

## LA DÉFENSE DOIT REVÊTIR POUR LES JOUEURS UN ASPECT DYNAMIQUE ET MOTIVANT



Photos Bellenger / IS / FFB

## COURIR (SUITE)

➤ **Depuis le début de la saison, la Direction Technique Nationale, multiplie les actions** auprès de ses cadres afin de valoriser la notion de jeu rapide chez les jeunes joueurs. La répétition étant le meilleur moyen pour faire passer un message, je n'hésite donc pas à rappeler que la notion de jeu rapide doit rester une priorité dans l'enseignement chez les jeunes. Insister également, sur le fait qu'à cet âge, la priorité n'est pas à la gestion du ballon, mais à la course, c'est tout simplement affirmer que le basket des jeunes n'est pas un copier/coller du basket adulte. Histoire aussi de rappeler, que ce sont souvent ces mêmes adultes qui freinent la spontanéité à courir de nos jeunes... Des consignes ont été données en ce sens, non seulement au CFBB dans le cadre de la direction des programmes pilotée par Jacques Commères, mais également à l'ensemble des C.T.S dirigeant les pôles espoirs, lieux privilégiés regroupant nos meilleurs joueurs. Les cadres techniques

en charge de la formation, vont devoir également à leur niveau, véhiculer ces préconisations dans les programmes de formation de cadres, afin que les éducateurs soient sensibilisés sur le sujet, ces derniers intervenant souvent dans une période clé de l'apprentissage. Afin de systématiser l'accélération du tempo du jeu, la Direction Technique Nationale a souhaité aménager certaines dispositions particulières au niveau du règlement. Ainsi, grâce à une collaboration avec la C.F.O., une disposition toute simple, votée par le Comité Directeur du 6 mars dernier, sera appliquée dès la saison prochaine dans les catégories de jeunes U13 et U15. Elle consistera dans le fait de laisser la remise en jeu se faire librement en zone arrière. L'arbitre ne touchant plus le ballon, sauf en cas de faute. Cela permettra de ne pas ralentir le jeu et de se mettre dans les meilleures dispositions pour faire progresser le ballon le plus vite possible vers l'avant et développer un jeu rapide. Cela fut testé

lors du Camp National à Bourges, ainsi que dans la Ligue du Lyonnais, et donna satisfaction. Il faudra un peu de temps pour que les jeunes arbitres s'approprient ces nouveaux automatismes, et les CRO et les CDO seront mises à contribution pour diffuser la consigne. Nous restons convaincus que cette mise en action rapide en zone arrière sera un moyen de contribuer à promouvoir la notion de relance.

Patrick Beesley  
Directeur Technique National



FIBA Europe / Martins Sillis

Bathiste Tchouaffe

# PRÉAMBULE

La défense est une phase du jeu qui conduit une équipe à exercer une pression sur l'attaque adverse dans le but au mieux de s'emparer du ballon, à défaut de gêner et perturber les actions conduisant au tir.

Cette phase, où l'équipe est privée du ballon, est intimement liée au projet de jeu. Elle doit parfaitement s'intégrer dans les processus transitionnels (attaque vers défense et défense vers attaque).

La défense doit revêtir pour les joueurs un aspect dynamique et motivant. Le joueur ne défend pas pour tenir un duel, en fonction du rapport de force, il défend pour mettre son adversaire en difficulté (stopper le dribbleur, orienter, presser, contester, couper les lignes de passes, perturber les timings offensifs,...) et dans le meilleur des cas lui faire perdre le ballon.

Lorsque l'on parle de formation du jeune, la défense homme à homme demeure la base de la construction du joueur et du jeu.

Il n'empêche que la défense en zone peut être pratiquée. Elle est, d'une certaine manière, essentiellement pédagogique :

- Apprentissage des aides
- Apprentissage des rotations
- Apprentissage à l'attaque de zone
- ...

Et plus généralement, il est conseillé de toujours l'associer à une défense tout terrain (zone press). Avec des jeunes joueurs un peu plus expérimentés, il est possible même possible et motivant d'aborder la match up zone.

**L'ASPECT CONQUÉRANT DE LA DÉFENSE N'EST PAS SUFFISAMMENT DÉVELOPPÉ. DONNER DU PLAISIR À DÉFENDRE C'EST ÉGALEMENT SE DONNER LES MOYENS DE LA RÉUSSITE.**



### 3 - Face à un jeu de "passe et va" avec sortie côté ballon (recherche du surnombre) (Fig-8 à Fig-10) :

Dans ce cas de figure, on aborde le cas particulier de cette défense avec plusieurs principes :

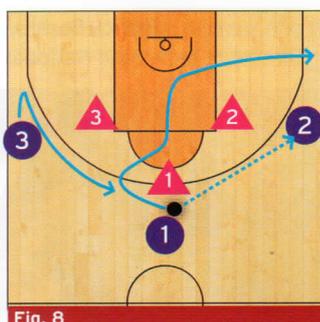


Fig. 8

- Prendre le porteur de balle systématiquement, D1 face à A1 (éviter 2 joueurs sur le porteur).
- L'extérieur le plus à l'opposé D3 qui gère toujours le joueur qui coupe vers le panier.
- Il (D3) accompagne cet attaquant sur le principe HxH. Si l'attaquant est un shooteur véritable, obligation de couper la passe.

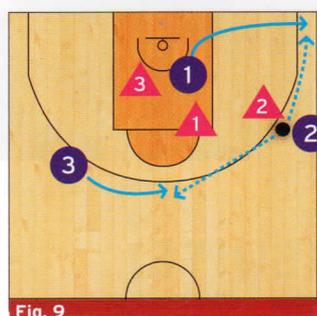


Fig. 9



Fig. 10

- Lorsque le ballon revient dans l'axe, la ligne défensive se repositionne en se recalant sur les attaquants adverses, D2 face à A2 porteur du ballon, D3 en aide face à A1 et D1 en aide face à A3.

