

Le Jeu sans ballon

Mouvement des non-porteurs par rapport au mouvement du porteur

Ce document présente une conception d'une attaque placée simple (sans écran) à travers des principes de jeu à 2. Dès la catégorie benjamins, ce travail sur $\frac{1}{2}$ terrain peut être abordé. Cependant, il est important de voir avant une notion essentielle : le passe et va avec équilibre.

Le travail à 3 sur passe et va, équilibre

Le passe et va est une action que l'on retrouve souvent dans les catégories de jeunes. C'est en effet une action simple et importante puisqu'on l'a retrouve tout au long de la formation du joueur.

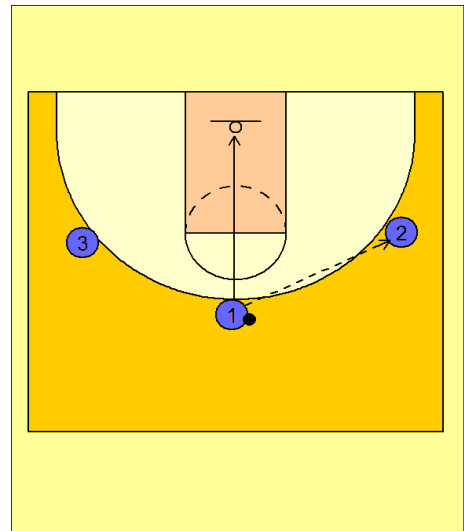
Le premier principe sur cette situation, c'est l'attitude du porteur (1). Il faut qu'il soit agressif vers le panier. Deuxièmement, il faut qu'il puisse jouer des 2 côtés, donc soit on lui demande de rester dans l'axe, soit on lui demande de se décaler un peu mais en ne tournant pas le dos à l'autre joueur.

Les deux autres joueurs reçoivent le ballon soit directement s'ils sont déjà démarqués ou après un démarquage simple.

1 effectue une passe à 2 (ou 3). Celui-ci reçoit le ballon et regarde s'il peut jouer directement (tir ou 1c1 selon la lecture, orientation vers le cercle, attitude).

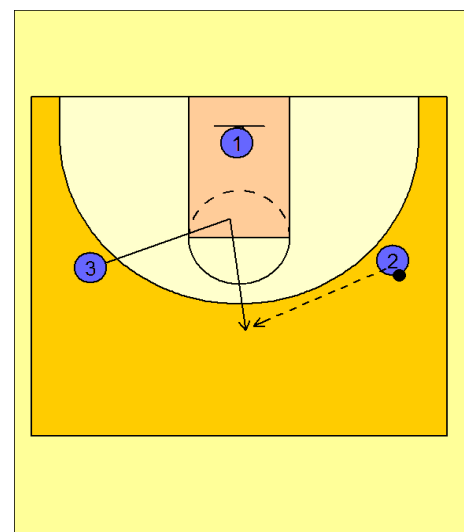
Après sa passe 1 coupe au cercle en accélérant et en essayant de prendre un avantage sur son défenseur.

Une fois sa passe effectuée, 1 ressort soit côté ballon, soit à l'opposé (préférez l'opposé dans un premier temps).



3 alors, rééquilibre en prenant la place de 1. Cependant son 1er objectif est de recevoir le ballon le plus prêt du cercle. Il va donc se démarquer en allant vers le cercle (back-door possible), en mettant au moins un pied dans la raquette et en venant au contact du défenseur. Il ressort en accélérant, il reçoit le ballon et regarde s'il peut jouer directement (tir ou 1c1 selon la lecture, orientation vers le cercle, attitude).

On peut par la suite enchaîner la même action ou alors si 2 ne fait pas la passe, demander une seconde coupe.



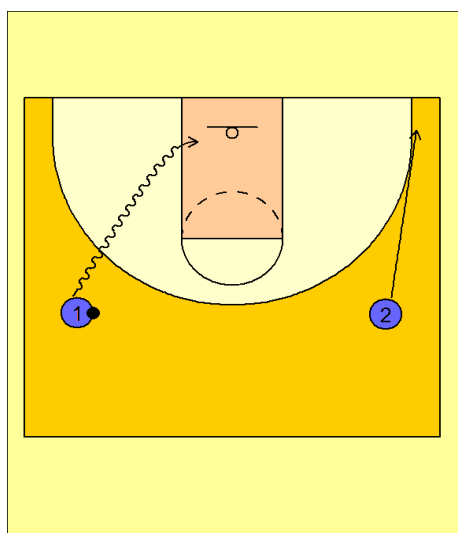
Le jeu à 2

Le but ici est d'ouvrir des angles de passe pour le porteur et donc de lui offrir des solutions adéquates à la situation.

