

JEU à 2 / JEU à 3

Contenus Formation Entraîneur Jeunes / Juniors

Document réalisé par G.LELARGE (CTD OISE / ETR PICARDIE)

DEFINITION :

Aspects inter collectifs du jeu

OBJECTIFS :

Favoriser le duel et donner l'avantage dans le 1c1
Organiser déplacement et remplacement des joueurs.

PRE REQUIS

Avant de pouvoir être efficace dans les actions collectives, il est obligatoire de maîtriser les fondamentaux individuels.

Car quelque soit l'organisation ou la mise en place, la finalité sera la gestion d'un 1c1 ou le déclenchement d'un tir.

Il faudra donc toujours être capable de **marquer !**

Il est donc nécessaire que les joueurs possèdent :

- Différentes formes de dribble (main forte/main faible)
- Différents types de passe
- Capacité à marquer (tir de près ou à distance)

A côté de cela, il est intéressant d'être apte à :

- Gérer le 1 c 1
- Lire et comprendre le jeu
- Evoluer sur son poste

REPERES :

Il est intéressant de se référer au travail et propos de G.BOSC sur ce thème (Comprendre le jeu pour mieux s'entraîner).

Il est possible de parler de **5** notions à intégrer et respecter :

- Fixation
- Spacing (occupation de l'espace)
- Jeu direct / Jeu indirect
- Proximité et éloignement par rapport au panier
- Porteur / Non porteur

Afin de rentrer dans ces notions de jeu à 2 et de jeu à 3, il est préférable de se référer à certains principes déjà existants.

Le propos sera basé, sur les principes dégagés par Pierre VINCENT.

Il est toutefois possible d'aborder cela sous d'autres points de vue, a chacun de se constituer ses propres références.

JEU à 2

2 Joueurs Extérieurs

1) Evolution sur 1/4 de terrain

Situation de départ :

Meneur (1) porteur de balle dans l'axe, ailier démarquage à 45°

1 se décale légèrement en dribble vers ailier.

Cette action sera le signal donné à ce dernier pour ressortir au-delà de la ligne à 3 points.

Le meneur doit lire le placement défensif de l'ailier (D2), si la passe est fermée possibilité d'attaquer pour 1 ou alors relation de passe en backdoor avec 2.

Sinon possibilité de passe dans l'aile.

PASSE et VA

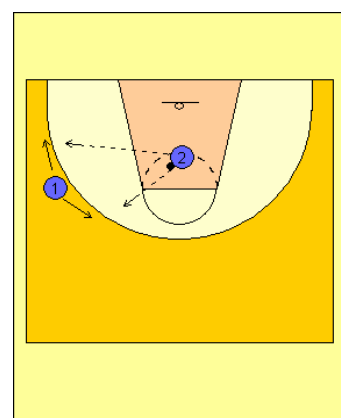
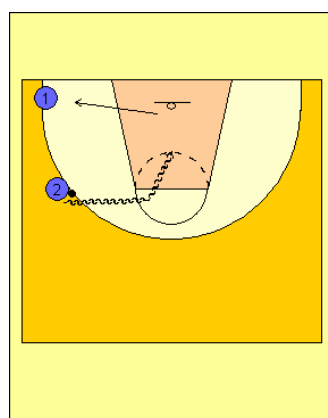
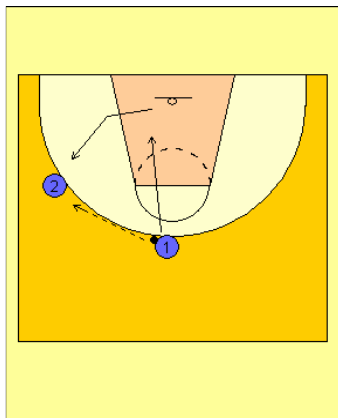
Dès la réalisation de sa passe, le meneur coupe directement vers le cercle. Chercher à passer devant le défenseur, si celui-ci conteste, passer derrière.

2 porteur aura alors le choix :

- Retour de passe vers 1
- Attaquer en dribble, vers le milieu (espace libéré)

1 doit chercher à se replacer pour apporter un soutien à 2, si ce dernier est stoppé.

1 vient prendre la place de 1



PASSE et SUIV

Variante du passe et va, au lieu de couper au cercle, le meneur (1) se dirige vers l'ailier (2) et passe au dessus de ce dernier.

