

Défense sur écran porteur de balle : TRAPPE

Niveau : Cadet région minimum

Auteur : Vincent CHETAIL

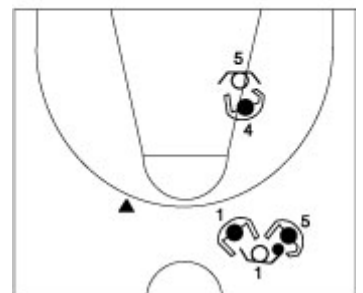
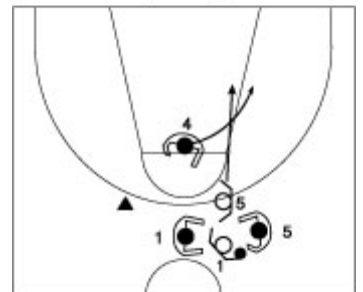
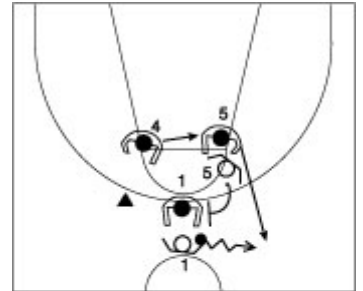
Parmi les six possibilités pour défendre sur un pick & roll, la plus conquérante et non moins risquée des stratégies est la prise à deux sur l'utilisateur de l'écran. Voici quelques situations pédagogiques progressives pour vous permettre de rendre plus efficaces les collaborations défensives de vos joueurs.

2 contre 3

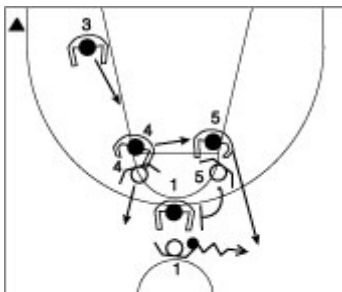
D1 défend sur 1 porteur de balle, D5 défend sur 5 poseur d'écran et D4 défend sur le plot (virtuel autre intérieur en attaque).

D1 n'oriente pas avant l'écran, D5 conteste le déplacement du porteur de balle en sortant parallèlement à la ligne de touche tout en faisant attention de ne pas ouvrir le milieu au dribbleur. D5 gère donc la pénétration en dribble de 1 tandis que D1 doit interdire le retour au milieu de son joueur. D4 doit gérer la descente du poseur d'écran en repassant devant lui le plus tôt possible.

Match entre plusieurs équipes de 3 l'équipe qui marque reste en attaque. Première équipe à n défenses gagnées.



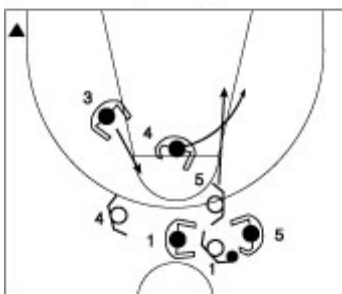
3 contre 4



Même déroulement qu'à 2 contre 3. D4 défend sur l'autre intérieur qui doit rester immobile à l'extérieur des 3 points et D3 défend sur le plot (ailier virtuel à l'opposé de la trappe).

Dès que 1 utilise l'écran de 5, D3 remonte en direction de 4 pour dissuader la passe de 1 à 4, sans se livrer totalement. Il doit laisser croire à 1 que la passe est possible et l'intercepter à tous les coups.

Match entre plusieurs équipes de 4, l'équipe qui marque reste en attaque. Première équipe à n défenses gagnées.

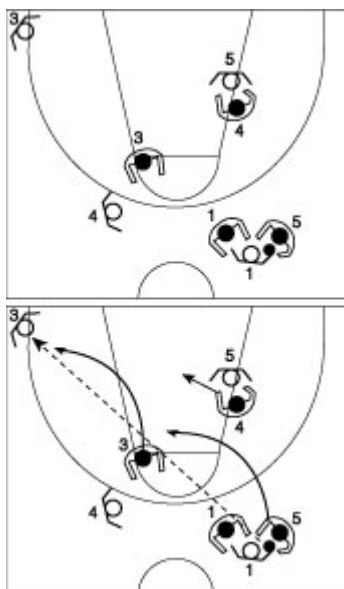


4 contre 4

On ajoute maintenant un ailier (3) à l'opposé de la trappe, celui-ci n'a le droit de se déplacer que s'il a la balle.

La seule passe possible étant la passe de 1 à 3, il faut gérer la reprise des joueurs après la trappe. La trappe dure jusqu'à ce que le ballon quitte les mains de 1.

C'est l'intérieur qui a trappé (D5) qui va reprendre l'autre joueur intérieur (4) : **rotation intérieur - intérieur** et D3



reprendra son joueur en courant d'abord pour dissuader la pénétration. Il en est de même pour la reprise du joueur intérieur qui devra mettre un pied dans la raquette avant de reprendre un joueur. D4 devra repasser entre 5 et le ballon pour gérer l'éventuelle attaque en dribble de 3 et D1 descendre pour l'aide de l'aide sur 5.

Match entre plusieurs équipes de 4, l'équipe qui marque reste en attaque. Première équipe à n défenses gagnées.

5 contre 5

✓ Première partie :

Les ailiers n'ont le droit de se déplacer que s'ils sont porteurs de balle.

On ajoute l'ailier (2) côté ballon, son défenseur (D2) ayant pour seule mission de couper la passe.

La trappe étant maîtrisé, l'important est maintenant de travailler « l'après trappe » c'est-à-dire la reprise des joueurs (défenseurs de 3 et 4) et les remplacement dans les aide (défenseurs de 1, 2 et 5) pour gérer les attaques en dribble, notamment de 3.

Les défenseurs doivent se déplacer pendant le temps de la passe et être prêts à intervenir dès que la balle est dans les mains de 3.

✓ Deuxième partie :

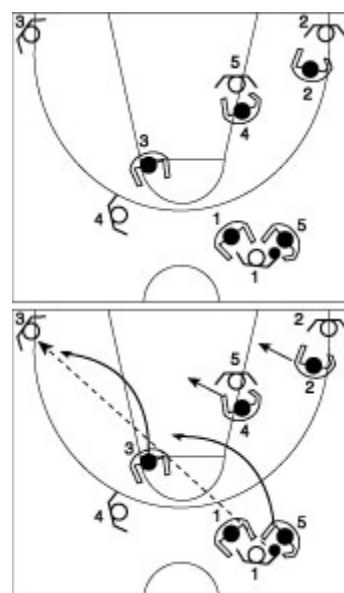
Il n'y a plus aucune contrainte pour les attaquants. Il faut désormais que D3 gère la passe à 4 et l'éventuel coupage de 3 ligne de fond.

Match : première équipe à n défenses gagnées.

Remarques :

Si 4 se rapproche du cercle cela facilite le travail de D3.

Si 2 s'en va côté faible, il rend le travail de la défense plus facile (on passe de 1 contre 2 côté faible à 2 contre 3)



Bilan :

Il faut que les joueurs prennent conscience des critères de réussite de ce système défensif. Voici donc les actions que l'ont ne doit pas accepter pour les attaquants, toutes les autres situations étant une victoire pour la défense :

- ✓ Tir à 3 points ou tir intérieur de 1,
- ✓ Tir intérieur de 5,
- ✓ Tir intérieur des trois autres joueurs.

Cette défense ne peut s'utiliser pendant tout un match mais peut se révéler très efficace durant de courtes séquences ou si elle est utilisée en alternance avec une autre.