

Le Pick and Roll

Le Pick and Roll, qui correspond au jeu à 2 à partir d'un écran sur porteur de balle, nécessite une certaine complicité entre les deux attaquants concernés (exemple de la célèbre paire Stockton - Malone, de l'équipe NBA des Utah Jazz) et peut se déclencher à l'initiative de l'un ou de l'autre des deux joueurs. Cette combinaison concerne le plus souvent un joueur intérieur et un joueur extérieur, d'où son utilisation fréquente pour amorcer le jeu de transition, ou le départ d'un mouvement collectif. Dans un Pick and Roll, la 1^{ère} intention est de libérer ou d'affaiblir la défense sur le porteur, soit pour lui faciliter un tir à grande distance, soit pour lui permettre d'attaquer l'axe en dribble. La seconde intention concerne le cas d'un changement de joueur avec la recherche de passe au poseur d'écran.

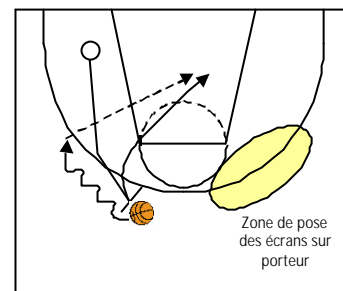
Aspects offensifs du Pick and Roll

Les grands principes d'un écran sur porteur sont les suivants :

- ♦ Le lieu de la pose de l'écran se fait au delà de la ligne des 6,25m, dans le prolongement du pied de la zone réservée (secteur 2) ou au niveau de la ligne de lancer-francs prolongée (secteur 3). En choisissant de porter les écrans dans ces secteurs, on laisse deux options de départ en dribble au porteur, et ceci en fonction du sens de pose de l'écran.
- ♦ Les pieds du poseur d'écran sont généralement naturellement orientés vers un des coins du demi-terrain. Le poseur fait plutôt face au défenseur et porte l'écran perpendiculairement aux épaules du défenseur du receveur
- ♦ Avant de poser l'écran, le poseur peut feinter le défenseur en lui faisant croire à un écran dans le dos (back-pick), avant de prendre sa position définitive.
- ♦ Le Pick and Roll sera lancé seulement lorsque les 3 autres joueurs se seront positionnés côté faible.

Afin d'exploiter au mieux un écran posé sur un porteur de balle :

- ♦ Au début, avant la pose de l'écran, le porteur cherchera à fixer l'attention de son défenseur en faisant croire à un départ en dribble à l'opposé d'un futur écran.
- ♦ Le receveur doit attendre l'arrêt du poseur de l'écran (sursaut de placement).
- ♦ Le porteur de balle doit prendre le temps de regarder et apprécier ce que fait son vis-à-vis (passe-t-il au dessus ou au dessous de l'écran ?) avant de prendre une décision, à savoir pénétrer ou utiliser le dribble pour ouvrir un couloir de passe (dans ce cas, on utilisera de préférence les passes à terre, surtout dans la zone réservée). Si les options défensives choisies sont favorables à la pénétration du porteur de balle, ce dernier devra toujours avoir comme première intention de se rapprocher de la zone réservée pour tirer.
- ♦ Le poseur ouvrira après son écran (roll), en pivotant sur le pied le plus proche du panier et en s'effaçant par rapport au dribble du porteur.

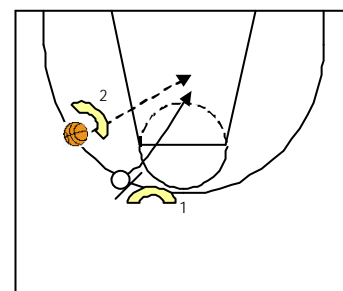
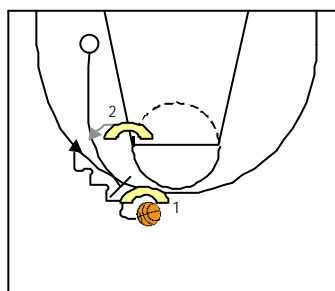


Pick and Roll

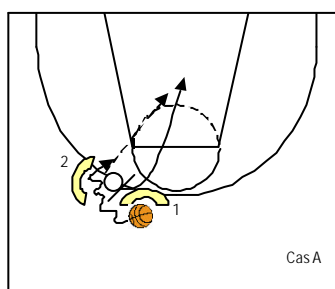
Les différentes solutions en fonction des réactions défensives

L'exploitation de l'écran par le poseur devra se coordonner avec celle du porteur de balle et en aucun cas, les deux attaquants devront attaquer le même espace.

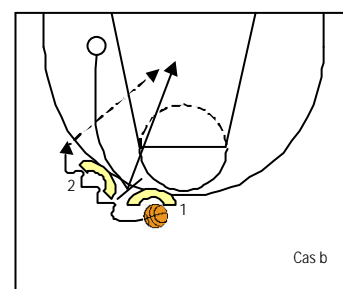
- ♦ Si les défenseurs changent de joueur, alors le porteur cherchera à passer la balle au poseur (qui pivotera en appuyant son avant-bras sur le défenseur qui subit l'écran, et en ouvrant la main extérieure pour recevoir la balle).