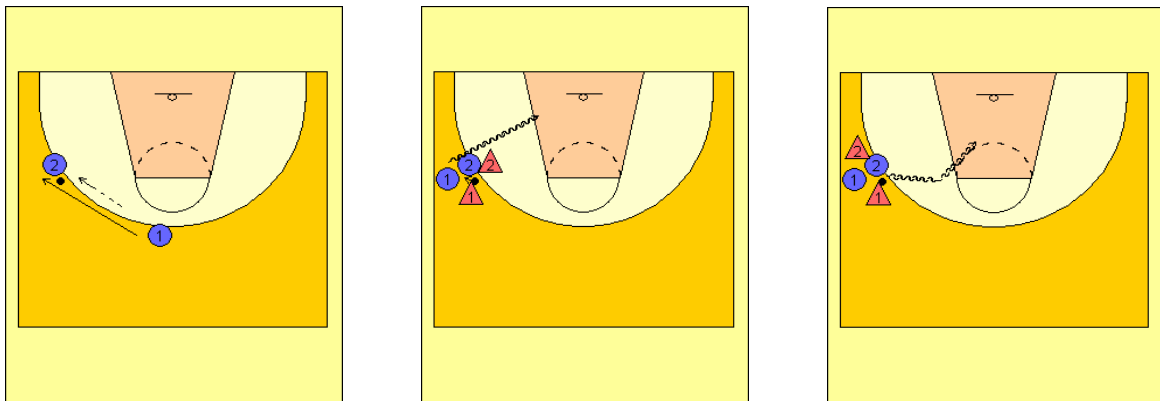
S'organise alors une situation d'empilement (proximité), proche d'un jeu d'écran porteur.

Le porteur (2) aura alors le choix de :

- Redonner le ballon à 1 (Dans sa course)
- Conserver la balle et attaquer après le passage de 1

Ces choix sont liés aux réactions défensives :

- D2 n'intervient pas et D1 suit 1, redonner couloir direct ouvert
- D2 sort sur 1 ou change, conserver et attaquer



Noter :

Si 1 après retour de passe ne peut attaquer, 2 ouvre vers le cercle (action type pick n roll)

CHASSER

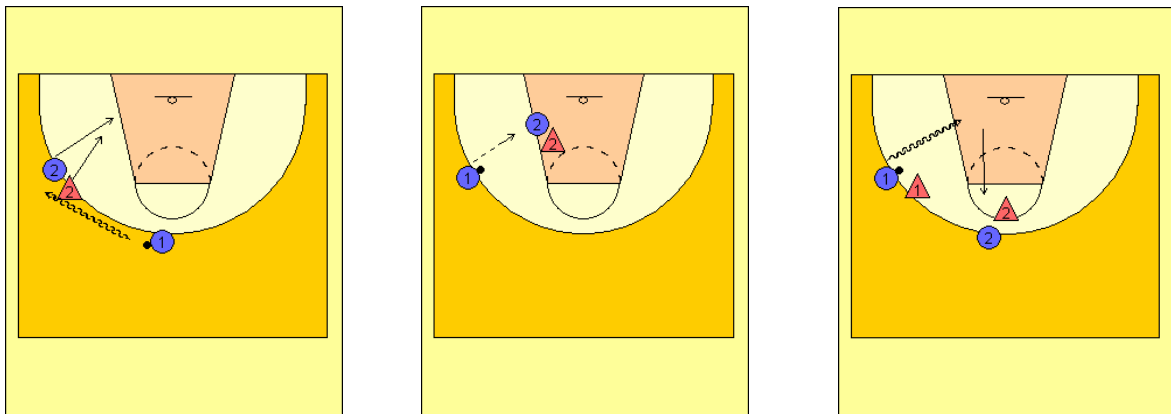
Cette situation sera utilisée pour entrer la balle dans l'aile, alors que la relation de passe est fermée par le défenseur de 2.

1 va alors se décaler en dribble vers l'aile.

2 libère son espace et se dirige vers le poste 5.

Options :

- 2 se poste
- 2 remonte vers le poste 1



Noter : 1 peut attaquer dans l'espace libéré par 2 (fig.3)

2) Evolution sur 1/2 terrain

Ce travail permet d'organiser les placements, déplacements et repositions des ailiers et notamment du joueur sans ballon.

La situation de départ place 1 ailier dans chaque aile.

Les règles de fonctionnement seront les suivantes :

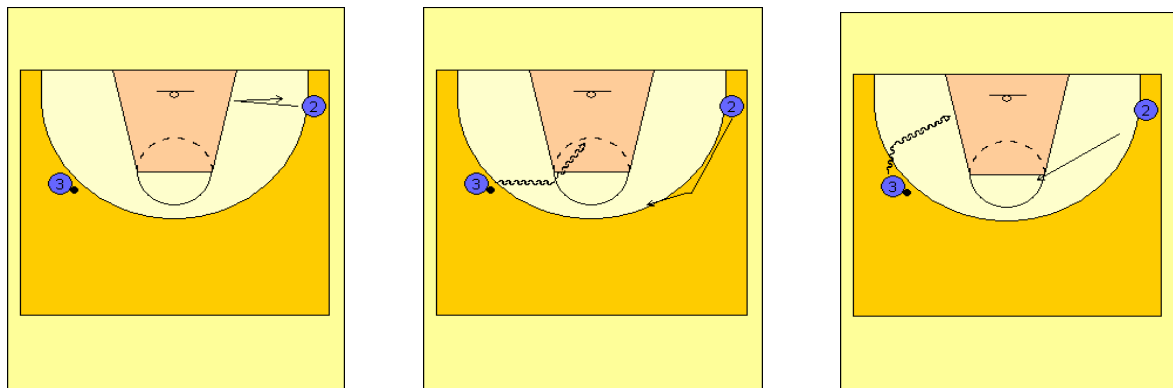
Porteur :

- Fixation
- Recherche prioritaire du 1c1 par le milieu

Non porteur :

- Jouer en opposition du porteur
- Ne pas s'aligner sur la balle
- Rester large
- Forcer le défenseur à faire un choix (aide ou pas)
- Apporter un soutien offensif

Partant de ces principes quand le porteur(3) attaque, le non porteur(2) doit se reposer en évoluant prioritairement dans le dos de son défenseur.



