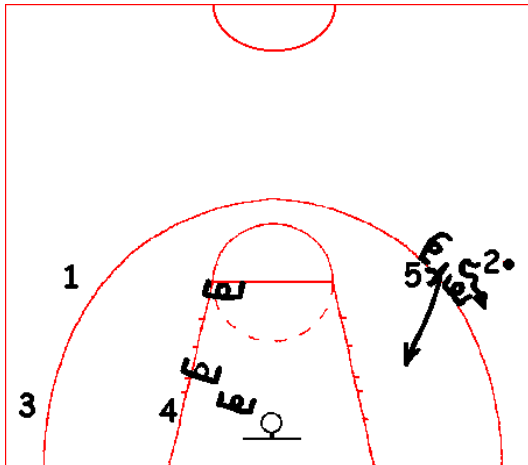
Si le défenseur de 5 anticipe l'écran, attaquer ligne de fond.

### 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

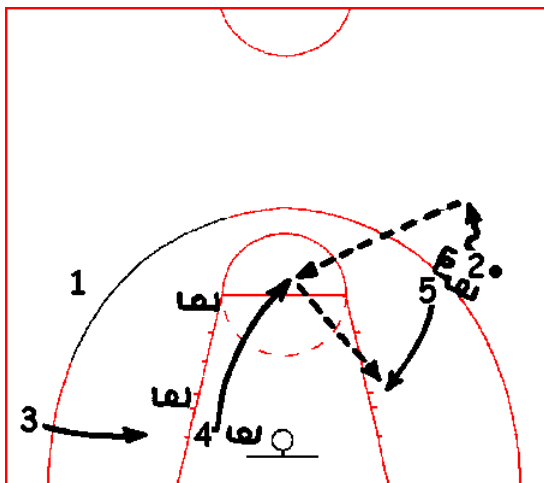


5 après son écran flashe pour recevoir de 2

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

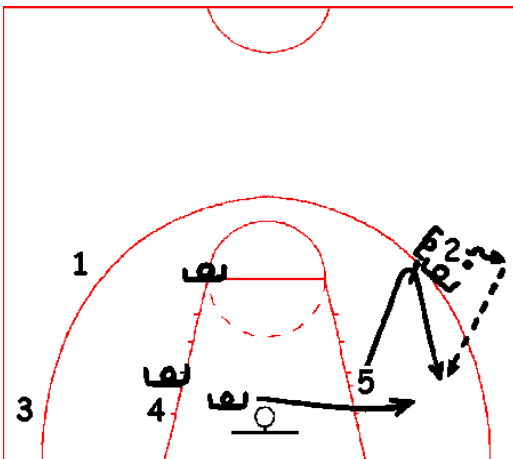
Il faut une prise d'informations avant et pendant le jeu de l'écran. Après ce tour d'horizon que j'espère le plus exhaustif possible, voyons comment le pick'n'roll est utilisé au haut niveau.

### 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.

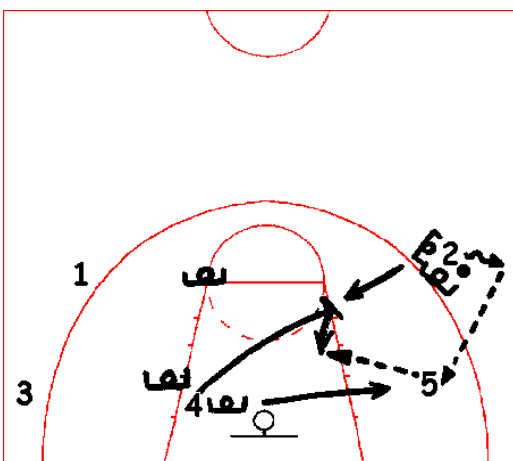
Pour illustrer mon propos, voici quelques exemples de ce qui peut se faire au plus haut niveau, tant dans le secteur féminin que masculin. Tous les enchaînements que nous allons voir sont l'objet d'une observation de matchs vus à la télévision et de notes prises en les regardant.

#### 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.

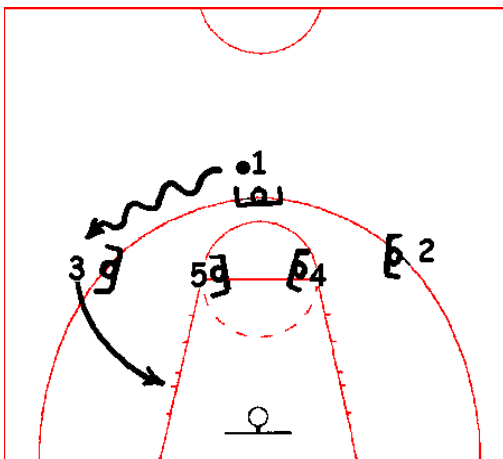


Ou 4 coupe la trajectoire du défenseur de 5 et tient la première place (bloquer l'aide de l'aide).

