

Les Fondamentaux pré-collectifs: Du 1C1 vers le 5C5

Préambule :

Depuis 2 ans, la DTBN s'intéresse au développement d'une cohérence nationale autour du travail des fondamentaux individuels et collectifs. La direction des programmes du centre fédéral commence déjà à diffuser des axes communs de travail.

C'est à partir de ces orientations que nous avons construit une démarche technique qui trouve sa finalité dans un projet collectif où les intentions de jeu et la lecture des diverses situations occupent une place centrale.

De plus, notre volonté d'entraîneur est portée sur la nécessité de ne pas tout travailler au niveau technique mais de s'intéresser aux fondamentaux menant le joueur vers un niveau d'efficacité optimum.

Ce projet collectif est le produit des questions que nous avons soulevé en début de saison :

- Quelles fondamentales techniques pour quelle organisation collective ?
- Quelles intentions de jeu prioritaires ?
- Comment organiser et concevoir les séances d'entraînements pour trouver une cohérence entre ce que l'on veut développer au niveau technico tactique et les moyens pédagogiques nécessaires à ce développement ?

L'idée que nous voulons développer ne doit pas être appréhendée par le lecteur comme un « dogme » mais comme une conception développée à partir d'arguments et de réflexions autour de la formation pré collective du jeune joueur.

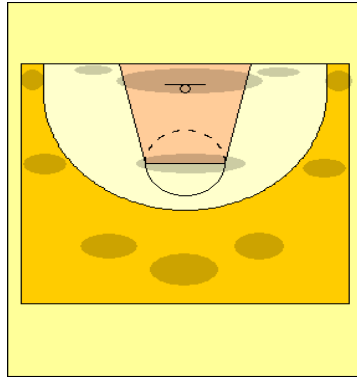
Cette intervention est organisée de la manière suivante :

- I. ***Les principes et volontés fortes***
- II. ***Du 1C1 vers le jeu réduit***
- III. ***L'organisation collective globale***
- IV. ***Présentation de la structure***

I. Les principes et outils pédagogiques:

Sans avoir la prétention de réinventer quoi que ce soit, nous avons organisé nos contenus et nos axes de travail autour de :

- ***Le respect des espaces de jeu : Le « Spacing »***

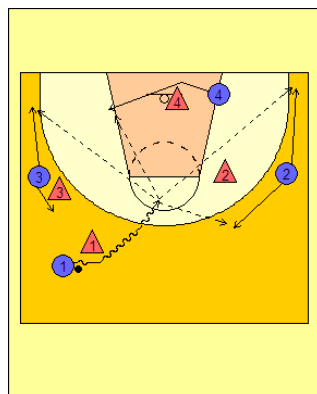


- ✓ Les joueurs avec ou sans ballon doivent se placer, se déplacer et se replacer sur les espaces identifiés.
- ✓ Si l'on reçoit un ballon dans un espace non spécifié, soit l'action de tir est déclenchée soit on se replace sur un espace pour transmettre ou entreprendre une nouvelle action de jeu
- ✓ La volonté est d'exploiter la largeur et la profondeur du terrain.

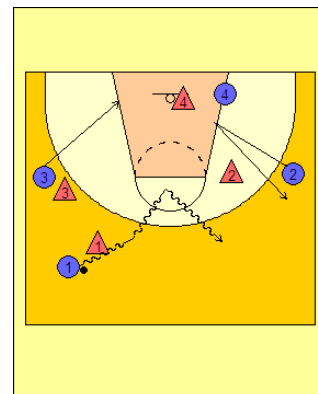
▪ ***Le respect des temps de collaboration « Timing » :***

Si l'on veut respecter l'exploitation des espaces et donner du « champ » au porteur de balle, il est indispensable de hiérarchiser les déplacements :

- Lorsque le porteur de balle effectue une attaque en dribble vers le panier, les autres joueurs doivent libérer les espaces proches afin d'augmenter les distances d'aides. Les joueurs intérieurs travailleront prioritairement dans le dos de la défense (Sh 1).
- Lorsque le porteur de balle n'a pas ou plus l'intention d'attaquer le cercle, alors les actions de coupes ou de démarquage en utilisant la largeur du terrain sont prioritaires (Sh 2).



Sh 1



Sh 2

▪ ***La notion d'enchaînement :***

Notre volonté est d'enchaîner les actions qu'elles soient avec ou sans le ballon. Ainsi, nous nous orientons vers la notion « d'attraper-jouer ». La triple menace ne sera que très peu abordée. Nous partons du principe que la prise d'information, l'anticipation, l'agressivité permanente, la volonté de sanctionner

durablement et régulièrement une défense qui se replace est des éléments majeurs de la construction technico tactique du jeune joueur.

Les départs en dribble de type croisés sont prioritaires car ils permettent cette notion d'enchaînement sans appréhension de la sanction du « marcher de départ » souvent attribué au départ direct.

- ***Les intentions de jeu : Attraper pour tirer***

Le tir (extérieur et en course) constitue une des priorités de formation que nous abordons au pôle espoir. Afin d'être cohérent avec son apprentissage puis son perfectionnement, l'intention de tir dès l'attraper du ballon est fortement encouragée. Ainsi nous avons hiérarchisé les priorités et les intentions de jeu.

Lorsque je rentre en possession du ballon, c'est pour :

1. ***Tirer***
2. ***Attaquer le cercle***
3. ***Passer vers le panier (Relation ext – int...)***
4. ***Transférer le ballon rapidement.***

L'objectif est de permettre au joueur de choisir son action offensive avant la réception du ballon par la prise d'information sur la situation de jeu en respectant cette hiérarchie d'intentions.

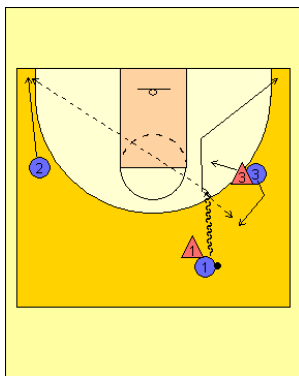
- ***Transiter rapidement :***

Dans notre conception, l'aspect transitionnel (et notamment la transition défense – Attaque) est pré dominant puisque c'est de sa maîtrise que découleront naturellement les notions de vitesse, d'agressivité, de course sans ballon, d'enchaînement d'action...

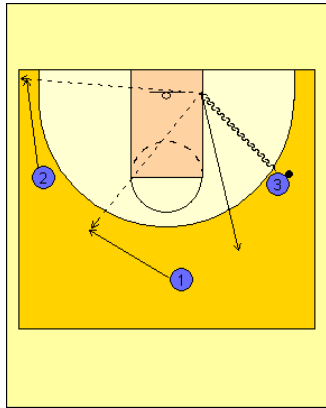
Cette capacité à transiter doit amener les joueurs à jouer dans les léres intentions afin de punir le remplacement défensif.