Il faut noter, l'intérêt de profiter de la fixation du porteur pour venir passer derrière lui (Fig.2).

Cela facilite la relation de passe, et le joueur 2 peut profiter de l'espace ouvert dans le dos de 3.

La défense est moins présente de ce côté, défenseur 3 suit et défenseur 2 attiré par l'aide.

1 Joueur Extérieur / 1 Joueur Intérieur

1) Evolution sur ¼ de terrain

La situation la plus courante sera celle avec un ailier, positionné derrière l'arc à 3pts et un joueur intérieur placé au poste bas.

Il est important que le joueur posté ne soit pas trop bas, afin de pouvoir amener un danger vers le milieu, tout en pouvant évoluer ligne de fond. Cette position permet également d'améliorer les angles de passes.

RELATION de PASSE

Nécessité de posséder les pré requis du jeu intérieur.

Joueur Intérieur :

- S'orienter complètement face au passeur
- Tenir sa position
- Ouvrir un angle

Joueur Extérieur :

- Passer à l'opposé du défenseur
- Décentrer la passe
- Utiliser prioritairement sa main forte pour passer
- Se replacer après la passe, mobilité afin d'enlever l'aide défensive ou de l'exploiter
- Rechercher prioritairement la passe à terre plus complexe à défendre.

La recherche de la relation de passe ne doit pas être trop longue, une règle de 2" peut être mise en place.

Au-delà de ce laps de temps, une autre relation devra être proposée.

LIBERER L'ESPACE

Si aucune action de passe n'est possible, le joueur posté va quitter son emplacement.

Cela peut permettre d'ouvrir le 1c1 pour le joueur extérieur, mais également d'ouvrir une nouvelle possibilité de passe.

Dans le jeu ¼ de terrain, le joueur intérieur pourra remonter vers le poste haut.

PICK N ROLL

A la suite de cette libération, le joueur intérieur peut venir proposer un écran au porteur du ballon.

Cette relation peut être nommée :

- Ecran direct
- Ecran porteur
- Pick and roll

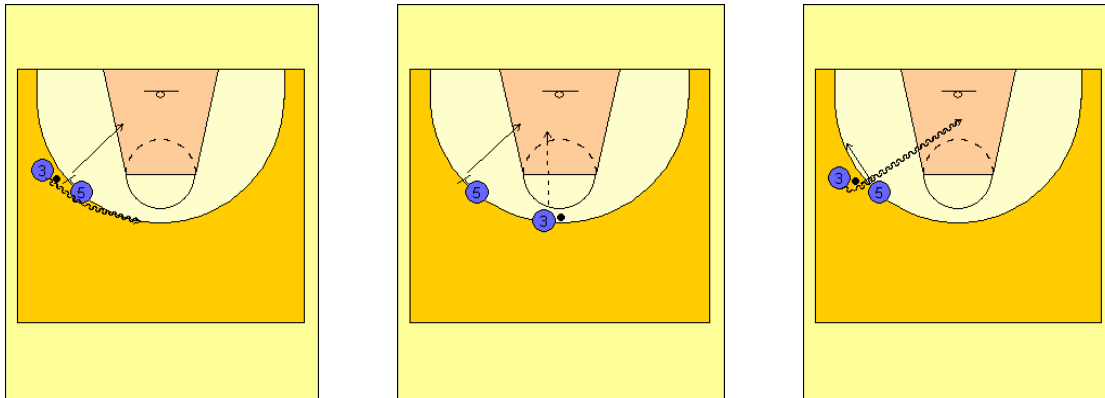
Comme dans chaque relation d'écran, il faudra que chaque joueur respecte certaines règles, afin de gagner en efficacité.

Joueur écran :

- Pose de l'écran perpendiculaire à la ligne de touche
- Pose d'écran au delà de la ligne à 3pts
- Ne pas aller au contact du défenseur
- Ouvrir après utilisation par porteur
- Jouer en opposition du porteur

Joueur porteur :

- Attendre la pause de l'écran
- Chercher à attaquer à l'opposé (selon défense)
- Amener son défenseur dans l'écran
- Passer au plus près (ne pas laisser d'espace)
- Lire le jeu des 2 défenseurs
- Conserver son dribble



MAIN A MAIN

Suite à la libération de l'espace par le joueur intérieur.