Consignes :

- **Priorité 1c1** : il faut que le porteur joue son 1c1, c'est le déclenchement des différents mouvements. S'il n'y a pas d'aide, il faut aller au bout (cercle).
- **Respecter le timing** : le non-porteurs se déplace en fonction du porteur
- **Respecter les espaces** : penser qu'on est sur du jeu à 2 dans le 5c5

Relation Extérieur – Extérieur

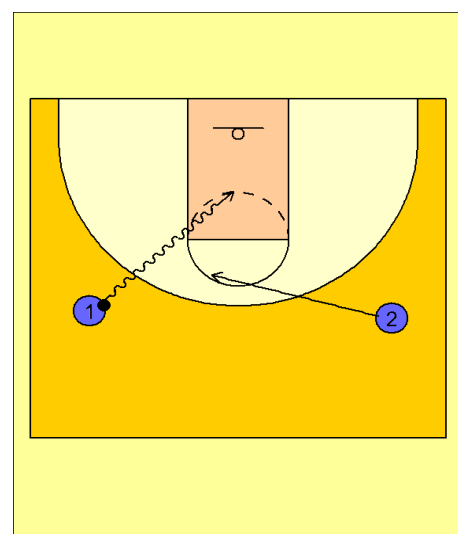


On considère que 1 et 2 sont arrières ou ailiers (pas en position de meneur).

Si 1 joue son 1c1 plutôt vers la ligne de fond, alors 2 qui est à l'opposé descend ouvrir un angle de passe à 0°.

Si 1 joue son 1c1 vers le centre, 2 va passer dans le dos de 1.

Sur cette situation le travail de la passe est importante. Plusieurs types de passe peuvent être travaillées. Dans un premier temps, il est conseillé de demander au porteur de s'orienter vers le non-porteur. Mais on peut demander par la suite de faire une petite passe dans le dos ou alors une « passe-louche » vers l'arrière.



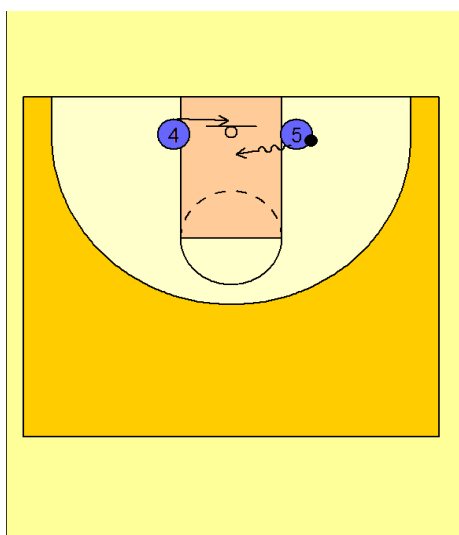
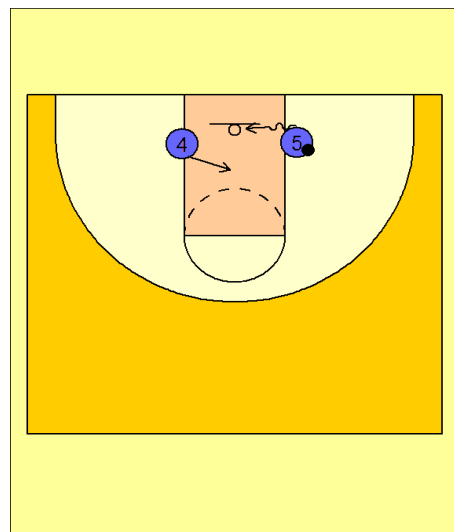
Relation Intérieur – Intérieur

On joue ici avec 2 postes bas.

Les joueurs peuvent débiter un peu plus loin de la raquette pour laisser une certaine distance entre les 2 joueurs (« short corner » ou « petit corner »).

Si 5 (porteur) joue vers la ligne de fond, alors 4 remonte vers le centre.

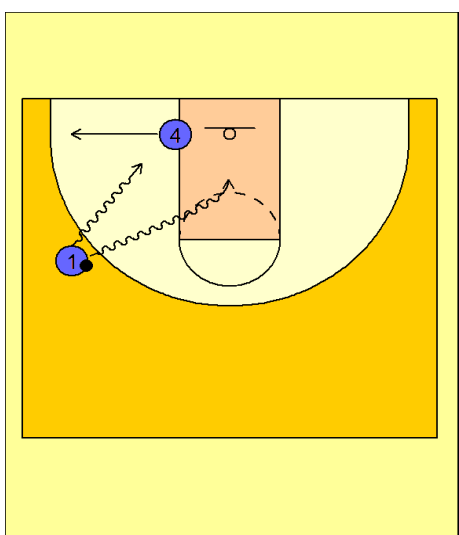
Il est important ici de respecter les distances (ne pas être trop prêt de l'autre) et de travailler les différentes passes sur un petit espace.



Si 5 joue vers le centre alors 4 joue vers la ligne de fond en passant sous le cercle pour respecter la distance de passe.

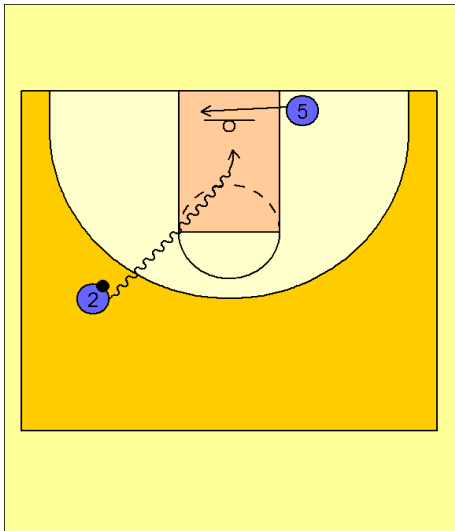
Les tirs en puissance et crochet sont essentiels dans ce type de relation.