- ***L'organisation du jeu de fixation :***

➤ **Relations entre joueuses extérieures :**



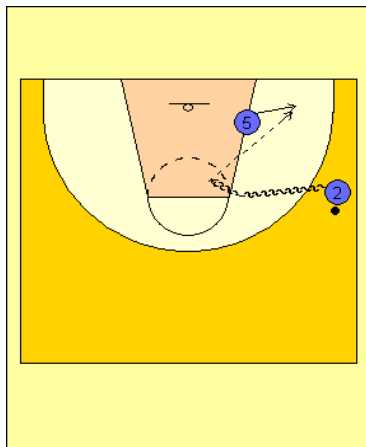
- **Attaque en dribble dans l'axe :**



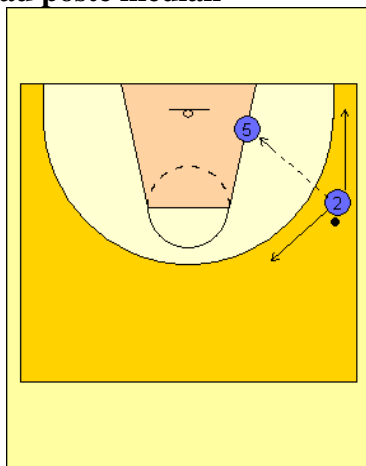
- **Attaque en dribble à 45°**

➤ Les relations entre joueuses Extérieures et joueuses intérieures :

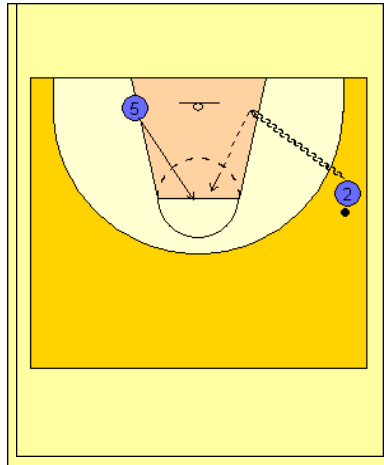
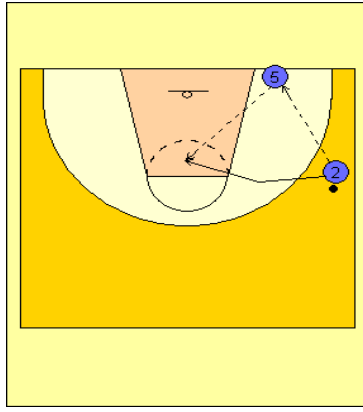
- **Relations par le dribble :**



- **Relations par la passe : Poste bas au poste médian**



- **Relations par la passe : Poste bas dans le short Corner**



- **Relations avec poste bas à l'opposé :**

Les outils :

Ces quelques principes sont influencés par les fondamentaux techniques que nous voulons prioritairement abordés :

- ***L'adresse extérieure :***

- Rentrer dans les intentions de tir, être prêt à tirer (physiquement, techniquement, mentalement, tactiquement), se créer ou créer les conditions favorables du tir (Jeu sans ballon, prise d'information...).
- Pour cela, l'entraînement permettra de développer les aspects techniques nécessaires au tir, et aucun reproche ne sera fait pour les prises d'initiatives de tirs extérieurs justifiées ou non dans les situations de matchs.

- ***L'aisance avec le ballon :***

- Être capable de contrôler le ballon dans l'ensemble des situations de jeu (Dribble, réceptions, transmissions de balle, lâchés de balle)

- ***Les outils du 1C1 :***

- Se démarquer
- Départ en dribble croisés, enroulés
- Prise d'information
- Sélections des tirs en course
- La gestion des contacts

De façon à développer pertinemment à ces volontés technico tactique chez le jeune joueur, nous avons choisi de :

-Multiplier les traversées de terrain quel que soit le travail effectué.

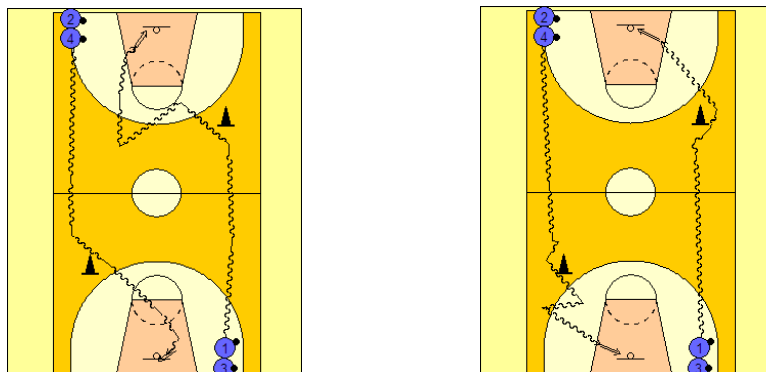
En effet, notre volonté de faire transiter les joueurs en permanence, et de reproduire au maximum l'intensité rencontrée dans les situations de matchs.

-Utiliser l'ensemble des espaces de jeu sur tout le terrain et d'être capable de sanctionner le replacement défensif.

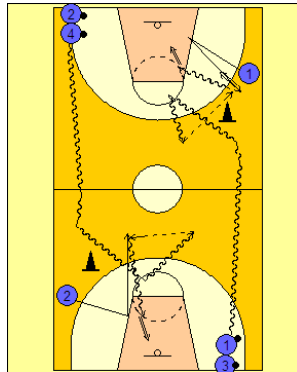
II. *Du 1C1 vers le jeu réduit :*

Dans un premier temps, la priorité sera de donner aux joueurs les moyens de connaître, reconnaître les espaces de jeu ainsi que de hiérarchiser les intentions de jeu.

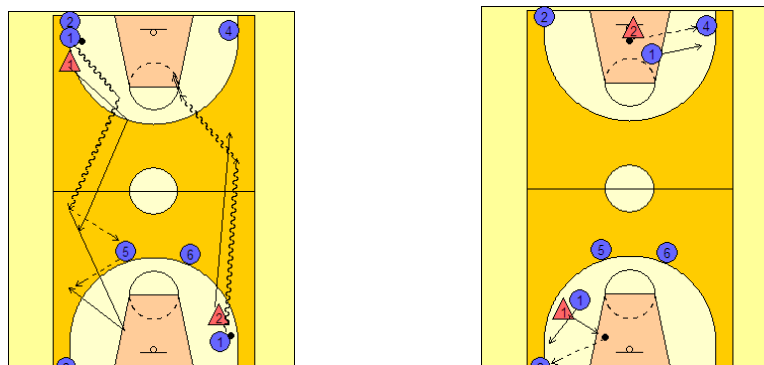
Situation 1 : 1C0 (1C1) Spacing – Vitesse