L'ailier peut lui donner la balle à 3pts dans l'axe.

La situation de main à main pourra alors s'enchaîner, comparable à celle vue dans le jeu à 2 extérieur.

C'est le porteur qui aura le choix de redonner ou pas la balle

Demander au porteur de rester parallèle à la ligne de touche au moment du passage de son partenaire.

Le non porteur devra passer au plus proche (épaule) afin de ne pas laisser de passage au défenseur qui peut chercher à s'infiltrer.

Le passage du ballon est effectué avec les bras repliés à proximité du corps. (meilleure tenue)

2) Evolution sur 1/2 terrain

Il s'agit dans ces situations d'apprendre à lire les aides et déplacements défensifs.

La priorité de jeu est donnée au porteur, le non porteur se place pour :

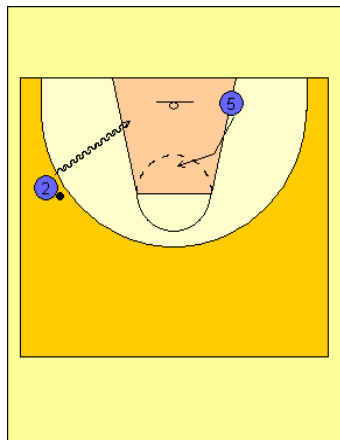
- Poser un problème à son propre défenseur (forcer à faire un choix)
- Offrir un angle de passe pour le porteur après sa fixation

Joueur posté à l'opposé du ballon

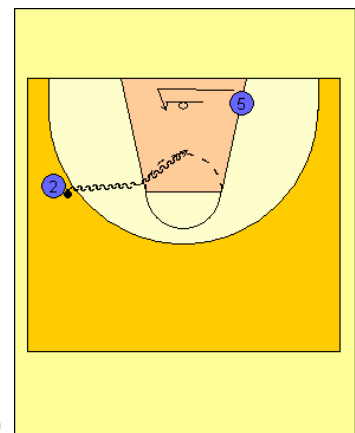
Il va falloir réutiliser les règles appliquées par les joueurs extérieurs dans ce type de situation.

Si le joueur extérieur attaque en dribble :

- Attendre d'être quitté par son défenseur pour bouger
- Bouger à l'opposé du porteur



(fig.1)



(fig.2)

Fig.1, le joueur extérieur attaque ligne de fond, le joueur 5 vient se placer dans le centre de la zone.

Fig.2, le joueur extérieur attaque par le milieu, le joueur 5 va alors libérer l'espace opposé, **passer sous le cercle** (derrière la planche) et venir ressortir près du cercle à 45°.

JEU à 3

3 Joueurs Extérieurs

Dans ce type de situation, le jeu va obligatoirement se dérouler sur le ½ terrain.

Il mettra en relation le meneur de jeu et 2 ailiers et aura pour objectif de coordonner les déplacements et mouvements des joueurs extérieurs.

Nous garderons ici les principes appliqués dans le jeu à 2 pour les joueurs extérieurs :

Porteur :

- Fixation
- Recherche prioritaire du 1c1 par le milieu

Non porteur :

- Jouer en opposition du porteur
- Ne pas s'aligner sur la balle
- Rester large
- Forcer le défenseur à faire un choix (aide ou pas)
- Apporter un soutien offensif

L'ensemble des actions va être dictées par ses principes et la lecture que vont en faire les joueurs.

Situation 1 : Balle dans l'axe

Il va être demandé :

Ailiers :

- Aller se démarquer au cercle
- Ne pas sortir avant que le meneur ne se décale
- Chercher à réceptionner en mouvement

Meneur :

- Ne pas forcer les passes
- Si ailier fermé aller chercher le second (crossover ou reverse)
- Conserver une menace sur son défenseur
- Après la passe couper et ressortir côté balle

Si la passe n'est pas possible, plusieurs solutions sont à envisager :

- Meneur attaque au centre, les ailiers s'écartent
- Recherche du backdoor
- Chasser un ailier

Situation 2 : Balle dans l'aile

Ailier porteur :

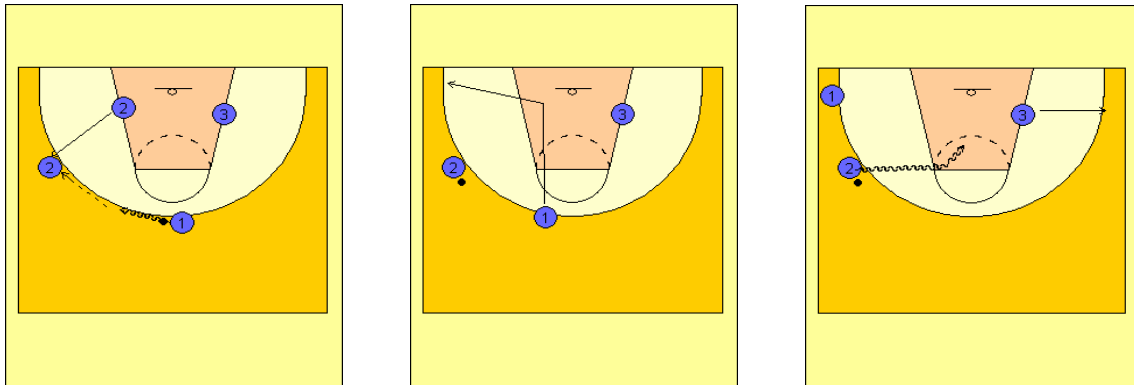
- Fixer et chercher à jouer vers le centre
- Si stoppé dans sa pénétration, pivoter et passer
- Après la passe couper côté balle