Relation Extérieur – Intérieur avec le ballon à l'extérieur



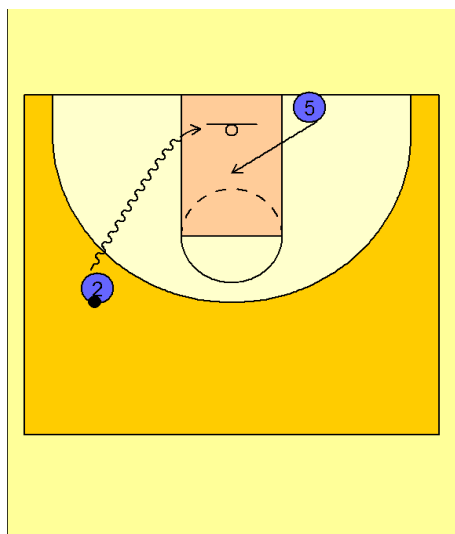
1 est extérieur porteur de balle et 4 est intérieur poste bas (possibilité de l'écarter sur le short-corner) côté ballon.

Dès que 1 prend le dribble (que ce soit vers le centre ou vers la ligne de fond), 4 s'écarte de la raquette à 0°.



2 est extérieur porteur de balle et 5 est intérieur poste bas opposé au ballon.

2 joue son 1c1 vers le centre, alors 5 joue vers la ligne de fond (passer sous le cercle pour respecter les distances de passe).

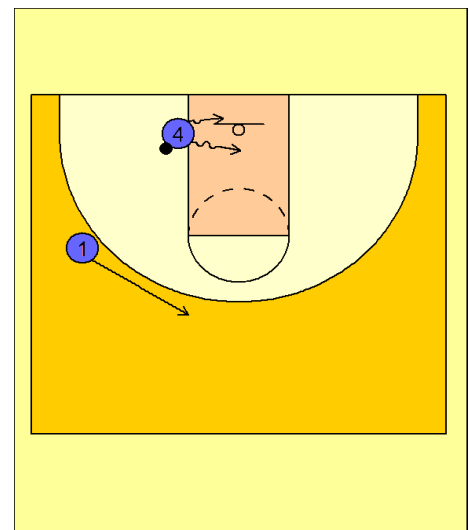


Si 2 joue vers la ligne de fond, alors 5 remonte vers le centre.

Relation Intérieur – Extérieur avec le ballon à l'intérieur

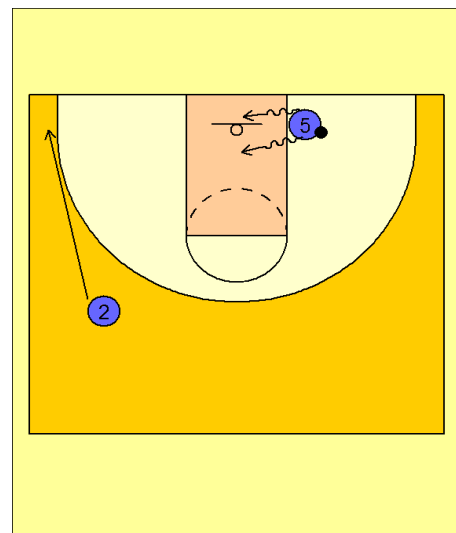
4 est intérieur-porteur, 1 est extérieur côté ballon.

Si 4 joue ligne de fond ou vers le centre, alors 1 remonte vers l'axe panier-panier (si 1 descend à 0°, la passe serait difficile pour 4).



5 est intérieur avec le ballon, et 2 est extérieur non-porteur côté opposé au ballon.

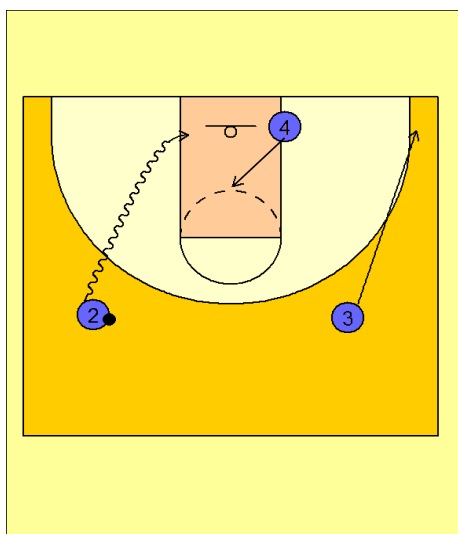
Dès que 5 prend le dribble que ce soit vers le centre ou la ligne de fond, 2 descend à 0° en respectant le timing et l'espace (rester large).



Le jeu à 2 dans le jeu à 3

Nous allons voir ici que l'association des différents jeu à 2 que l'on vient de voir amène à des situations de jeu à 3 cohérentes.