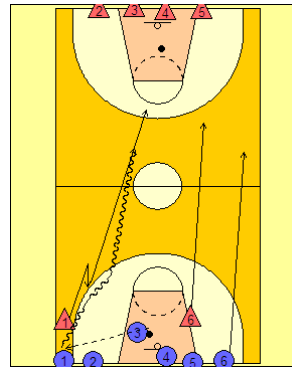
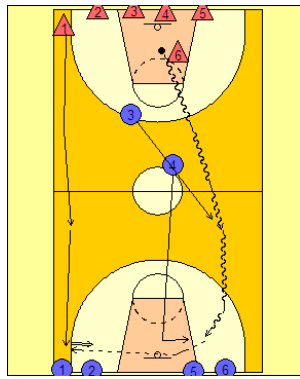
Situation 2 : Travail autour des temps de collaborations (timing)



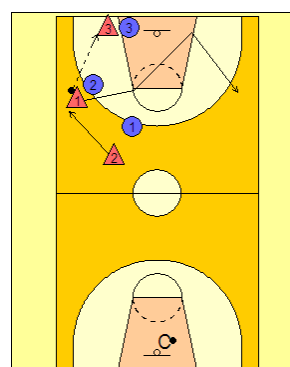
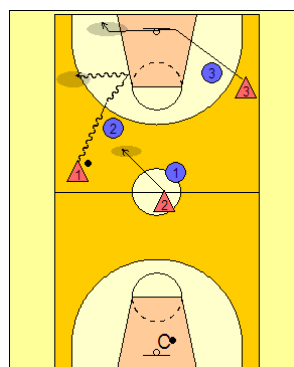
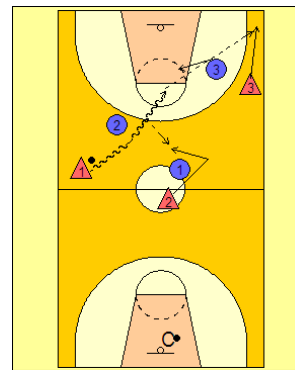
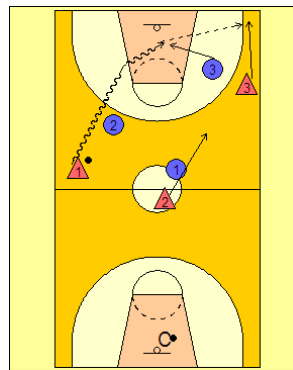
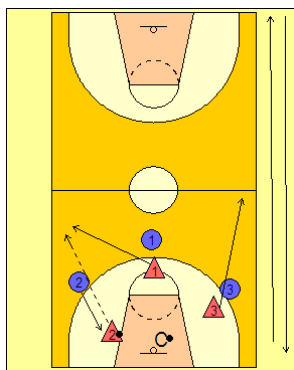
Situation 3 : 1C1 lancé et après démarquage



Situation 4 : 2C2 tout terrain « YO YO »



Situation 5 : 3C3 – Travail des diverses collaborations offensives et de la mise en place effective des intentions de jeu



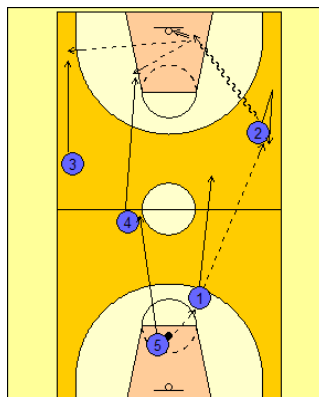
L'idée est de proposer un jeu rapide en mouvement avec différentes options sans annonce particulière pour développer les enchaînements d'actions, la lecture et la compréhension du jeu. La remontée de la balle fait partie du projet de jeu avec le respect des couloirs de jeu rapide (le joueur 4 à l'opposé du ballon).

La présentation de ces principes (différentes options) ne doit pas rendre les joueurs mécaniques. Il faut garder à l'esprit que chaque fois que l'on rentre en possession du ballon, le tir et l'attaque du panier sont prioritaires avec comme objectif aussi de jouer un basket à 5 joueurs (se passer le ballon).

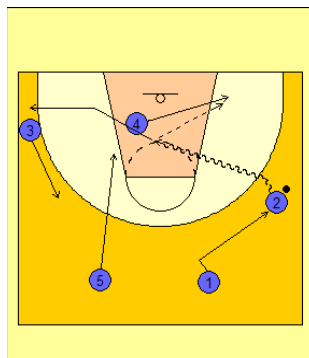
Ce style de jeu peut se faire sur défense homme à homme ou sur zone.

Option 1 : Balle dans l'aile sur le joueur extérieur n°2

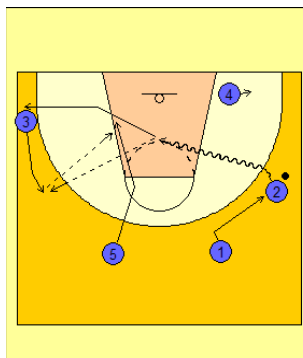
« Jeu de l'ailier dans le jeu 1c1 »



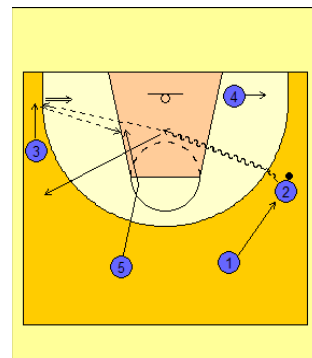
- 1 passe le + rapidement possible sur 2 (volonté d'avoir la balle, démarquage).
- 2 attaque le panier sur le côté pour tirer ou passe sur 4 qui arrive de l'opposé ou sur 3.



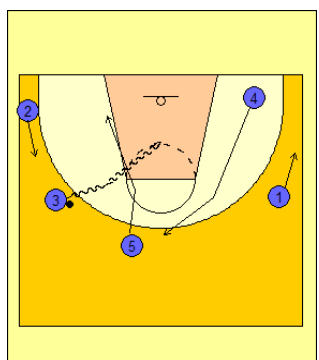
- 2 « drive » dans un espace de jeu (à 45°), puis passe à 4 et libère son espace en course jusqu'au corner opposé.
- Quand 2 a libéré son espace, 5 plonge (jeu avec 4), puis 3 balaye à 45° (fenêtre de passe)



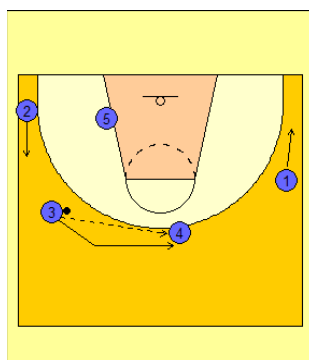
- 2 « drive » dans un espace de jeu (à 45°), puis passe à 3 qui peut tirer ou jeu 1c1
- 2 libère son espace en course jusqu'au corner opposé.
- Recherche de relation de passe entre 3 et 5



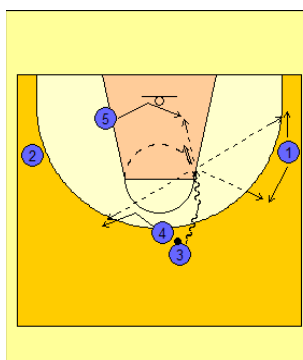
- 2 « drive » dans un espace de jeu (à 45°), puis passe à 3 ligne de fond qui peut tirer ou jeu 1c1
- 2 libère son espace rapidement en remontant à 45°.
- Recherche de relation de passe entre 3 et 5



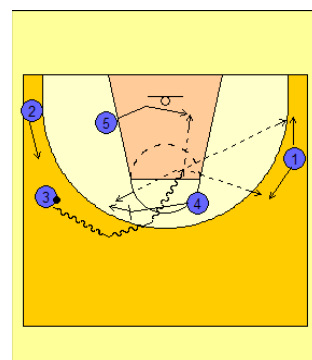
- Dès que 3 reçoit le ballon, 5 coupe en passe et va côté ballon.
- Possibilité pour 3 de jouer le 1c1 dans l'axe après la coupe de 5
- 4 remonte poste haut



- Si 3 ne peut pas jouer son 1c1, il peut jouer sur un « main à main » avec le joueur 4.