5 passe à 4 pour un tir dans la raquette.

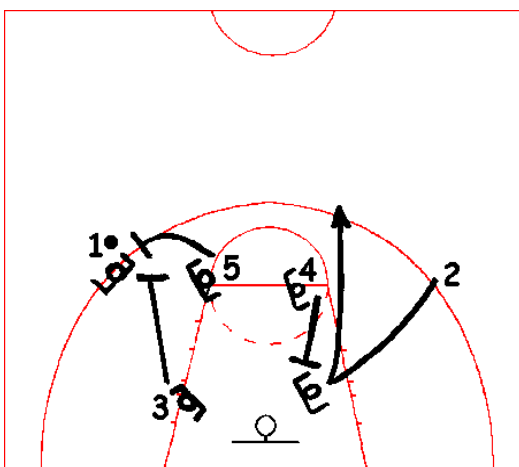
Il est bien évident que cette attaque est née de l'observation des réponses défensives d'une équipe. Le but pour l'attaque étant d'inciter la défense à la trappe pour trouver un tir près du cercle.

## 2. Ecran pour le porteur d'écran



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

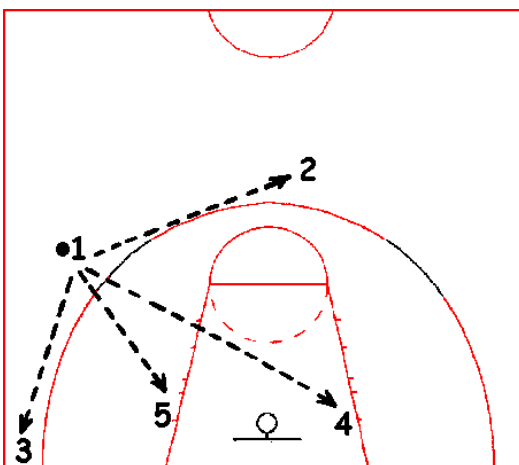
Option courte intéressant avec un 3 fort dos au cercle et qui y domine son défenseur



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

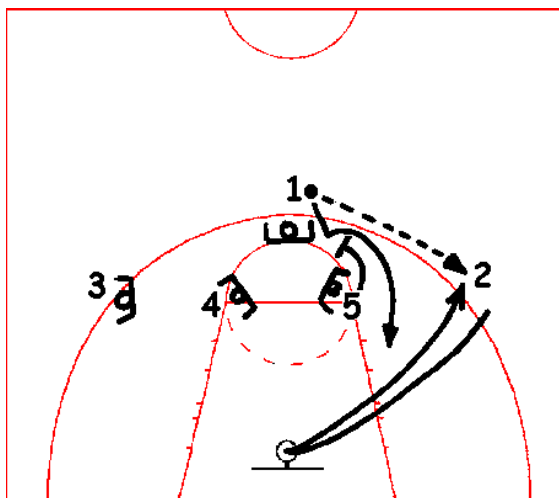
timing des écrans : 3 porte son écran à 5 sur le premier dribble dans l'écran de 1. dans le même temps à l'opposé pour supprimer l'aide, 4 porte un écran à 2 pour le faire remonter en position de deuxième arrière.

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

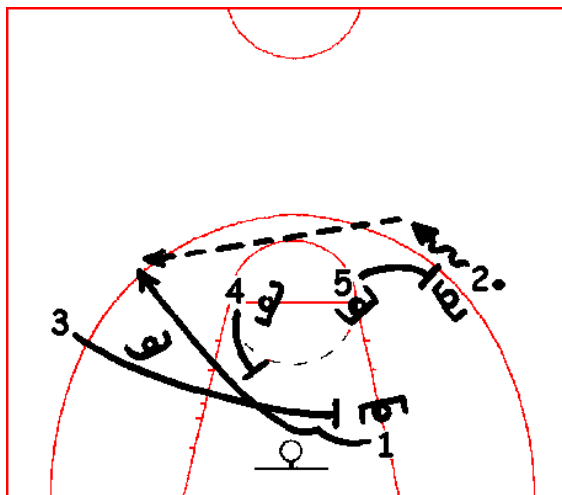


Attention, l'important à régler ici se situe au niveau de l'occupation des espaces et dans le timing des déplacements pour enchaîner les actions. Le respect des espaces est important pour créer les angles de passe.