2 Extérieurs – 1 Intérieur

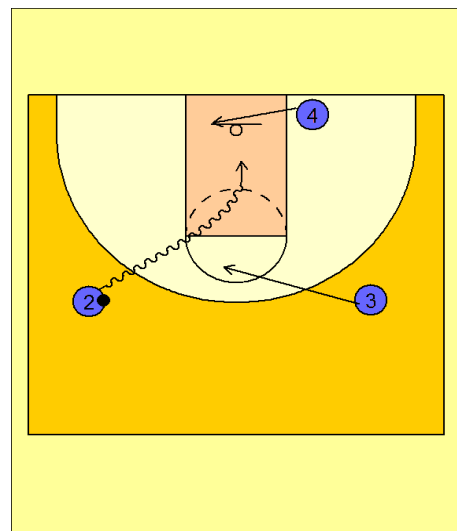


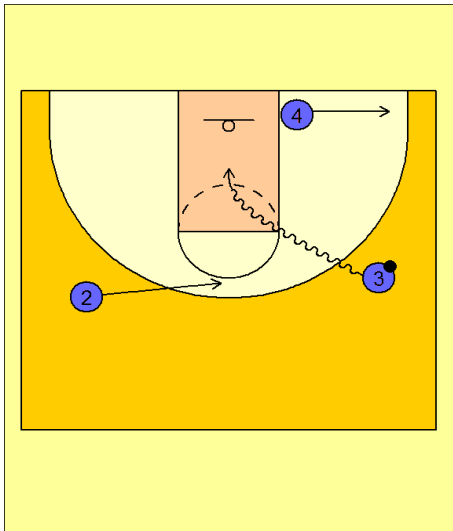
Ballon à un des deux extérieurs et les autres joueurs sont à l'opposé (un intérieur poste bas et un extérieur).

Si 2 joue sur la ligne de fond alors 4 remonte vers le centre et 3 descend à 0°.

On retrouve les situations de jeu à 2.

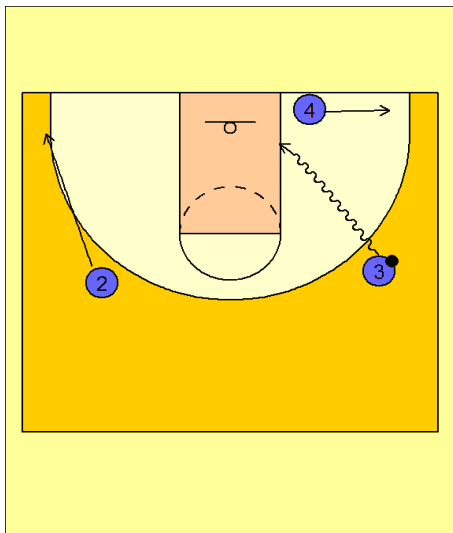
Si 2 joue vers le centre alors 4 joue derrière le cercle (ligne de fond) et 3 passe derrière 2.





Ballon à un des deux extérieurs, l'intérieur est côté ballon, et l'extérieur est opposé au ballon.

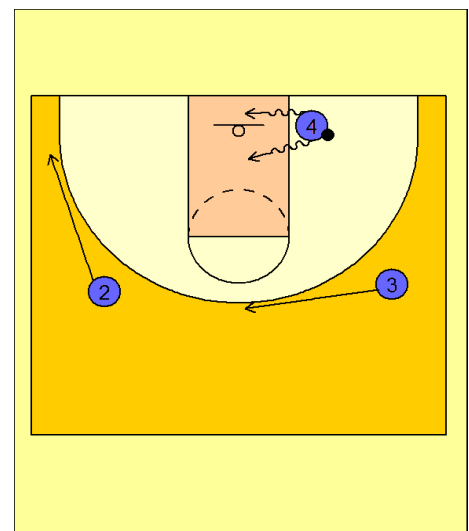
3 joue vers le centre, alors 2 passe derrière et 4 s'écarte à 0°



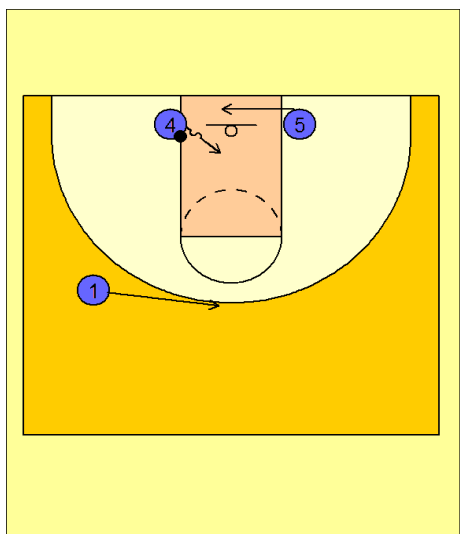
3 joue vers la ligne de fond, alors 4 s'écarte à 0° et 2 descend à 0° à l'opposé.

4 a le ballon et est intérieur, 3 est extérieur côté ballon et 2 est extérieur opposé au ballon.

Dès que 4 pose le dribble (vers la ligne de fond ou le centre), 3 remonte pour ouvrir l'angle de passe et 2 descend à 0° pour faire de même.