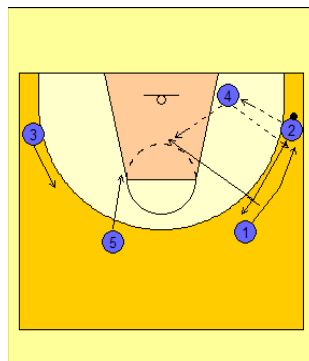
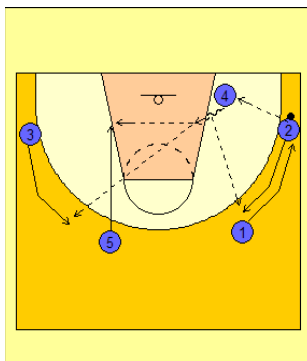
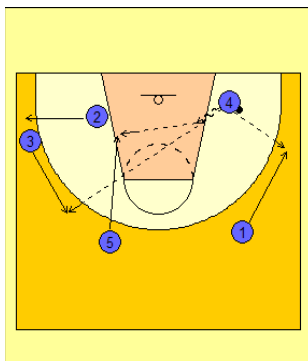
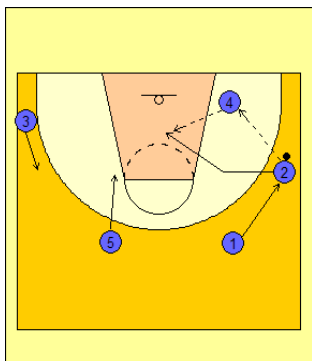


- 3 recherche le jeu 1c1 avec possibilités de passe dans le jeu de fixation sur 1 ou 5 (coupe dans le dos du défenseur sur la ligne de fond) ou 3 peut redonner à 4 qui a flairé.



- Si 3 ne peut pas jouer son 1c1, il peut jouer aussi sur un « pick and flare » avec 4.

« Jeu de l'ailier avec le 4 »



Placement du joueur 2 au niveau des LF ou à 45°

- 2 passe à 4 qui se trouve dans le short corner et coupe au panier. 1 prend la place du 2 et 5 plonge au cercle après que 2 est coupé et 3 ouvre un angle de passe à 45°

Les intentions de jeu du joueur 4 sont :

- se mettre face au panier et tirer, jouer son 1c1, passer à 2 qui coupe, passer à un autre joueur démarqué.
- 4 peut jouer 1c1 et passer selon les aides défensives à 5 qui a plongé au cercle après que 2 est coupé ou à 3 qui a ouvert un angle de passe à 45° ou redonner à 1.

Placement du joueur 2 près de la ligne de fond (corner)

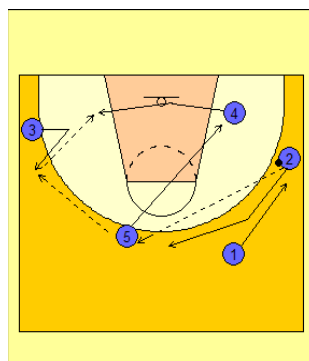
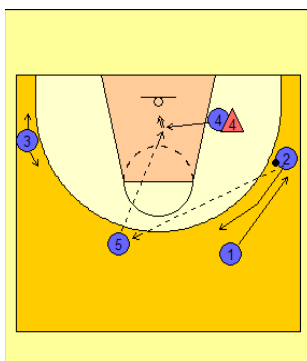
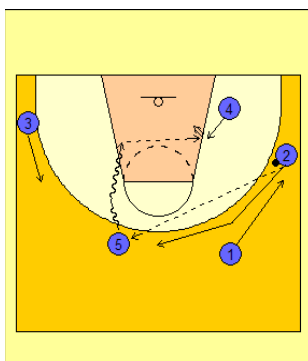
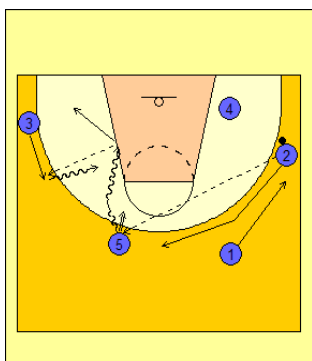
- 2 passe à 4 et échange d'espace avec 1, 5 plonge au cercle (relation possible entre 4 et 5) et 3 ouvre un angle de passe à 45°.

- Si 2 reçoit la passe de 4, il joue 1c1 (jeu de fixation).

- 2 a la possibilité de poser un écran pour 1 et ouvrir à l'extérieur ou coupe au panier (flash au cercle) pour recevoir la passe de 4.

On retrouve après les mêmes enchaînements d'actions

« Jeu de l'ailier avec le 5 »



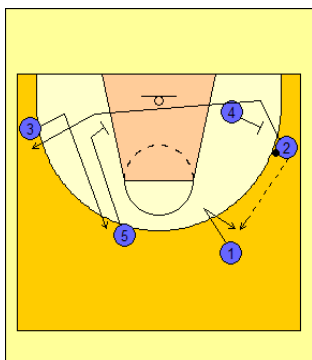
Le joueur 2 transfert au joueur 5 en haut. Les intentions de jeu du joueur 5 sont :

- 5 tire ou joue le 1c1 à l'opposé de 4 avec possibilité de passe sur 3 (tir ou 1c1 dans l'axe) ou sur 4. Les joueurs 2 et 1 échantent d'espace (bascule).

- Si le défenseur de 4 se trouve devant, relation possible entre 5 et 4 avec toujours 2 et 1 qui échantent d'espace.

- Si 5 transfert à 3 alors 5 plonge à l'opposé de la passe et 4 passe dans le dos de la défense (ligne de fond) avec 2 et 1 qui échantent d'espace.

