

## DE LA REMONTÉE COLLECTIVE DU BALLON VERS LE JEU RAPIDE

HERVÉ BOUTY A.T.D. 18

➤ Récupérer le ballon et marquer le plus vite possible avant que la défense ne se replie.

### PRÉAMBULE :

Les nombreux articles techniques qui traitent de ce sujet dans les revues spécialisées nous paraissent souvent trop réducteurs et trop éloignés de la réalité du jeu en ce qui concerne cette catégorie d'âge. Nous ne pouvons pas limiter la réussite du jeu rapide en benjamins à l'efficacité de la sortie de balle après un rebond défensif alors que l'observation de cette phase de jeu nous montre qu'à ce niveau l'opposition défensive ne pose pas ou peu de problèmes. Par contre les interceptions sur non porteur de balle ou dans les mains du porteur représentent la majorité des actions pouvant déclencher une réaction collective de jeu rapide. Ce sont ces situations qui donnent à l'attaque un avantage de départ en terme généralement de supériorité numérique des attaquants par rapport aux défenseurs qu'il est bon de faire travailler en priorité dans la formation du jeune joueur. C'est uniquement dans un deuxième temps qu'il faudra aborder des situations d'adaptation collective à partir d'un rebond défensif.

En résumé, les priorités de travail sont :

- ❶ L'exploitation des différentes situations de surnombre offensif,
- ❷ S'adapter collectivement dans une intention de jeu rapide après un rebond défensif.

### 1. L'EXPLOITATION DES DIFFÉRENTES SITUATIONS DE SURNOMBRE OFFENSIF :

➤ Résoudre des situations où l'attaque est momentanément en situation favorable par rapport à la défense.

La culture Basket fait ressortir plusieurs situations de référence : 1c0+1, 2c1, 3c1 ... A chacune d'entre elles correspond une intention tactique et un ou des gestes techniques à utiliser et donc à maîtriser.

Ainsi pour l'entraîneur l'objectif de formation sera double :

- Transmettre aux joueurs une culture tactique leur permettant de reconnaître et de résoudre ces différentes situations,
- Transmettre les fondamentaux et les techniques nécessaires aux prises de décision tactique des joueurs afin d'obtenir un fort % de réussite dans leurs actions.

St. chacun sa pédagogie !

## **LE 1 C 0 + 1 :**

Nous employons volontairement ce terme de 1c0+1 et non celui de 1c1 parce qu'il représente des actions ou l'attaquant à un avantage théorique à un moment donné et doit réagir efficacement pour le garder car la présence de la défense est bien réelle.

### **- LORSQUE LA DÉFENSE EST DERRIÈRE L'ATTAQUANT :**

En benjamins c'est la situation de référence que l'on retrouve très régulièrement en match et qui amène aussi beaucoup de d'échec dans les tentatives de tir.

On peut la rencontrer :

- sur des actions d'interceptions sur non porteur de balle,
- suite à une accélération et un contournement de la défense en dribble,
- après anticipation dans le jeu sans ballon et réception d'une longue passe,
- lors de la finition d'autres surnombres (2c1, 3c1) ...

Elle repose essentiellement sur la maîtrise du tir en course à grande vitesse et sur la capacité à protéger son ballon lors de cette forme de tir. Les joueurs devront éviter de ce faire intercepter le ballon au niveau de la hanche ou plus régulièrement encore lors de la montée de balle vers le cercle. Cette protection s'effectuera toujours à l'opposé de la défense, tenue de balle sur la hanche coudes écartés.

Le lay-up semble la forme de tir la plus apte à obtenir des hauts pourcentages de réussite car le relâchement de l'avant-bras et du poignet permet de contrôler la vitesse de course et de déposer le ballon sur la planche.

### **- LORSQUE LA DÉFENSE EST AU MÊME NIVEAU (SUR LE CÔTÉ) :**

Dans ce cas de figure, les joueurs ont souvent peur de réduire la distance et de venir chercher un contact avec le défenseur. De ce fait ils s'écartent du panier et se font contrer ou ont un déchet considérable car le tir en course qui est la forme de tir qu'ils choisissent n'est pas adapté. Il conviendra alors de leur faire découvrir une forme de tir dit « en puissance » ou power shoot qui est très sécurisante et qui repose sur un tir à 2 appuis simultanés.

## LE 2 C 1 : « PAS DE PASSE SAUF SI ELLE PERMET UNE ACTION DÉCISIVE »

Bien que très facile à résoudre, le 2c1 pose des problèmes aux jeunes joueurs car leur sens du collectif les pousse trop souvent à passer le ballon ce qui entraîne de nombreuses pertes de balle ou la suppression de l'avantage de l'attaque sur la défense. Le dribble représente pour nous le choix prioritaire qui va permettre à l'attaque de rester en position de force et qui obligera forcément à un moment donné la défense à faire des choix. C'est en fonction des réactions défensives que l'on pourra peut être faire le choix de passer le ballon.

