

Construction de l'attaque pour aller vers un jeu en lecture

José Ruiz

Soirée technique Villeneuve d'Ascq – le 15 janvier 2001

L'intervention de José Ruiz porte sur la construction d'attaque composée de fondamentaux collectifs. José Ruiz veut montrer l'évolution de la mise en place d'un collectif. On introduit alors le concept de lecture. Pour cela, il rappelle que les joueurs doivent « reconnaître » les situations de jeu et exécuter les fondamentaux collectifs qui la constituent. Il faut différencier le fait de voir et de reconnaître, le joueur peut voir sans savoir ce qu'il regarde. Donc il ne peut pas agir en proposant une action adaptée. Alors que s'il reconnaît l'action, il pourra imaginer une solution adaptée à la situation.

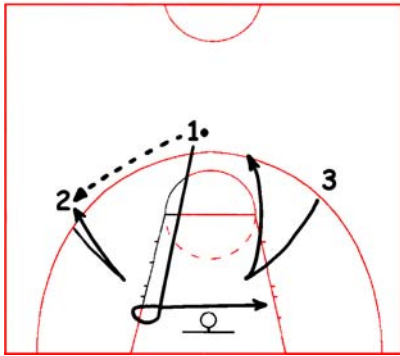
"Lire", c'est reconnaître les lettres (fondamentaux individuels), les syllabes (fondamentaux collectifs). Lire, c'est les reconnaître plus vite et donc jouer plus vite. Ensuite pour pouvoir jouer en équipe, il faut que tous les joueurs « parlent le même langage », où ils sachent très vite ensemble ce qu'ils voient et qu'ils aient des réponses préalablement préparées, des fondamentaux collectifs plus faciles à reconnaître et à utiliser que d'autres. Ces fondamentaux seront les composants pour pouvoir constituer une attaque en les mettant en liaison. José Ruiz a donc sélectionné quatre fondamentaux collectifs.

I. Historique

- 1965 : période du jeu, jeu libre sans repères techniques ou tactiques.
- 1965 – 1980 : période du perfectionnement des gestes individuels
- 1980-1995 : période des schémas tactiques. Création des joueurs robots.
- 1995 et plus : période des préoccupations tactiques, lecture du jeu

II. Première situation : passe et va

Jeu 3c3 en continuité. Laisser jouer librement dans un premier temps pour faire le point sur les fondamentaux individuels. Demander ensuite un jeu ordonné : le jeu par lecture. Dans un premier temps, organiser l'espace, définir trois couloirs. Ensuite, il faut définir des principes :

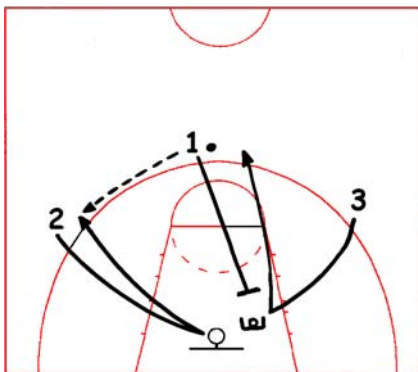


Passer et vouloir le ballon dans le couloir de jeu direct du nouveau porteur de balle. Pour cela, le passeur doit toujours voir le ballon et donc prendre son temps sous le panier, voir ici la réaction de son défenseur au cas où il pourrait prendre une position sous le cercle. Le troisième joueur remonte pour recréer un équilibre offensif. Donner la priorité au passe et va.



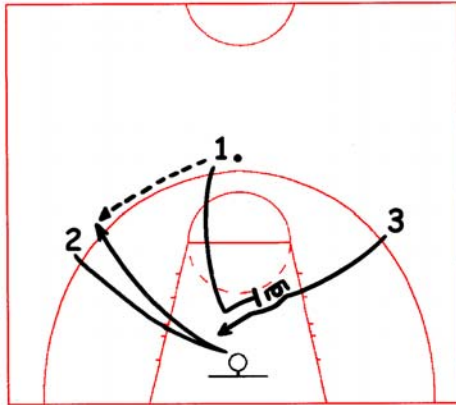
S'il n'y a pas de possibilité sur le passe et va, jouer le transfert : retour de passe, puis changement de côté en dribble et enchaîner le même type d'action. L'attaque est souvent plus efficace si le ballon est transféré : il faut attaquer la défense sur son côté faible.

II. Deuxième situation : passe et écran inverse



Le passeur va poser un écran au joueur coté opposé qui doit, dans un premier temps, fixer son défenseur pour ensuite l'amener dans l'écran.

En fonction de la position du défenseur, l'attaquant se démarque poste haut ou au poste bas

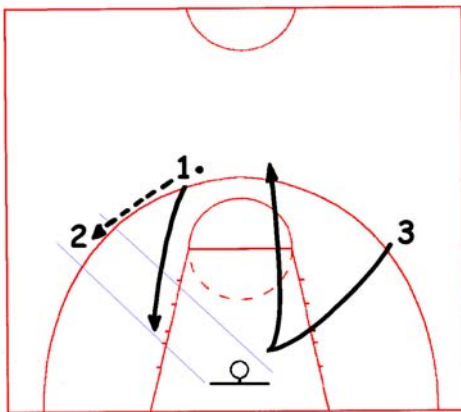


Le poseur d'écran doit flasher au ballon pour proposer une deuxième solution de passe.