Ailier non porteur :

- Ne pas s'aligner sur la balle
- Rester large (forcer la défense à choisir)
- Se placer dans le dos de son défenseur et attendre la fixation
- Offrir un soutien de passe en ouvrant un angle
- Lire la défense pour rentrer dans la passe

Meneur :

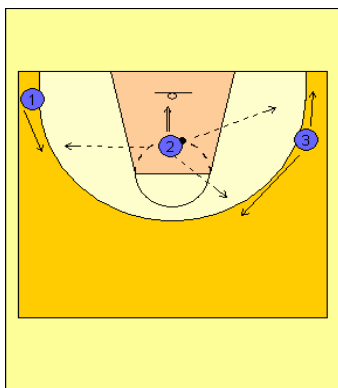
- Sortir à 0° côté balle
- Venir se replacer dans l'espace libéré par l'attaque du porteur
- Appliquer les règles de l'ailier non porteur



Lors de la pénétration de 2, 3 doit s'écartier puis lire, il peut :

- Remonter et passer derrière 2 et plonger dans l'espace si passe
- Rester bas et attendre un tir

1 remonte sur la position quittée par 2



Si stoppé 2 cherche à s'arrêter face au cercle, pour tir (arrêt simultané)

Si tir fermé, pivoter et passer à 3 ou 1, puis ressortir côté balle.

1 et 3 doivent veiller à ne pas être alignés et chercher à rentrer en mouvement dans la passe (gain de temps sur la défense).

Cette forme de travail offre une grande liberté d'action et de création aux joueurs, la maîtrise des fondamentaux sera donc essentielle.

En fonction du niveau de pratique, il est également possible de mettre en place un jeu d'écrans directs ou indirects.

Situation 3 : Ecran Indirect

1 après sa passe va proposer un écran à l'ailier opposé.

Reprise des principes du « Pick&Roll » évoqués dans le jeu à 2.

Rappel des notions de lecture de jeu pour l'ailier non porteur, notamment l'action de **curl** si suivi.

2 Extérieurs / 1 Intérieur

Ce type de relation peut se jouer aussi bien sur $\frac{1}{4}$ de terrain, que sur le $\frac{1}{2}$ terrain.

Le joueur intérieur pouvant se trouver poste bas, médian ou haut.

1) Evolution sur $\frac{1}{4}$ terrain

Etre attentif aux placements et déplacements des joueurs extérieurs.

L'enchaînement des actions doit se faire dans le respect des principes établis sur le jeu à 2.

Situation 1 : Meneur sert Intérieur

1 ne doit pas couper, afin de ne pas gêner l'action du joueur posté

3 doit rester large et se replacer dans le dos de son défenseur, surtout si ce dernier va doubler sur 5.

1 et 3 peuvent changer de place (croiser) afin de mobiliser la défense et rendre plus complexe les aides des joueurs extérieurs.

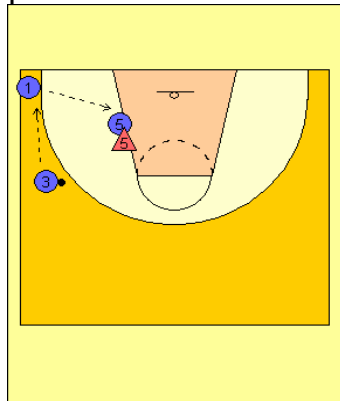
Situation 2 : Meneur sert Extérieur

Demander au meneur de couper et de sortir côté balle.

Ce choix doit permettre le surnombre et faciliter la relation de passe avec le joueur intérieur.

A noter : Ne pas servir côté où se trouve le défenseur

Si le défenseur de 5 ferme le jeu vers l'intérieur, 3 ne doit pas forcer la passe mais utiliser 1 pour servir 5.



D5, ferme le jeu vers le milieu, utiliser 1 dans le corner pour servir le joueur intérieur.

5 doit profiter du transfert du ballon, pour modifier sa position et ouvrir l'angle ligne de fond.

Conserver le contact avec D
Passe à terre prioritaire

Situation 3 : UCLA cut

Il s'agit d'une situation basique de jeu à 3 sur $\frac{1}{4}$ de terrain ; mise en place par l'université de California Los Angeles d'où son nom.