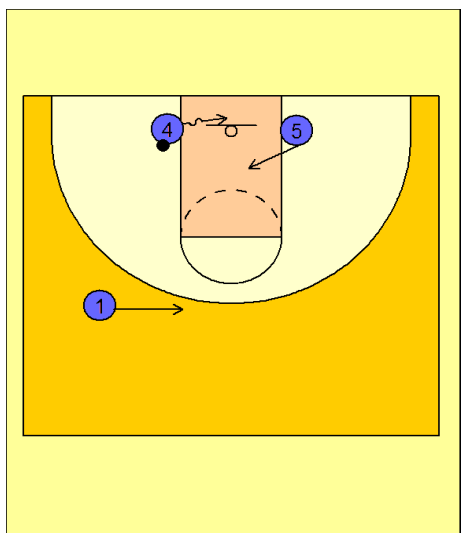


2 Intérieurs – 1 Extérieur



On joue avec deux intérieurs poste bas dont un qui est porteur, et un extérieur côté ballon.

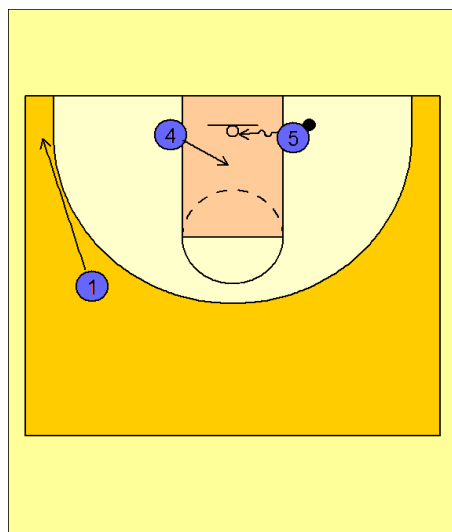
Si 4 joue vers le centre, 5 joue vers la ligne de fond (respecter les espaces), et 1 remonte vers l'axe panier-panier.



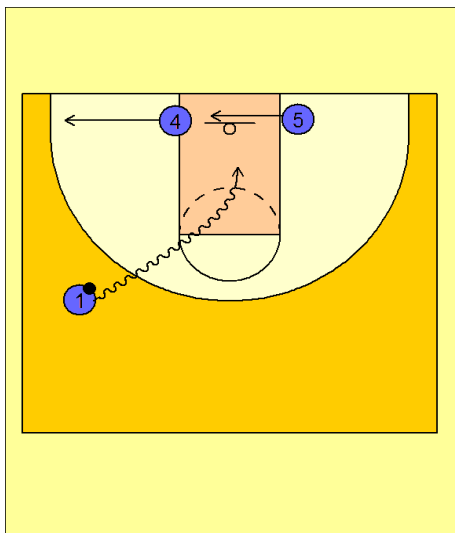
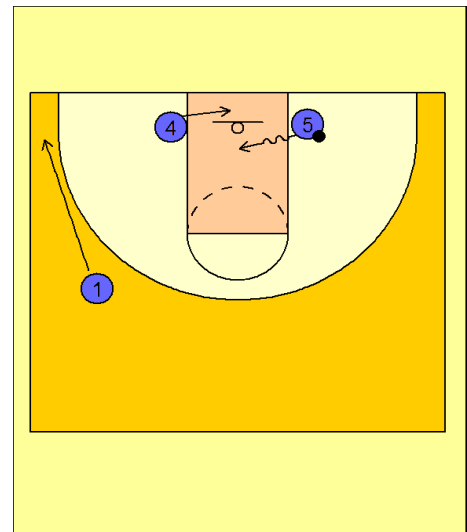
Si 4 joue vers la ligne de fond, alors 5 remonte vers le centre et 1 se décale vers l'axe panier-panier.

On est toujours avec deux intérieurs dont un qui est porteur, mais cette fois-ci, l'extérieur est opposé au ballon.

Si 5 joue vers la ligne de fond alors 4 remonte vers le centre et 1 descend à 0°.



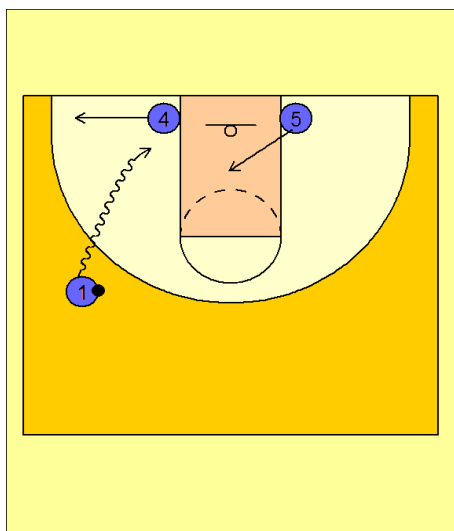
Si 5 joue vers le centre, alors 4 joue vers la ligne et 1 descend à 0°.



Cette fois-ci, c'est l'extérieur qui a le ballon.

Si 1 prend le centre, alors 4 s'écarte à 0° et 5 joue vers la ligne de fond.