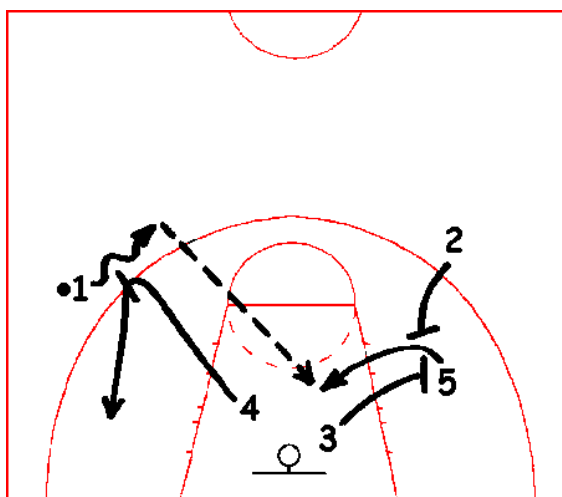
### 3. Le pick'n'roll comme leurre



Début de UCLA classique avec ses options backdoor

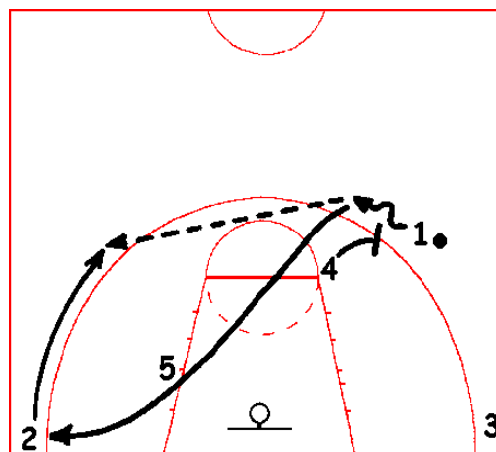
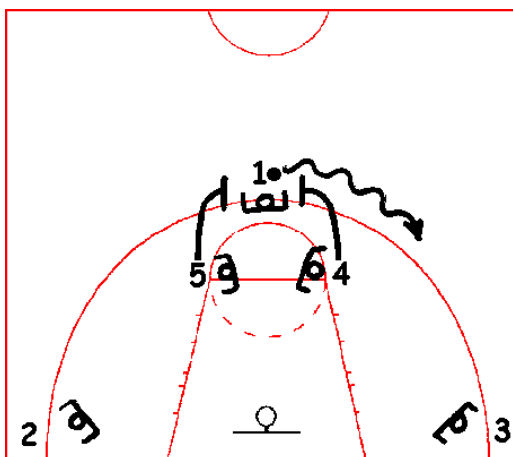


Pick'n'roll de 5 et 2 avec lecture de jeu dans l'écran. Succession d'écrans pour 1. Le pick'n'roll sert ici entre autre pour le transfert de jeu. Continuité possible

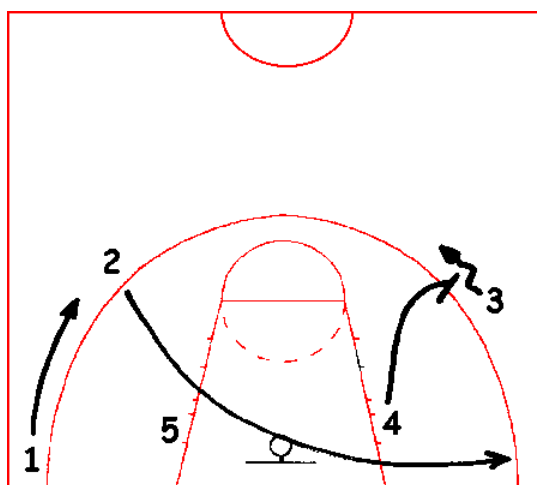
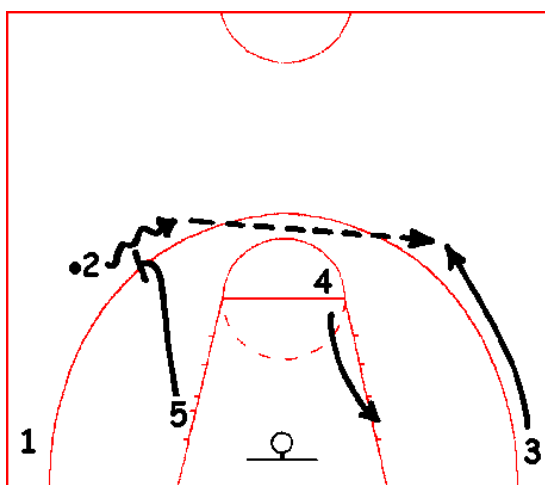


Dans un premier temps, 4 recherche la première place pour jouer avec 1. si cela est impossible, 4 porte écran à 1, 4 flashe extérieur. 3 porte écran à 5 pour le ramener dans le jeu intérieur, 2 porte écran à 3 pour le faire remonter en position de deuxième arrière. Outre le tir pour lui, 1 peut jouer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