Cet enchaînement est très pratiqué depuis, il permet notamment d'entrer dans d'autres formes offensives, tout en conservant une menace directe liée au jeu d'écrans.

Le principe est donc de porter des écrans entre joueurs de postes différents.

Ces écrans doivent poser un problème à la défense qui ne peut changer sans risque de provoquer des « mismatch ».

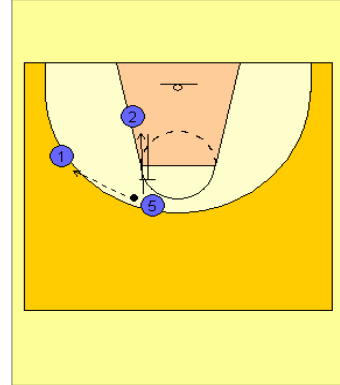
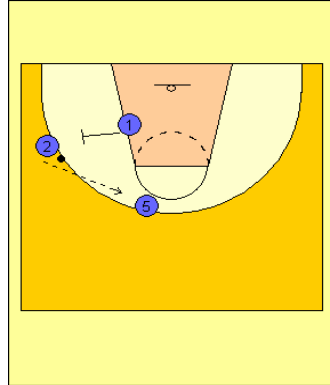
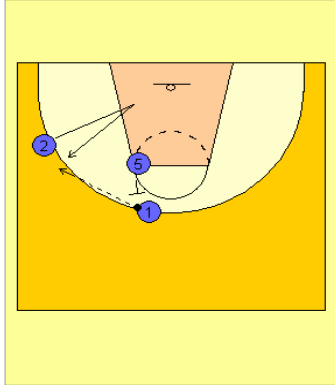
La capacité des joueurs à lire et exploiter les réactions défensives est essentielle pour être efficace.

Il est important d'intégrer la notion de point fort ou point dominant que les joueurs vont chercher à exploiter grâce à la situation.

Le « UCLA CUT » peut être joué avec un poste haut ou un poste bas.

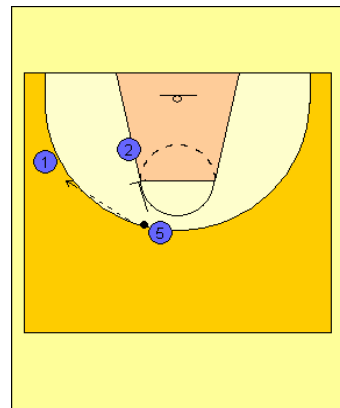
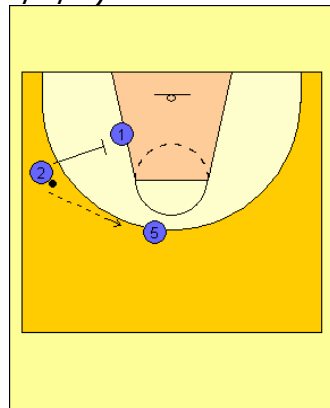
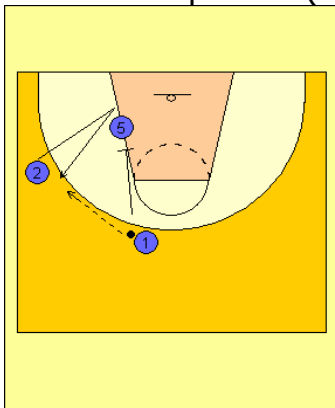
Poste haut :

Ecran de 5 pour 1 (Diag.1/2/3)



Poste bas :

Ecran de 1 pour 5 (Diag.6/7/8)



Variante :

UCLA CHASE ou DRIVE

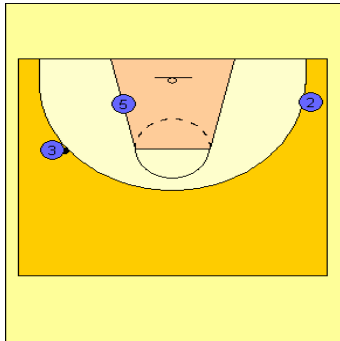
Utilisation de la notion de chasse par le meneur si la relation avec 3 est fermée.

Le premier jeu d'écran va alors se mettre en place entre 3 et 5.

2) Evolution sur 1/2 Terrain

La situation la plus courante sera 1 Extérieur dans chaque aile et 1 joueur posté.

Ce positionnement permet de revoir l'ensemble des principes et actions vues dans le jeu avec 2 extérieurs ou entre 1 extérieur et 1 intérieur.



Les 2 joueurs extérieurs doivent conserver les principes auparavant dans le jeu à 2.

Il sera possible de voir les situations suivantes :

- Ecran de 5 sur 2, remplacement de 3
- Transfert de 5 vers côté faible et flash
- Transfert de 5 vers 3 et écran pour 2

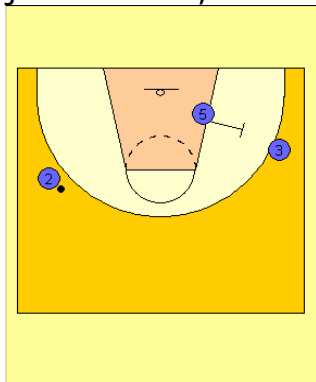
Situation identique avec poste haut

NB :

Il est possible de démarrer d'une situation de 1/4 de terrain en demandant au meneur de ne pas couper, mais de s'écarter côté faible après sa passe.