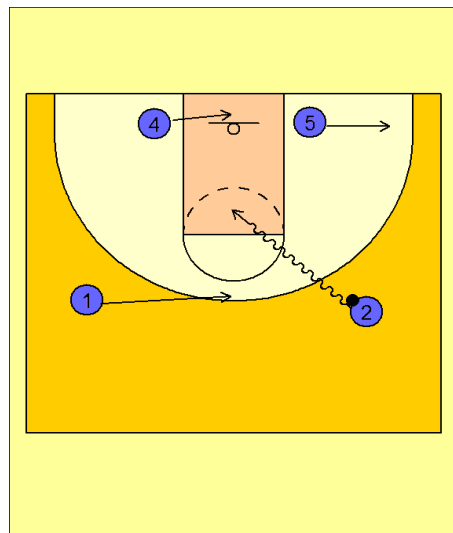
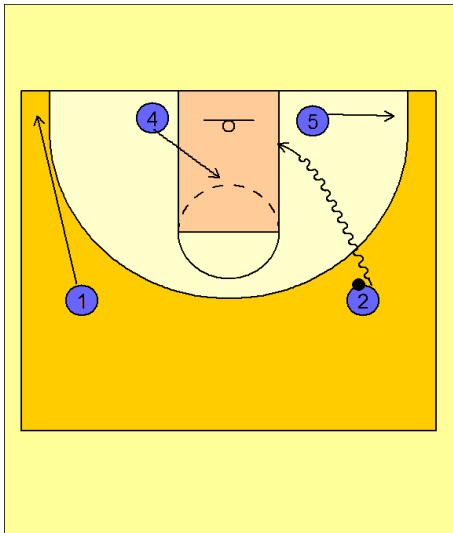
Il faut demander à 4 de ne pas être exactement sur la même ligne que 5 (il faut donc s'écarter un peu de la ligne de fond).



Si 1 joue vers la ligne de fond, 4 s'écarte à 0° et 5 remonte vers le centre.

Le jeu à 2 dans le jeu à 4

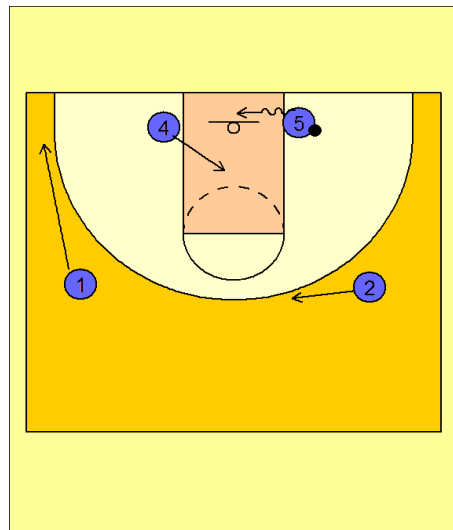
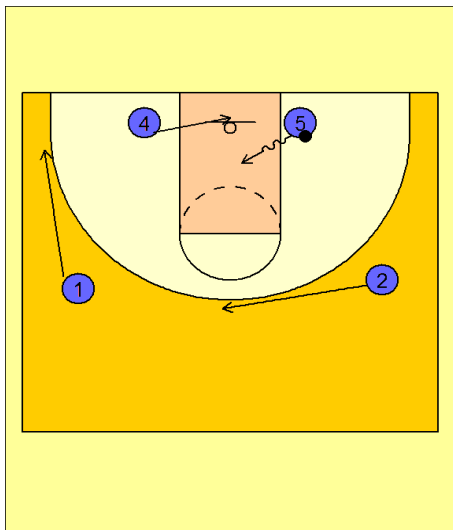
Nous allons voir ici l'articulation des différentes phases de jeu à 2 lorsque l'on est à 4.
On va ici jouer avec 2 extérieurs et 2 intérieurs.



On joue ici avec le ballon à un des deux extérieurs.

Si 2 va vers la ligne de fond, alors 5 s'écarte à 0°, 4 remonte vers le centre et 1 descend à 0° à l'opposé.

Si 2 va vers le centre, alors 5 s'écarte à 0°, 4 joue sur la ligne de fond et 1 descend à 0° à l'opposé.



On joue ici avec le ballon à un des deux intérieurs.

Si 5 joue vers le centre alors 2 remonte sur l'axe panier-panier, 4 joue vers la ligne de fond et 1 descend à 0°.

Si 5 joue vers la ligne de fond, alors 4 remonte vers le centre, 2 remonte vers l'axe panier-panier (il faut cependant ne pas être sur la même ligne que 4, il faut donc moins remonter que sur le précédent), et 1 descend à 0°.

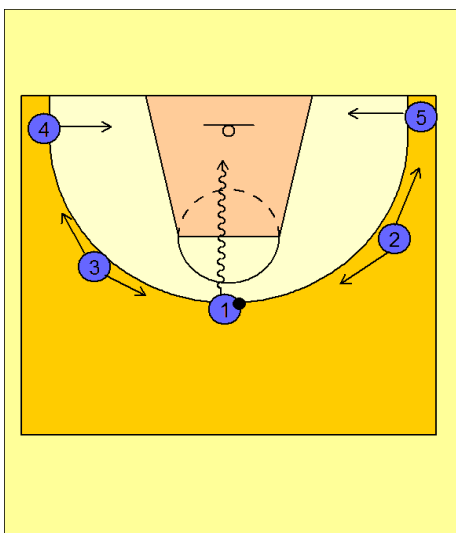
Comment amener ces différentes formes de jeu dans le jeu à 5 ?