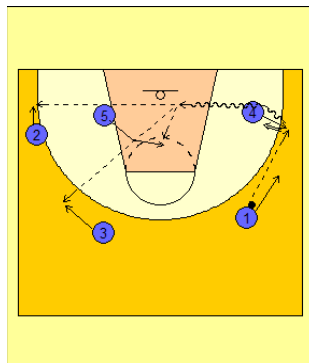
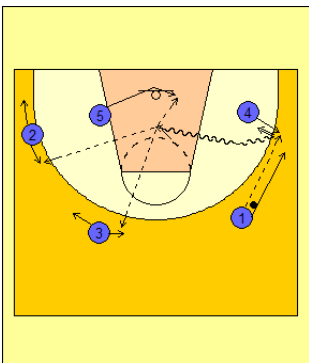
« Retour de passe au meneur 1 »



Retour de passe sur le meneur :

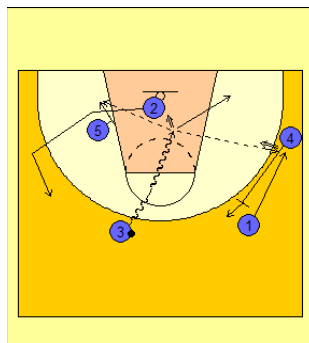
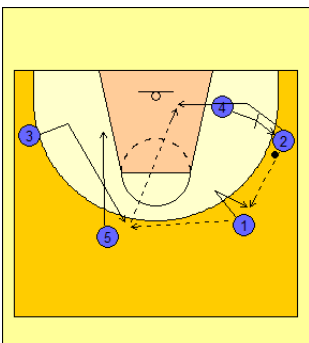
- Si le joueur 2 ne peut pas jouer (tir, jeu 1c1, relation avec 4 ou 5), il redonne à 1 en soutien (retour de passe) et coupe ligne de fond en bénéficiant de 2 écrans successifs de 4 (back pick = écran dans le dos sur le défenseur de 2, monter dès que 2 a lâché la balle sur 1) et de 5.

- Dès que 1 est en possession du ballon, 5 plonge post bas pour faire un écran pour 2 qui traverse ligne de fond et 3 remonte en haut (démarquage = V Cut) pour assurer l'équilibre offensif et le transfert.



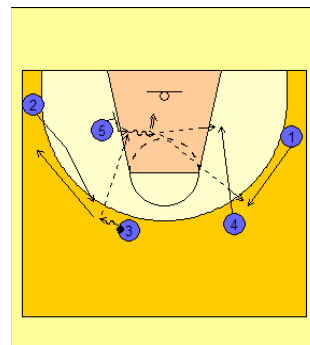
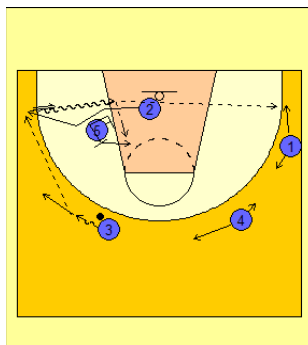
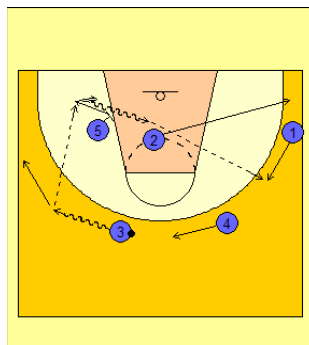
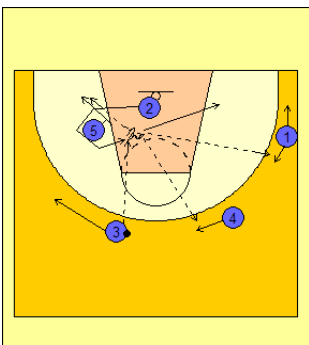
Option 1 :

- Le meneur 1 passe à 4 qui après son écran sort à 3pts (flare = jouer large !)
- 4 peut tirer ou jouer son 1c1
- Si 4 attaque sur la ligne de fond, 5 remonte en haut
- Si 4 attaque dans l'axe central, 5 passe sous le cercle (ligne de fond)
- Dans les 2 cas, les autres joueurs ouvrent des angles de passes à l'extérieur.



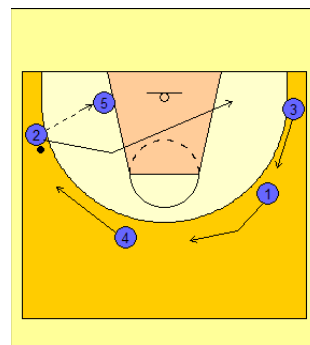
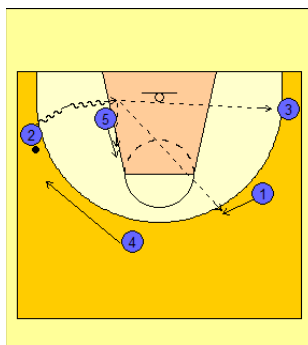
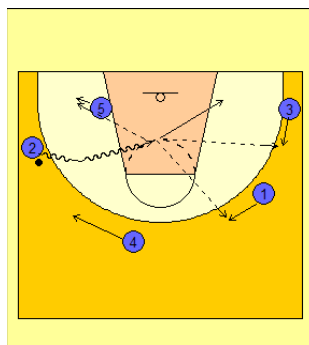
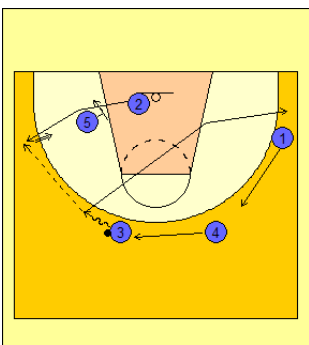
Option 2 :

- Le meneur 1 transfère la balle à 3 qui remonte en haut sur la plongée de 5.
- 3 peut tirer, passer à 2 en bas qui a bénéficié du back pick de 4 (écran flex).
- 4 et 1 échange d'espace (bascule, permutation) ou possibilité pour 4 de faire écran sur le défenseur de 1.
- 3 peut jouer le 1c1 et passer dans le jeu de fixation à 1 ou à 5 qui bouge en fonction du drive de 3.
- 2 remonte en haut pour assurer l'équilibre offensif.



Option 3 :

- 2 coupe sur la ligne de fond et bénéficie de l'écran de 5 (Lecture et différentes options en fonction de la défense)
- 1. « **CURL** » si le défenseur suit (schéma 1 et 2)
- Le joueur 3 peut transmettre la balle à 2 qui peut tirer, passer à 5 qui s'est écarté ou passer à l'opposé sur 1 ou 4.
- Si la passe n'est pas possible sur 2, 3 peut passer à 5 qui s'écarte (flare) pour prendre un tir ou jouer 1c1.
- 2. « **FLARE** » si le défenseur passe au dessus de l'écran (schéma 3 et 4)
- 2 peut tirer ou réattaquer en dribble sur la ligne de fond, 5 s'écarte en haut
- Si la passe n'est pas possible sur 2, 3 peut passer à 5 qui flash à la balle (jeu dos au panier). Bascule entre 2 et 3.