**PASSER, C'EST PERMETTRE À UN PARTENAIRE DE TIRER AVEC UN FORT % DE RÉUSSITE ET DONC D'ÉLIMINER LE DERNIER DÉFENSEUR. CE DERNIER NE DOIT EN AUCUN CAS POUVOIR GÉNER LE NOUVEAU PORTEUR DE BALLE.**

D'autre part, il ne faut pas penser que la réussite du 2c1 repose essentiellement dans les décisions du porteur de balle. Le jeu sans ballon de l'autre attaquant est tout aussi capital. Il ne devra penser qu'à une chose : Courir et SPRINTER sous le cercle. Trop souvent, les joueurs « trottinent » au niveau du porteur et facilitent la tâche du défenseur. Aller se placer sous le cercle, c'est augmenter ses chances de recevoir la balle pour tenter un tir facile, c'est également être très bien placé pour jouer le rebond offensif.

Développons 3 cas très régulièrement rencontrés :

### 1- LORSQU'UN PARTENAIRE SE SITUE DANS LE DOS DE LA DÉFENSE :

Le problème ici n'est pas de passer le ballon car c'est souvent la solution qui s'impose mais est de savoir à quel moment le faire. Des erreurs sont commises dans cette éventualité car le passeur veut absolument passer la balle très vite à son partenaire démarqué sans tenir compte du placement de la défense. Il faudra alors prendre des informations sur celle-ci et évaluer la distance séparant le passeur du défenseur le plus proche et la ligne de passe ainsi créée :

#### Exemple :

➔ Quand le défenseur est loin du passeur (plus de 3 mètres), le choix de passe est ouvert et la difficulté ne concerne plus que le type de passe qui sera utilisé (passe Base Ball, passe à 2 mains ...) **fig. 1**

➔ Quand le défenseur est proche du passeur, il conviendra de contourner le défenseur en faisant un dribble pour s'ouvrir un angle afin de ne pas voir sa passe déviée ou interceptée. C'est en quelque sorte accepter de perdre du temps pour en gagner par la suite !

La passe dans le dribble sera à privilégier du côté de la bonne main et la passe à deux mains du côté de la main faible. **fig. 2**

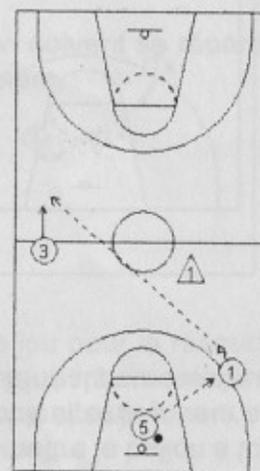


fig. 1

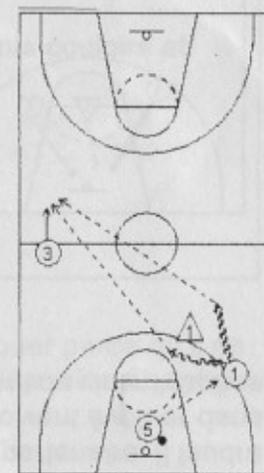


fig. 2

## 2- LORSQU'UN PARTENAIRE SE SITUE AU MÊME NIVEAU QUE LA DÉFENSE :

Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'erreur pour le porteur de balle serait de vouloir transmettre le ballon à tout prix à son partenaire. Il faudra garder le dribble et attaquer le défenseur avec l'intention d'aller marquer le panier. Pour cela, le dribbleur et le joueur sans ballon doivent évoluer dans deux couloirs différents avec un espacement qui doit créer une grande incertitude pour le défenseur. L'idéal pour les deux joueurs étant de viser l'espace situé à proximité du coin de la raquette.

2 cas de figure peuvent alors se produire :

→ Si le défenseur se rapproche du porteur de balle (**fig. 3**), il faudra le plus souvent passer le ballon. Nous conseillons alors le choix de la passe à terre beaucoup plus difficile à intercepter.

→ Si le défenseur ne se livre pas (**fig. 4**), il faudra continuer dans l'attaque du panier et chercher à se protéger dans l'action de tir.