Il est également possible débuter avec un poste positionné sur le côté faible.

Cela offre de nombreuses situations à l'opposé du ballon, notamment en jeu d'écran ; à l'exemple d'un placement de type Flex.



3) 2 Intérieurs / 1 Intérieur

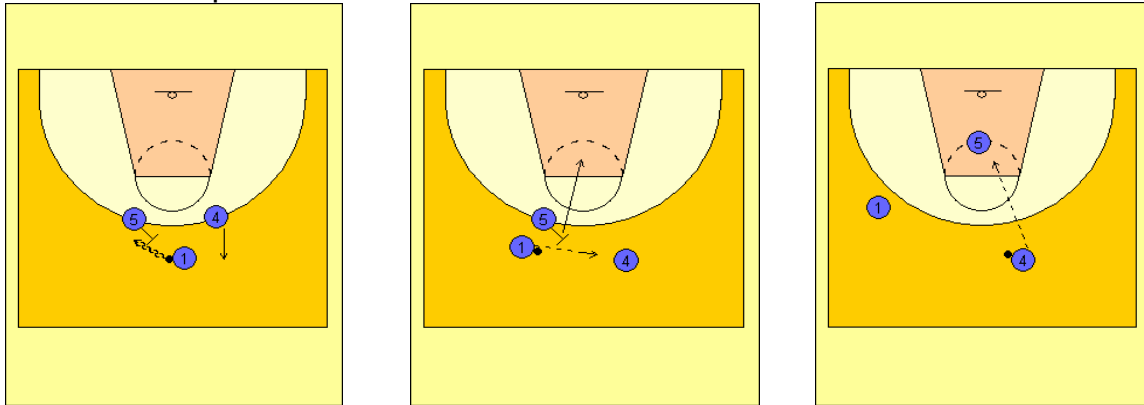
Situation particulière permettant d'exploiter le jeu intérieur, avec la mise en place de la relation Intérieur / Intérieur.

Ces situations utilisent le jeu d'écran entre joueurs intérieurs, relations poste haut – poste bas.

Ce type de jeu est souvent utilisé pour entrer dans une attaque placée. Le placement de départ sera alors 1/4 haut ou 1/4 bas.

Situation spécifique

Meneur et 2 postes hauts



L'utilisation de l'écran sur le meneur va en réalité permettre de démarquer le joueur écran.

Il s'agit de forcer le défenseur de 5 à réagir à l'écran pour ensuite être en retard sur l'ouverture.

Ce type de situation peut démarrer avec un main à main, puis enchaîner avec un écran.

ASPECTS DEFENSIFS

Il est essentiel dès que l'on parle du plan défensif de conserver à l'esprit quelques points essentiels.

- Impossible de défendre partout sur le terrain
- Fixer des priorités et des dangers
- Organiser sa défense en fonction de ses choix
- Rester logique dans les attentes et interventions

Ces choix devront être effectués pour défendre sur les relations de jeu à 2 ou à 3.

Il n'existe pas de règles défensives établies, une fois encore il s'agit de choix sur lesquels chacun devra mettre en place sa défense.

La logique de construction et des interventions sera en rapport permanent avec les choix effectués par rapport à :

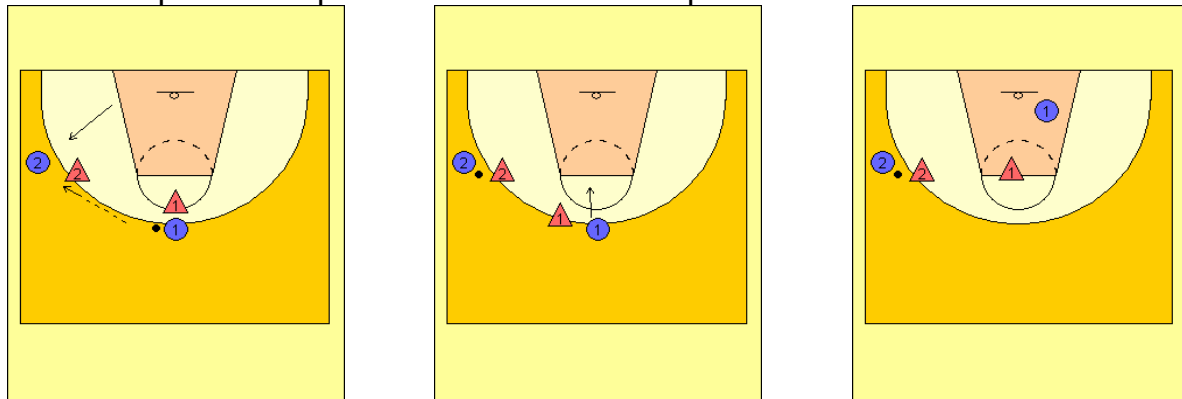
- Type d'orientation
- Priorités balle ou joueur
- Type de passes contestées

Nous allons voir les réactions à envisager face à certains types d'actions offensives réalisées dans le jeu à 2 ou à 3.