D'une part, tout dépend de votre structure de jeu. Les mouvements ne sont pas totalement différents d'une structure à une autre, mais ils peuvent être un peu différents si on joue avec deux intérieurs ou si on joue avec 5 extérieurs (le fameux fer à cheval), ou encore si on joue avec 1 seul intérieur, ou avec deux arrières (...).

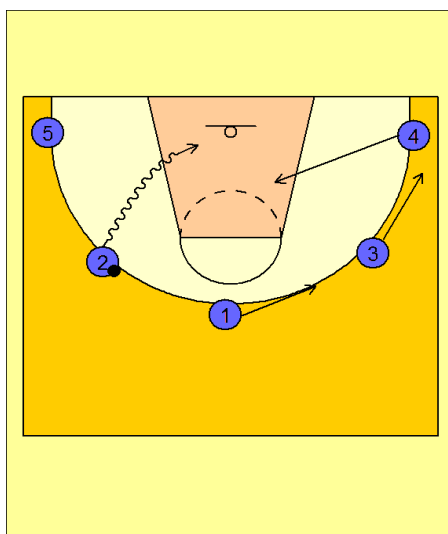
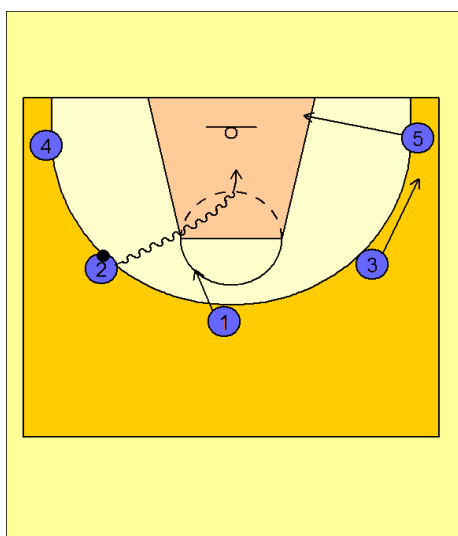
Je vais vous proposer de voir justement les différents mouvements à partir de ces 2 premières structures de jeu (2 intérieurs et fer à cheval).

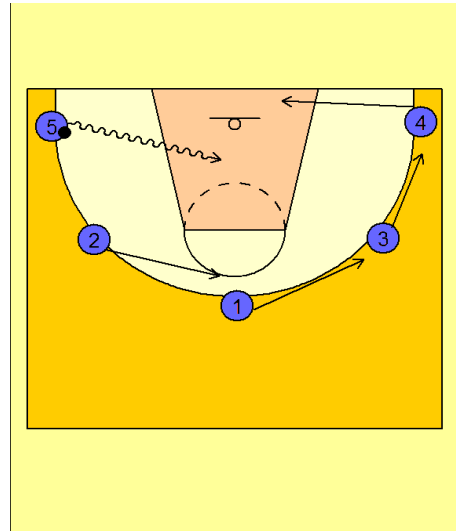
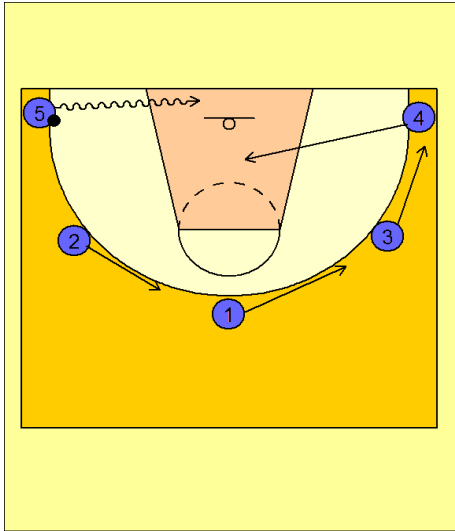
Il est bon de rappeler qu'avant toute chose, le passe et va est la priorité à voir chez les jeunes (et même parfois chez les moins jeunes).

Fer à cheval

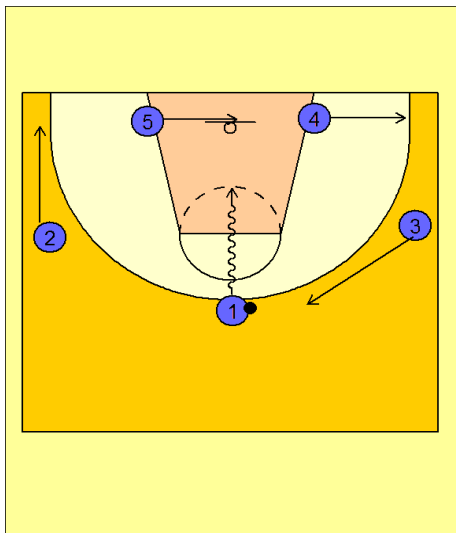


Dans ce cas précis où le meneur joue son 1c1 sur l'axe panier-panier, on demande aux deux joueurs qui sont ligne de fond de jouer sur la ligne de fond et aux deux autres joueurs soit de remonter vers l'axe panier-panier, soit de descendre prendre la place des deux autres joueurs (on peut faire remonter 1 des 2 joueurs et faire descendre l'autre).