### Situation apprentissage, jeu 4c4 :

Dans cette phase pédagogique, l'objectif est de se rapprocher de la véritable défense à 5 joueurs. Il s'agit de réinvestir les connaissances acquises du jeu en 3c3 (davantage pour les joueurs extérieurs) avec la volonté d'associer un défenseur intérieur. On recherche la mise en place d'une synchronisation des joueurs extérieurs et intérieurs face aux options offensives :

- Jeu en fixation par la passe
- Jeu avec recherche du surnombre par un extérieur (idem, vu dans le 3c3)
- Jeu avec recherche du surnombre par un intérieur
- Jeu avec pick n'roll



### ■ 1 - Face à un jeu de passe avec fixation par la passe :

Cas classique, utilisation des principes d'une défense en zone. Volonté que chacun des joueurs sortira sur son vis-à-vis porteur de balle.



Fig. 11

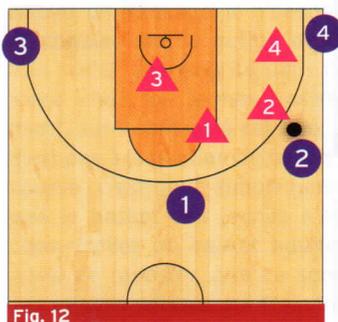


Fig. 12

- Prendre le porteur de balle systématiquement en sortant sur le joueur par une alternance en tiroir (D1 face à A1 et sur la passe vers A2, D2 face à A2). Toujours éviter 2 joueurs sur le porteur.
- En cas de drive, déclencher le système classique d'aide et rotation défensive.

- Cas du joueur intérieur (poste #4 ou #5), D4 contrôle son vis-à-vis A4 avec pour option de contester la passe si A4, qui s'éloigne vers le corner est un joueur potentiellement shooteur.

- D1 ferme la passe ou le drive vers le poste haut (aide par rapport au porteur A2).
- D3 se cale en milieu de raquette avec une attention particulière sur les évolutions possibles de A3.

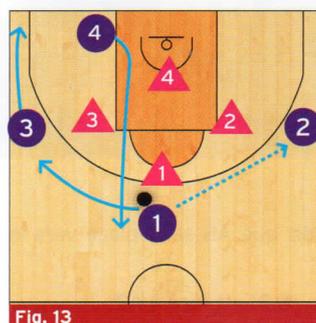


Fig. 13



Fig. 14

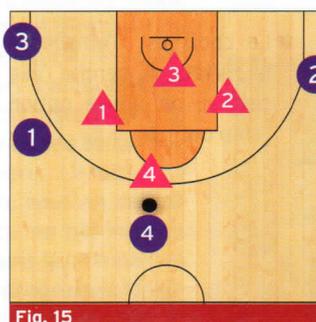


Fig. 15

### ■ 2 - Face à un jeu qui recherche le surnombre par un intérieur

Dans cette situation très délicate le joueur intérieur (D4) doit :

- Suivre son vis-à-vis
- Le contrôler (drive ou tir).
- Encore une fois éviter de se présenter à 2 joueurs sur le porteur.

Dans la situation présente D1 :

- Ne doit pas prendre A4.
- Il doit reculer (éventuellement leurrer une contestation de passe A2 vers A4).
- Se positionner pour être en aide avec une prise d'information systématique sur A1 et A3.

## LA DÉFENSE DOIT REVÊTIR POUR LES JOUEURS UN ASPECT DYNAMIQUE ET MOTIVANT



### ■ 3 - Face à un jeu utilisant le Pick N'Roll :

La défense de zone n'échappe pas à l'attaque par Pick n'roll. Si le cas est délicat et particulier, il se résout facilement en s'adaptant par un passage en homme à homme.

Il suffit de faire le choix :

- Sticker et passer derrière
- Step out (modèle exposé)
- Protection
- Changer (exemple en fin de possession)

#### Modèle proposé :

Le ballon est dans l'aile (A2) tandis que A5 se déplace vers le porteur (Fig-16)

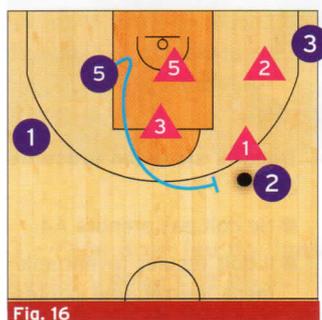


Fig. 16

- D1 est face à A2.
- D5 suit son joueur A5
- Dès que la situation d'écran porteur est reconnue les joueurs adoptent le choix défensif homme à homme.
- D3 est sur la ligne de lancer franc

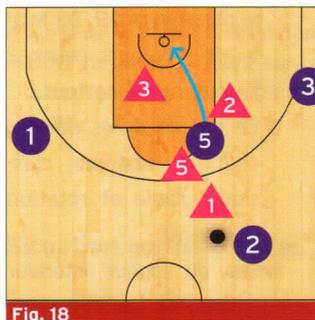


Fig. 18

Action de l'écran porteur (Fig-17)

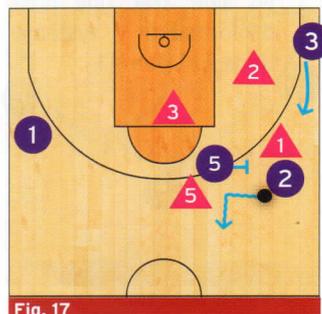


Fig. 17

- Le choix est d'empêcher le porteur de pendre l'axe central, on utilise option "step out". ■



Fig. 19