Défense sur passe et va

Dès la réalisation de la passe, D1 doit « sauter à la balle ».

Venir se placer entre sur la ligne de passe entre son joueur et le porteur, afin d'empêcher la passe retour sur le coupé de 1.



Demander ensuite à D1 de rester dans le couloir de jeu de 2, afin d'être disponible en cas d'attaque de ce dernier pour apporter de l'aide.

Ne pas tourner le dos à la balle pour suivre son joueur.

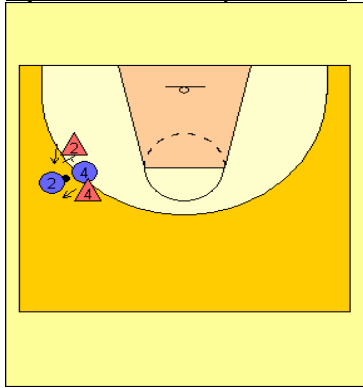
Défense sur écran porteur

Dans ce type de situation et quelque soient les joueurs concernés, plusieurs options sont possibles dans les choix défensifs.

Il sera une fois encore essentiel que ces options soient bien intégrées par les joueurs.

Des options prises en fonction de vos choix défensifs, mais aussi des caractéristiques du jeu et des attaquants adverses.

a) Aider et reprendre



Demander au défenseur du joueur écran de sortir perpendiculaire à l'écran pour stopper ou faire reculer l'attaquant en sortie d'écran, puis de reprendre son jouer (conserver un contact avec le screener).
D2 devra suivre son attaquant

b) Changer

Ce choix peut s'effectuer quelque soit les postes des attaquants concernés par le jeu d'écran.

Il est essentiel de communiquer lors du changement afin de s'assurer que les 2 défenseurs sont biens dans la même action et dans le même timing.

c) Tasser

Demander au défenseur du joueur écran de venir se coller au joueur écran et de le pousser (tasser) sur le porteur.

Le défenseur du porteur devra alors passer sous l'écran pour reprendre en sortie.

Rester vigilant à l'opposé de l'écran.

d) Surpasser

Le défenseur du porteur peut placer un appui au dessus de l'écran pour anticiper la sortie.

Le défenseur du joueur écran doit rester vigilant à l'opposé et fermer ce côté.

e) Prise à 2

Il s'agit d'une continuité de la 1^{ère} action.

Les 2 défenseurs sortent encore plus haut afin de faire reculer le porteur, l'isoler pour le trapper.

Ce choix va entraîner des rotations défensives, afin de couvrir l'ouverture du joueur écran.

Défense sur main à main

Utiliser les principes liés à la défense sur le jeu d'écran.

Le défenseur du non porteur peut également contester le déplacement du non porteur pour dissuader la relation entre les 2 attaquants.

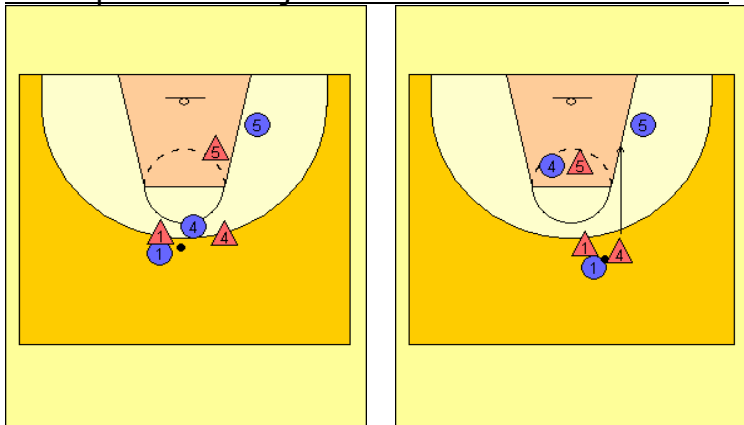
Rotations défensives

Celles-ci sont envisageables dans le jeu à 3, plus particulièrement pour contrer le jeu d'écran, mais aussi lors du déclenchement de trappes ou prise à 2.

Une fois encore il s'agit de définir une organisation et des priorités dans les déplacements et replacements.

Ces rotations qui s'apparentent à des changements peuvent se faire entre joueurs de même postes ou encore de postes différents.

Exemple : Ecran joueur intérieur sur meneur



Dans ce type de situation, si il est demandé à D4 de sortie haut pour gêner ou faire faire reculer 1, alors D5 va venir couvrir 4 lors de son ouverture. D4 va rentrer et se reposer sur 5.

Il faut toutefois noter que les rotations défensives sont à envisager dans une organisation collective de 5 joueurs.