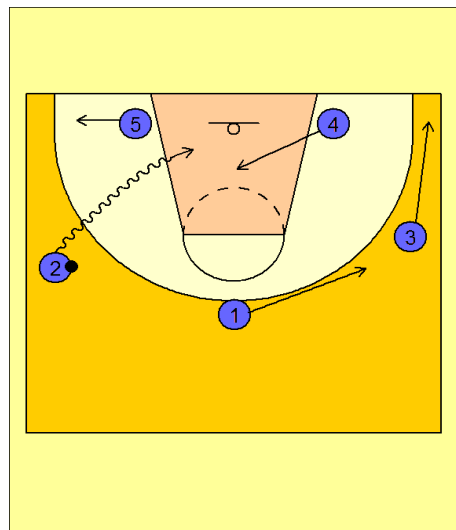
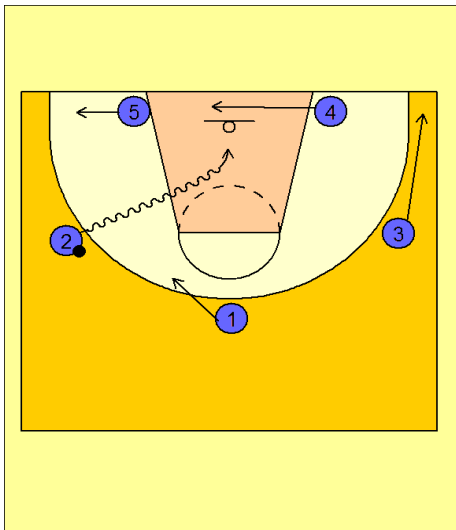


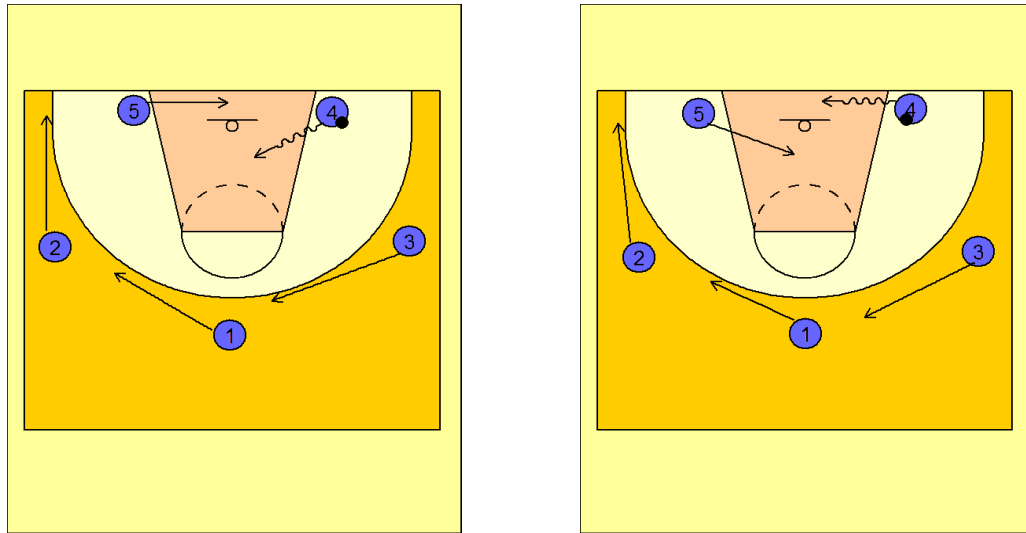


Jeu à 5 avec deux intérieurs poste-bas, 1 meneur et 2 extérieurs



Dans ce cas précis où le meneur joue son 1c1 sur l'axe panier-panier, on demande à 5 de jouer ligne de fond car il est plus fort prêt du cercle que 4, qui est lui censé être plus adroit à l'extérieur. 2 alors descend à 0° et 3 remonte dans l'axe.





Tout est envisageable selon la disposition des joueurs sur le terrain. Il faut simplement respecter les consignes données au début (priorité 1c1, respecter les espaces et le timing).

Comment le travailler ?

Je vous conseille de travailler comme ceci : 2c0 ▶ 2c2 ▶ 3c0 ▶ 3c3 ▶ 4c0 ▶ 4c4 ▶ 5c0 ▶ 5c5

Il est cependant possible de travailler sous d'autres formes.

Conclusion

Cette forme me paraît essentielle dans la formation du joueur puisque le jeu à 2 et à 3 se retrouvent jusqu'aux catégories séniors. La tendance actuelle du basket est de simplifier les différentes actions. Je crois que ce travail rentre dans cette mouvance, et les joueurs doivent donc être capables de jouer ce genre d'action avant de parler de jeu avec écrans.