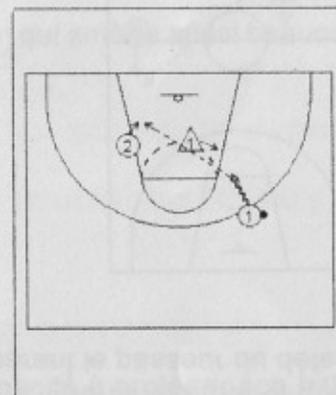


fig. 3

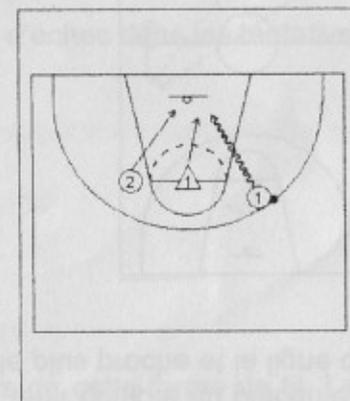


fig. 4

## 3- LORSQU'UN PARTENAIRE SE SITUE DERRIÈRE LE PORTEUR DE BALLE :

L'idée pour le porteur de balle est d'aller marquer tout seul sans se préoccuper et surtout sans attendre son partenaire. Ne pas s'écarter du jeu direct et avoir la volonté de venir au contact du défenseur (lui monter dessus) permettra à l'attaquant une fois le défenseur en l'air (au contre) de pouvoir être passer le ballon s'il juge le tir trop compliqué.

## LE 3 C 1

Il n'existe pas ou très peu de différence entre les spécificités du 3c1 et celles du 2c1. La présence d'un troisième joueur implique une occupation du terrain sur 3 couloirs au lieu de 2. Il est alors conseillé de mettre le ballon dans le couloir central le plus vite possible afin de créer une grande incertitude pour le défenseur, le porteur de balle ayant 2 solutions de passe (une à droite et une à gauche). Les non porteurs doivent toujours sprinter pour aller sous le cercle en étant prêt à recevoir à tout moment le ballon.

- la passe (à terre) sera la solution la plus fréquente après la fixation du défenseur,
- le porteur de balle devra par contre se bloquer et tirer à mi-distance s'il se trouve confronté à un défenseur qui recule constamment.

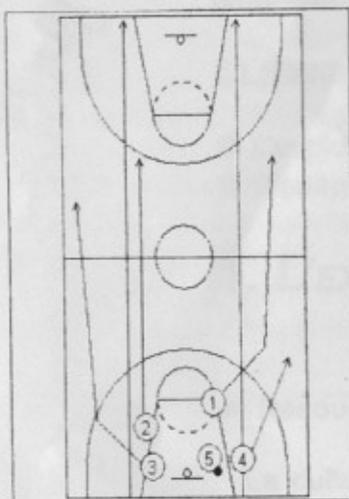
## 2. S'ADAPTER COLLECTIVEMENT DANS UNE INTENTION DE JEU RAPIDE APRÈS UN REBOND DÉFENSIF:

Lors d'un rebond défensif, contrairement à une situation d'interception il n'existe pas d'avantage de l'attaque sur la défense. Une sorte de désordre s'installe de part et d'autre et l'objectif pour l'attaque va être de profiter de cette période de transition pour se créer une situation de surnombre. L'efficacité d'une équipe dans le jeu rapide dépend beaucoup de sa capacité à réagir dans la transition défense / attaque. Jouer vite c'est réagir et s'adapter collectivement plus vite que la défense. Mais tout cela ne s'improvise pas et demande des connaissances technico-tactiques.

Alors qui fait quoi ? La difficulté lors de l'entrée en possession du ballon est de se répartir les tâches entre coéquipiers pour faire progresser le ballon le plus vite possible vers la cible adverse. A cet âge nous optons pour une polyvalence des joueurs et nous nous refusons à les spécialiser dans des postes de jeu et dans des tâches définies à l'avance.

### QUELQUES PRINCIPES:

#### ➤ EXPLOSER DANS LES ESPACES LIBRES :



Dans les petites catégories, les non porteurs de balle agissent souvent en se rapprochant du ballon, poussés par leur désir de le posséder. Ils renferment bien involontairement l'espace autour du porteur de balle et empêchent ainsi toute intention de jeu de sa part. A l'image d'une fusée de feu d'artifice, ils doivent exploser en direction du panier adverse en lui créant des espaces et des solutions de jeu.

Il est courant de dire que l'on divise le terrain dans le sens de la longueur en 3 couloirs :

- un couloir central,
- deux couloirs latéraux.

En fonction de leur position sur le terrain les joueurs sans ballon doivent se répartir ces différents couloirs et c'est à cet instant que l'on peut se créer une situation de surnombre.

#### ➤ FRANCHIR LA LIGNE MÉDIANE LE PLUS VITE POSSIBLE

fig. 5

### LES DIFFÉRENTES FORMES DE TRAVAIL:

Un joueur peut très bien reconnaître une situation puis s'engager dans une intention cohérente de jeu pour la résoudre mais échouer parce qu'il ne maîtrise pas l'élément technique (un type de passe, une forme de tir) qui lui permettrait d'être performant. Inversement, un joueur peut avoir un bagage technique très complet sans opposition mais être inapte à reconnaître et à résoudre correctement une situation.

QUELQUES EXEMPLES ... QUI VOUS SERONT PROPOSÉS AU COURS DE CE FORUM.