S'il n'y a pas de possibilité, le jeu est renversé et les joueurs peuvent recommencer l'action.

Il faut clarifier les consignes : où et quand poser l'écran, où sortir après ?

III. Troisième situation : jeu coté ballon

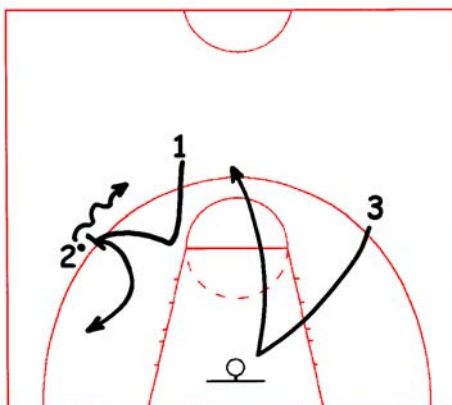


Recherche de position préférentielle

Développement du jeu coté ballon avec les situations passe et prise de position dans le couloir de jeu direct.

Recherche du jeu à 2 vers le panier.

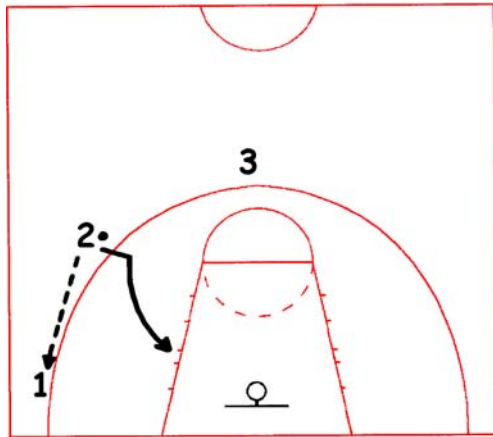
IV. Quatrième situation : passe et écran direct.



Passe et écran direct (pick'n'roll)

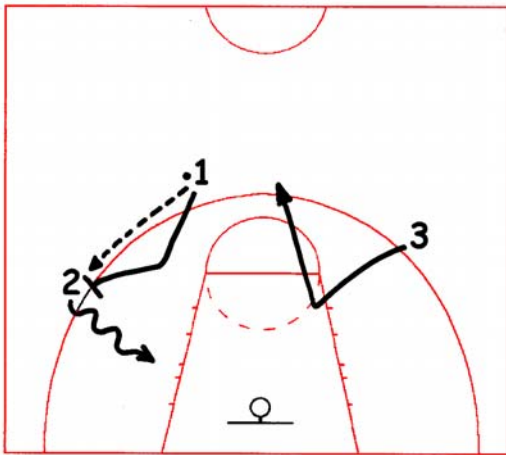
Nécessité pour 3 de bien lire l'action pour ne pas amener son défenseur dans l'écran direct.

Encore une fois, il va y avoir lecture du jeu. Le bénéficiaire de l'écran a la possibilité de le prendre mais également, si son défenseur anticipe, de le refuser.



S'il n'y a pas de possibilités, 1 ressort ligne de fond en fonction de l'espace, 2 peut jouer le passe et va.

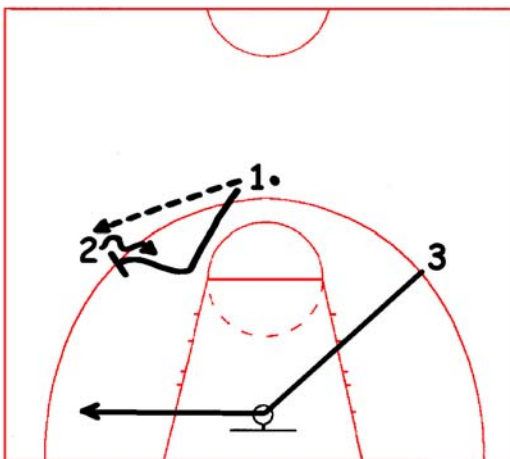
La joueuse opposée doit dans un premier temps rester large puis se démarquer dans le sens inverse de l'écran. Dans un deuxième temps, elle pourra jouer en backdoor. Il faut donc régler le timing dans le jeu et chercher la meilleure solution possible.



Le passeur va poser un écran sur le porteur de balle, le troisième joueur va fixer son défenseur pour éviter l'aide sur le pick'n'roll.

Le non porteur de balle à l'opposé du jeu est actif.

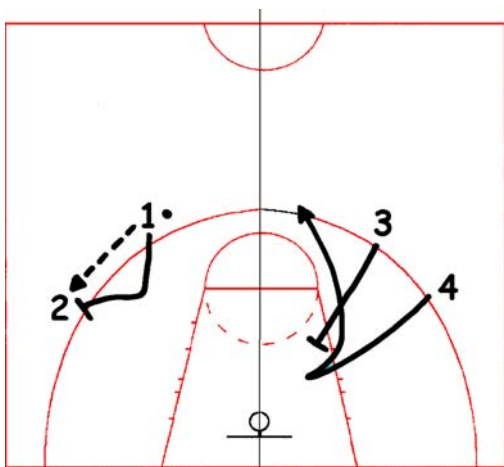
Si le porteur joue à l'inverse de l'écran, 3 ressort dans l'aile opposée et 1 ouvre dans la raquette pour un éventuel soutien.