- ♦ Si le défenseur du poseur s'oppose au dribble en sortant très haut, empêchant ainsi le dribbleur d'utiliser efficacement l'écran, alors le porteur devra se synchroniser avec le poseur qui s'ouvre à la balle pour trouver un couloir de passe. Le porteur pourra s'engager entre les défenseurs si une ouverture le permet, c'est-à-dire si l'aide défensive ne se fait pas à plat (cas a). Dans le cas contraire, le porteur s'écartera et le poseur n'ira pas vers le cercle, mais vers la ligne de fond pour éviter le rapprochement des aides défensives (cas b).



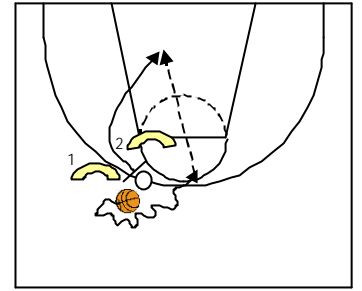
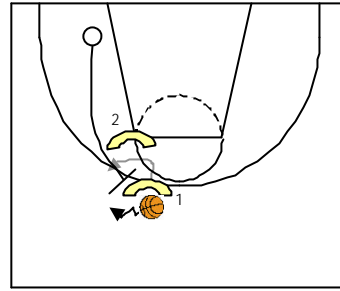
Cas A



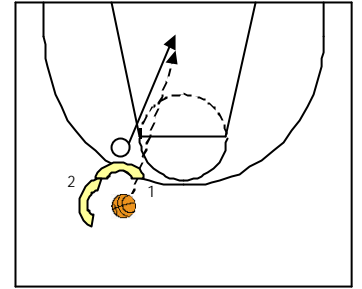
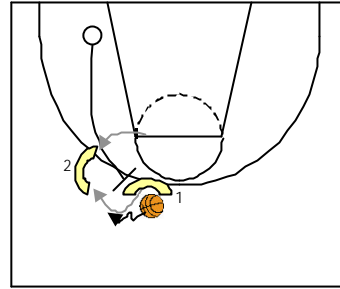
Cas b

Les différentes solutions en fonction des réactions défensives (suite)

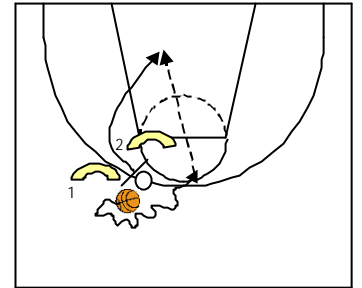
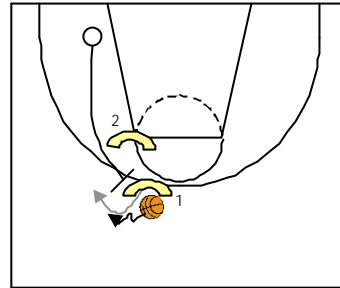
♦ Si le défenseur du porteur passe par dessous l'écran : soit le porteur en profite pour trouver un tir, soit le poseur pivote et enchaîne un second écran de l'autre côté sur le vis-à-vis du porteur. Cette manœuvre donnera un temps d'avance au porteur pour qu'il puisse renverser son dribble et attaquer le cercle du côté opposé à celui choisi initialement.



♦ Si le défenseur passe au dessus de l'écran et que le défenseur du poseur s'oppose au dribble en sortant très haut, alors le porteur cherche à se dégager en dribble de façon à se ménager un espace suffisant pour jouer immédiatement en backdoor avec le poseur.



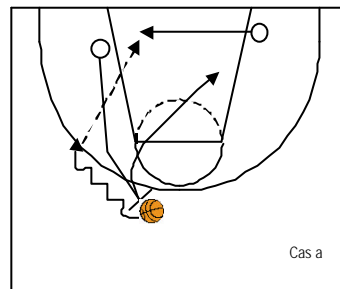
♦ Si le défenseur passe au dessus de l'écran sans aide défensive du deuxième défenseur, le poseur pivote et enchaîne un second écran de l'autre côté sur le vis-à-vis du porteur. Le porteur renverse alors son dribble et attaque le cercle du côté opposé à celui choisi initialement.



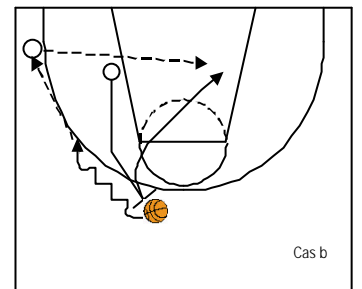
Rôle des autres joueurs

L'initiative du pick and roll peut venir du poseur, mais aussi du receveur. Pour accroître les possibilités de réussite de cette combinaison, les trois autres joueurs peuvent apporter une aide indirecte.

- ♦ en occupant les espaces libérés par l'action des 2 joueurs impliqués dans le pick and roll ;
- ♦ en servant de relais pour transformer la situation initiale (cas b) ;
- ♦ en libérant l'espace de jeu recherché par le joueur qui pénètre ;
- ♦ en portant écran pour le poseur d'écran.



Cas a



Cas b

Le pick and roll peut aussi se trouver intégré dans un système de jeu et servir essentiellement de moyen pour faire changer le porteur de balle de secteur et fixer des défenseurs pendant que le jeu se construit ailleurs.