Option 3 : Lecture sur prise d'écran

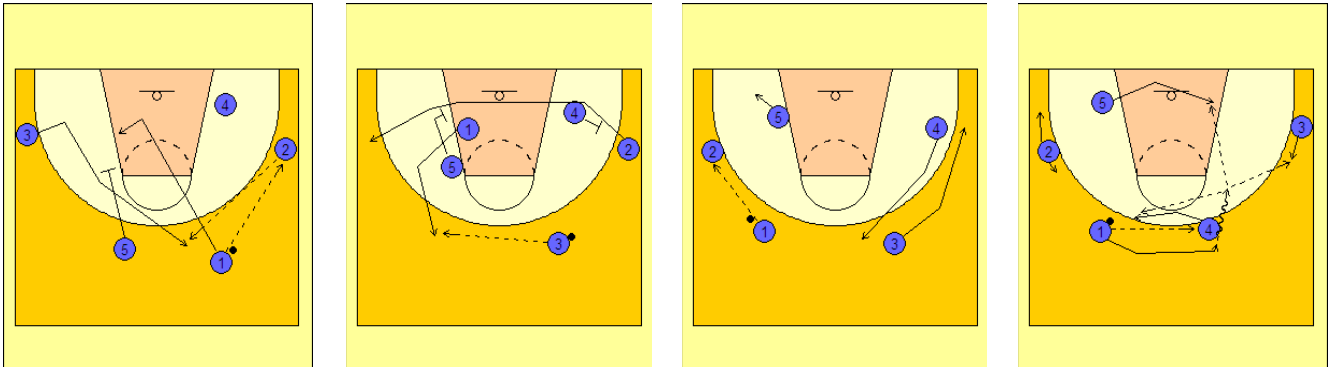
- 2 coupe sur la ligne de fond et bénéficie de l'écran de 5 (Lecture et différentes options en fonction de la défense)

3. « SORTIR » si le défenseur est pris dans l'écran ou suit

- 2 peut tirer ou jouer son duel (1c1) en attaquant l'axe central en priorité ou sur la ligne de fond. Sur le drive, 2 peut rentrer en collaboration avec les autres joueurs qui ont ouvert des angles de passe.

- 2 ne peut ni tirer, ni jouer son 1c1, il recherche la relation avec 5. Possibilité pour 2 de couper ou échange d'espace avec 4. 5 peut tirer, jouer son 1c1 ou recherche d'une passe à un de ses partenaires.

« Coupe du meneur 1 »

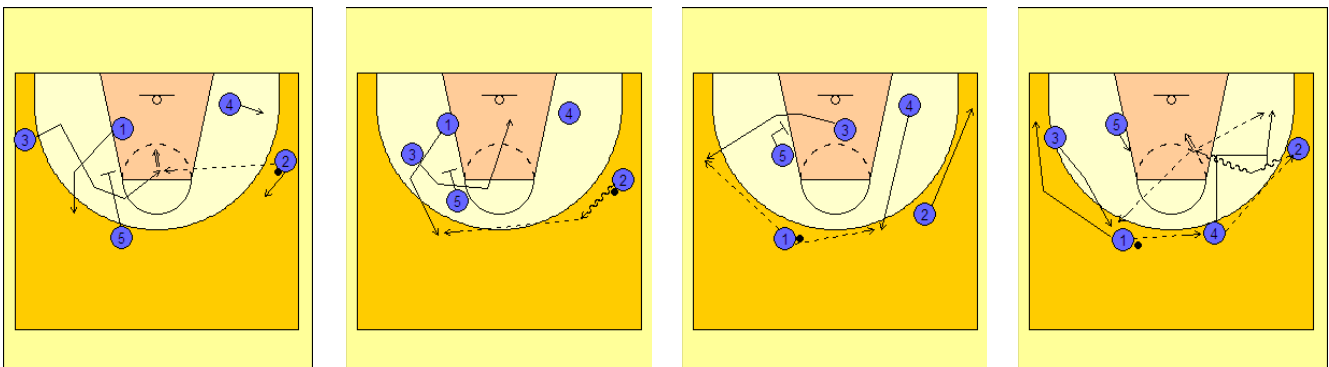


Le meneur passe dans l'aile et coupe en sprint :

- 1 coupe au panier et 3 remonte en haut pour équilibrer et assurer le transfert en bénéficiant d'un écran descendant de 5.

- 2 passe à 3 et profite de deux écrans successifs de 4 et 5 sur la ligne de fond pendant que 1 utilise 5 (croisement) pour remonter. 3 transmet à 1 et plonge dans le corner, 4 remonte dans l'axe.

- 1 a le choix de passer à 2 ou à 4 qui peut jouer à l'opposé soit son 1c1 ou un jeu à deux avec 3 (pick and flare), soit attendre 1 qui vient chercher le main à main. 1 peut jouer dans le drive ou rentrer en relation avec 3, avec 5 (qui a coupé sous le cercle) et avec 4 qui a flaré.

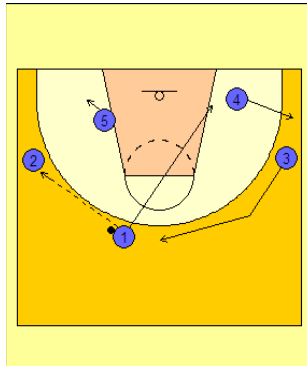
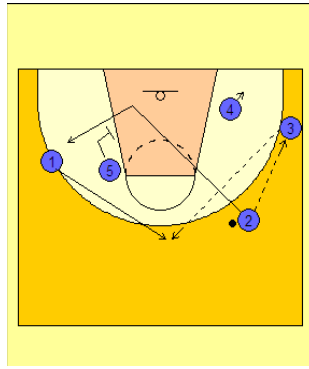
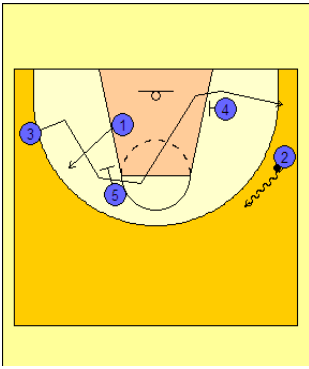


Le meneur passe dans l'aile et coupe en sprint :

- 1 coupe au panier et 3 remonte pour jouer le « curl » si son défenseur suit. 3 peut tirer sur la passe de 2.

- Si la passe est impossible, 2 remonte en dribble pour passer à 1 et va dans le corner opposé. 3 continue sa course pour ressortir à l'opposé du ballon sur un écran de 5 qui est descendu et 4 remonte poste haut.