Si le porteur joue l'écran, 3 sort à l'inverse de l'écran, afin de laisser tout le ¼ de terrain libre pour le porteur de balle.

L'activité du joueur à l'opposé est importante pour éviter que son défenseur ne vienne aider sur le pick'n'roll.

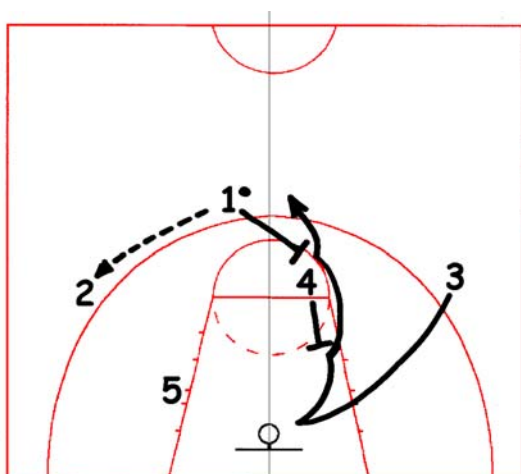
V. Situation à 4 joueurs



Jeu à 4, avec 2 joueurs de chaque côté, avec les composantes vues dans les 4 situations précédentes. Il faut garder les mêmes principes que précédemment. Choisir entre couper, porter un écran sur le porteur ou à l'opposé.

Du côté fort, nous pouvons retrouver les situations 3. Du côté opposé, nous pouvons retrouver la situation 2. On peut également avoir passe de 1 pour 3, avec écrans de 1 pour 2 et de 4 pour 3.

VI. Situation à 5 joueurs



Définir la structure de départ et hiérarchiser les choix du plus simple au plus complexe.

Coté ballon: Jeu à 2 entre 2 et 5

A => la prise de position (post up)

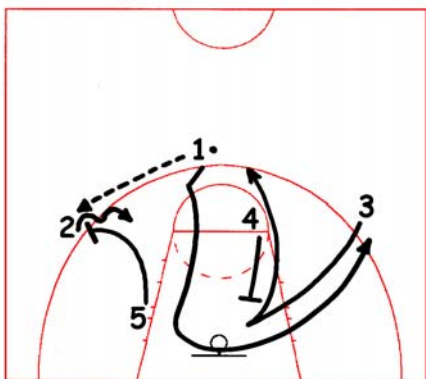
B => l'écran direct

C => ressortir ligne de fond, pour jouer le passe et va.

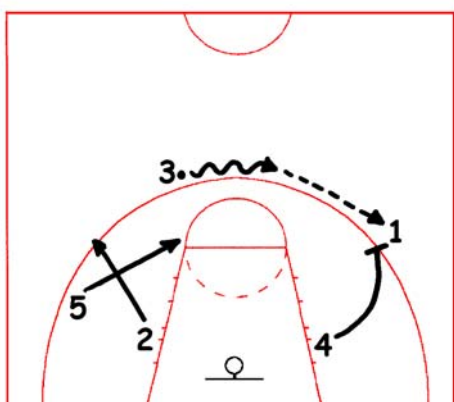
Coté aide : écran inverse de 1 et 4 pour 3, nouvelle situation d'un jeu à 3 : l'écran en cascade.

Le travail des joueurs opposés est important pour solliciter leurs défenseurs afin qu'ils ne puissent aider le jeu à 2 coté ballon. Le ballon ne peut vivre que si les quatre autres joueuses bougent et mobilisent leurs défenseurs.

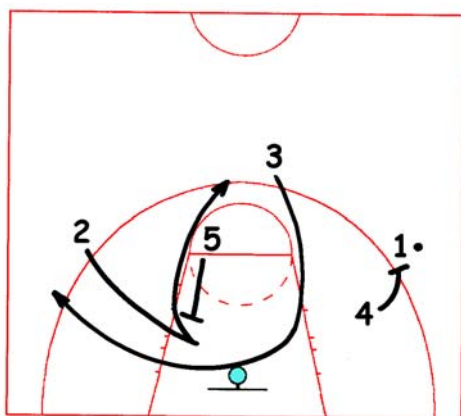
VII. Autres situations



Côté ballon : 1 joue le passe et va, et ressort à l'opposé, écran direct de l'intérieur vers son ailier. Côté aide : 4 pose écran inverse pour 3 qui remonte pour équilibrer.



S'il n'y a pas de possibilités, retour de passe sur 3, qui définit le côté ballon en dribble, 2 et 5 équilibrent le jeu. On retrouve la situation de départ.



Côté ballon, 4 pose un écran, orienté vers la ligne de fond, puisque l'espace est nécessaire. Côté aide : même principe de jeu à trois sans ballon.