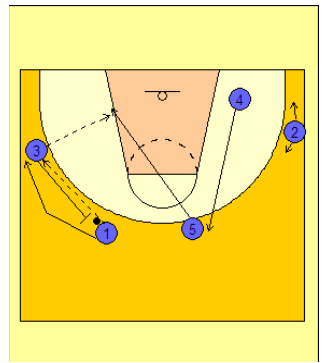
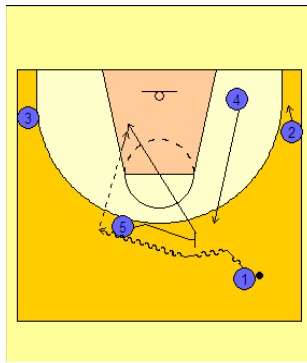
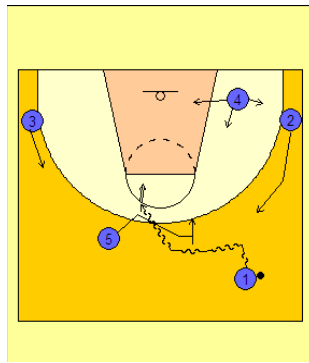
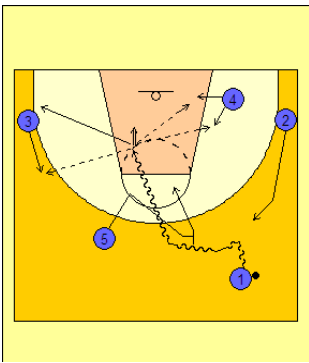
- 1 a le choix de passer à 3 ou à 4 qui peut jouer à l'opposé soit son 1c1 ou un jeu à deux avec 2 (pick and flare), soit attendre 1 qui vient chercher le main à main. 1 peut jouer dans le drive ou rentrer en relation avec 2, avec 5 (qui a coupé sous le cercle) et avec 4 qui a flaré.



- Si la passe est impossible, 2 remonte en dribble pour passer à 3 qui a continué sa course pour ressortir côté ballon sur un écran de 4.

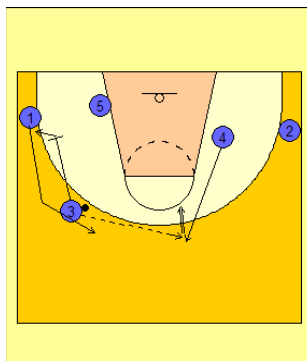
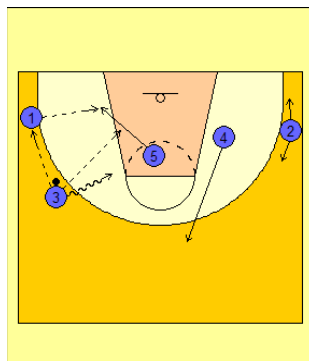
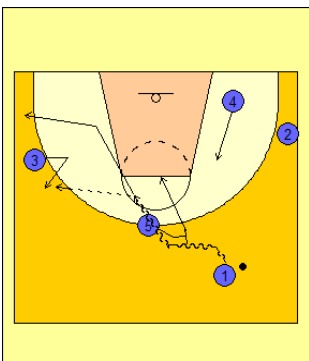
- 2 coupe au panier et 1 remonte pour assurer l'équilibre et le transfert.

Option 2 : entrée sur Pick and roll



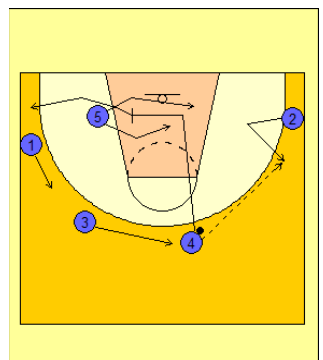
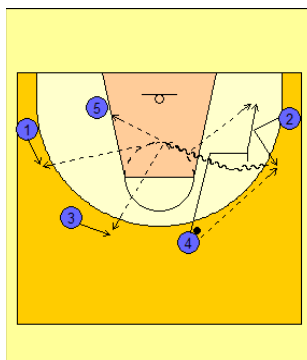
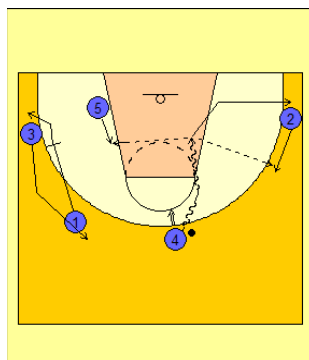
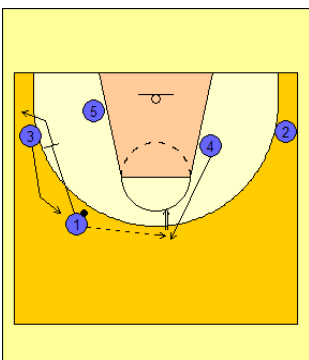
Entrée sur un « Pick and Roll » pour le meneur :

- La position de départ résulte de l'arrivée des joueurs dans le jeu rapide. Le meneur 1 monte la balle et ne peut transmettre le ballon à 2 alors le joueur 5 vient porter un écran sur le défenseur du porteur de balle pour jouer un « pick and roll ». Lecture et différentes options possibles en fonction de la défense.
- Si le défenseur du PB est pris dans l'écran, le joueur 1 attaque le panier dans le jeu de pénétration pour un tir près du cercle (lay-up, power...) ou fixe pour passer sur 3 ou 4 qui ouvrent des angles de passe. Egalement, 1 peut se stopper pour tirer (stop tir)
- Le meneur 1 peut jouer sur l'ouverture d'écran (passer à 5 en poste bas). Cette relation peut se faire aussi par un jeu en triangle avec 3. Le joueur 4 remonte en haut à 3 points dès que 5 plonge en bas. Si 3 passe à 5, possibilité d'écran ou échange d'espace entre 3 et 1.



- Si 3 se trouve au niveau des LF, 1 après sa passe va dans le corner pour libérer l'espace pour 5 (jeu en triangle possible).

- Le joueur 3 peut aussi attaquer l'axe central en drive ou renverser sur 4 qui est remonté (écran et balance des joueurs 3 - 1)



Entrée sur un « Pick and Roll » pour le meneur

- Si 1 transfère à 4 qui est remonté à 3 pts, on se retrouve toujours avec 4 extérieurs et 1 seul joueur près du cercle (intérieur). Les joueurs 1 et 3 échangent d'espace (permutation ou possibilité d'écran).

Choix n°1 (schéma 2) :

- Le joueur 4 peut tirer ou jouer le 1c1 à l'opposé de la passe, fixation passe sur 5 ou sur 2 puis libère son espace.

Choix n°2 (schéma 3) :

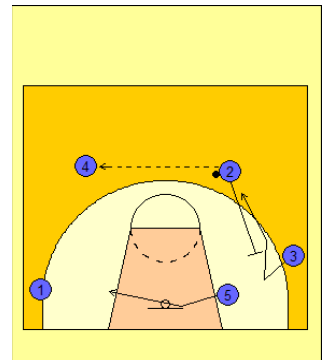
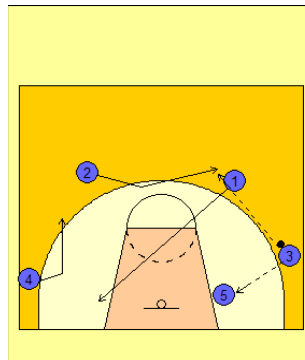
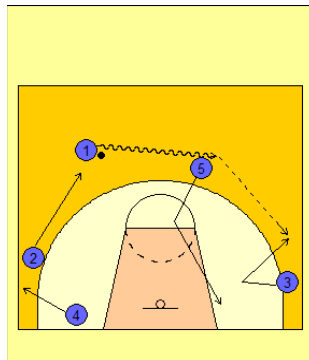
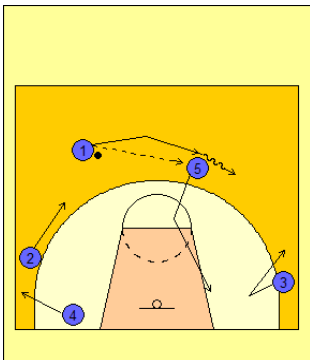
- Le joueur 4 passe à 2 et va lui porter un écran rentrant (Pick and Flare).

Choix n°3 (schéma 4) :

- Le joueur 4 transmet le ballon à 2 et joue sur un passe et va. Il continue sa course et pose un écran sur le défenseur de 5

- Relation de passe entre 2 et 5 et les autres joueurs rééquilibrent

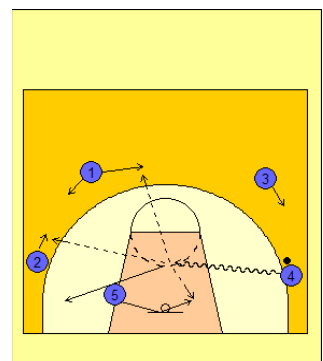
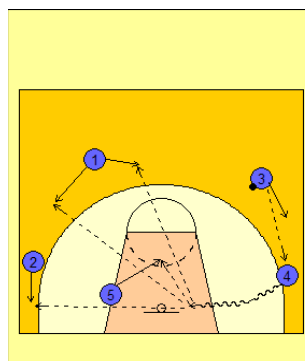
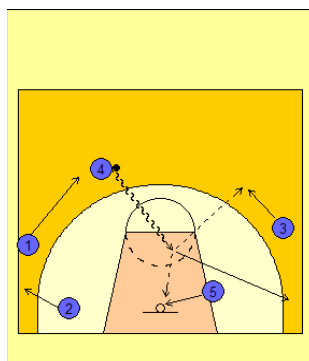
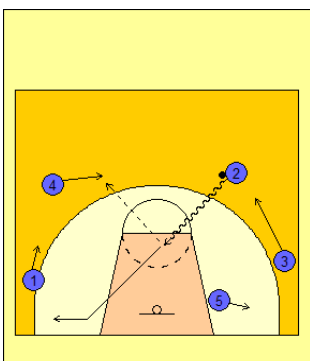
Option 3" : entrée sur Main à main



Entrée sur un main à main :

- La position de départ résulte de l'arrivée des joueurs dans le jeu rapide. 1 passe à 5 et joue main à main avec lui (*option* 5 peut feinter le main à main et attaquer en dribble). 4 sort dans le corner en position d'extérieur et 2 équilibre en prenant l'espace de 1. Si la passe est difficile entre 1 et 5, le meneur va en dribble pour chasser 5.

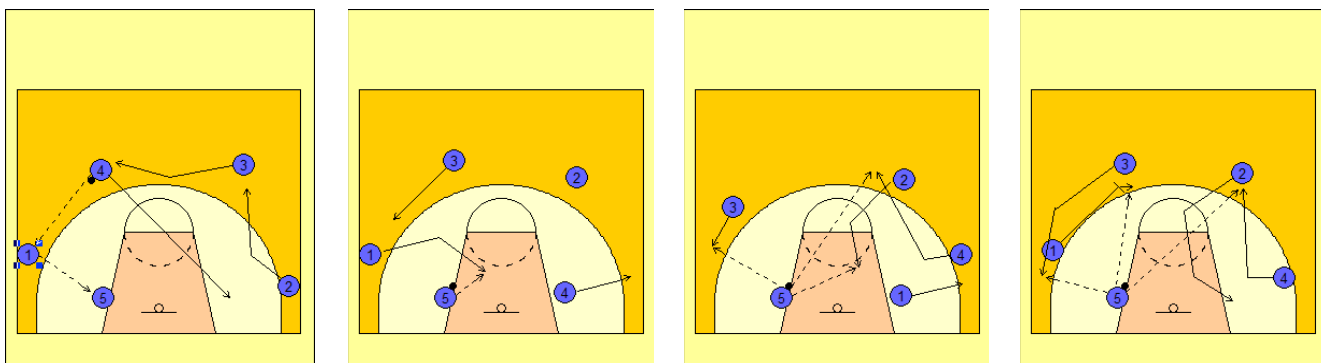
- 1 passe à 3 et coupe à l'opposé de sa passe, 5 plonge en bas. On se trouve sur un jeu à 4 extérieurs et un intérieur en respectant les principes de passe suivant : sur une passe en profondeur = passe et va et sur une passe latérale = échange d'espace avec ou sans écran.



Principes dans le jeu de fixation :

- agressivité offensive du joueur extérieur porteur de balle (utilisation adéquate et appropriée du dribble et aller dans un espace libre après sa passe = ne pas s'arrêter) Les autres extérieurs cherchent à être agressif dans le jeu sans ballon (déplacements et replacements, ouvrir un angle de passe, ne pas aligner son défenseur sur la ligne de passe) pour recevoir la passe pour tirer ou pour attaquer en dribble.

- il est nécessaire d'exploiter la relation extérieur/intérieur (jeu sans ballon de 5 pour ouvrir un angle de passe, offrir le couloir de jeu pour le joueur extérieur dans son 1c1, ne pas gêner les passes sur les joueurs extérieurs)



Equilibre dans le jeu extérieur/intérieur : Relations

- Il faut veiller à alterner le jeu extérieur et le jeu intérieur. Il est donc important de travailler pour amener le ballon près du panier par le jeu de fixation ou par la passe. On demande au joueur intérieur de se positionner dans le short corner qui lui permet plus facilement de voir le jeu (se mettre face au cercle chez les jeunes).
- Plusieurs exploitations sont possibles si 5 reçoit la balle de 1. Dans un premier temps, 1 peut couper en passe et va. Les intentions de 5 sont alors de tirer, passer sur la coupe de 1, jeu 1c1, relation avec 2 qui plonge ou 4 qui remonte.
- Si 1 est très bas, échange d'espace avec ou sans écran entre 1 et 3. Jeu à l'opposé identique pour 2 et 4.

Conclusion :

Notre première préoccupation est de partir de la technique pour développer un jeu collectif basé sur des principes de jeu organisés.

Ces principes s'articulent autour de la fixation mais également autour des collaborations des joueurs sans ballon. Les outils de ce jeu de principes sont basés sur le respect des espaces, des timing, sur la notion d'enchaînement et sur une hiérarchisation des intentions.

La volonté de courir et de transiter perpétuellement nous incite à organiser les situations pédagogiques de façon à ce que les joueurs traversent le terrain avec une grande intensité.