

**LE JEU DE PASSES
INTERVENTION TECHNIQUE
LUNDI 15 OCTOBRE 2007-REIMS**

INTRODUCTION

Le Basket-Ball est un sport d'adresse, basé sur la collaboration entre partenaires pour se démarquer afin de trouver des tirs ouverts ou des espaces de tirs préférentiels. Au-delà du travail des fondamentaux individuel lié au jeu sans ballon, à l'aisance avec la balle, au 1c1, au tir et à l'adresse, une des caractéristiques du Basket-Ball est de développer et perfectionner le jeu de passes.

La passe et les différentes relations possibles ne sont pas forcément entraînées en tant qu'objectifs réels car on l'assimile au travail d'autres objectifs. Nous entendons souvent au cours des entraînements : « Applique ta passe !, Fais une passe plus forte ! », mais avons-nous donné les consignes pour mieux effectuer ces passes. La question à se poser est de savoir si l'on peut travailler ce jeu de passes efficacement ?, quels sont les types de passes à privilégier ?, comment l'aborder durant les séquences d'entraînement ?

Durant cette intervention, nous essaierons de démontrer :

- Comment travailler ce jeu de passes,
- Quelles actions sont à travailler en priorité,
- Sur quelles séquences de jeu spécifiquement (sachant que l'on fera des choix car nous ne pourrons pas tout aborder)

La progression de l'intervention se fera de la manière suivante :

- Le travail des « attrapés » et des passes
- Le jeu de passe entre joueur extérieur et joueur intérieur
- La relance après rebond ou panier encaissé
- Le jeu de passe autour de l'écran PB

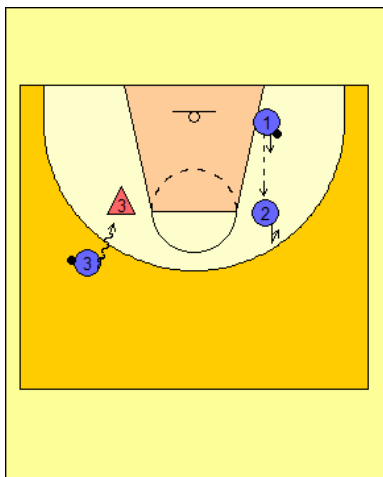
Ce jeu de passes doit comprendre une exigence autour des principes suivants :

- La qualité des « attrapés »
- Le timing entre PB et NPB
- La précision et le choix dans le type de passe
- L'appel de balle du NPB
- La tenue et le contrôle du ballon
- La lecture de jeu
- La vitesse de mains
- L'agressivité offensive

Les stations types référencées :

- Connaître les habitudes de jeu de ses partenaires
- En communiquant grâce à des gestes simples (appel de balle, signe pour indiquer le sens de la passe...)

I. Le travail des « attrapers » et des passes

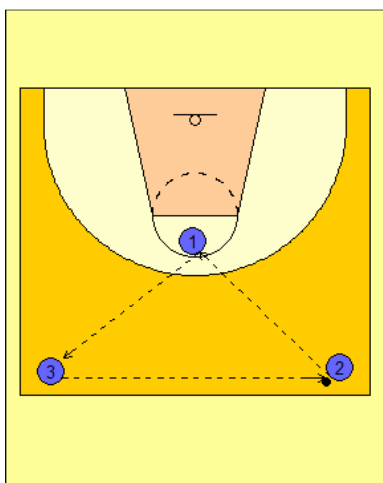


Développement des habiletés avec le ballon

Les deux joueurs traversent le terrain en vis-à-vis en course avant, course arrière et se font des passes (qualité d'« attraper-passer »)

- Passe à deux mains, à une main (directe, croisée)
- Passe avec deux ballons
- Passe avec balle de tennis (avec tenue d'un dribble)
- Passe avec dribble
- Passe en pronation et supination

Evolution : 1c1 à la fin de l'exercice



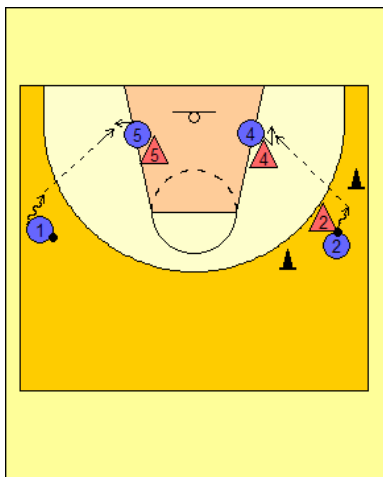
Développement des habiletés avec le ballon

Les trois joueurs réalisent des passes très rapides dans un triangle en étant statique (évolution avec déplacement comme sur un démarquage)

- Appel de balle
- Orientation des appuis dans la passe (possibilité d'avancer un appui)
- Puissance de passe
- Variation du type de passe : à terre, base ball, passe au dessus de la tête

Evolution : Situation de 2c1 (sans dribble ou avec un seul) sur la capacité à s'arrêter, la variation du jeu de passe, le timing avec NPB et la rupture lors de l'alignement (exercice pouvant s'effectuer avec d'autres surnombres)

II. Le jeu de passe entre joueur extérieur et joueur intérieur



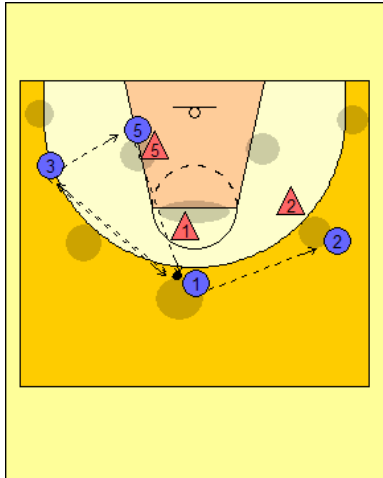
Développement des relations de passe entre joueurs extérieurs et intérieurs

L'objectif est de créer une ligne de passe entre A1 et A5 (avec distance de passe respectée). On insiste sur la vitesse et la précision de la passe

- Passe directe, croisée, désaxée, dans le dos
- Possibilité d'utiliser un ou deux dribbles de décalage
- Demande haute A5 (passe directe), demande basse (passe à terre)
- **On n'utilise pas la passe lobée**

Evolution 1 : Ajout d'un défenseur D2 sur A2 avec création d'une ligne de passe en annonçant un côté pour que le défenseur libère un espace (A2 doit jouer vite et observer le choix défensif)

Evolution 2 : En 4c4 avec utilisation de la skip passe (au dessus de la tête) pour rechercher à créer des lignes de passe entre extérieurs (avec prise de position préférentielle des intérieurs). On peut utiliser un transfert avec A5 ou A4 qui vient poste haut et qui plonge sur transfert de balle



Perfectionnement du jeu et de la vitesse de passes

Objectifs : Développer la vitesse et la force de passe, amener les joueurs à vouloir se passer la balle, favoriser la création d'un tir ouvert

L'exercice se déroule avec 4 attaquants et 3 défenseurs. Les espaces de jeu sont définis.

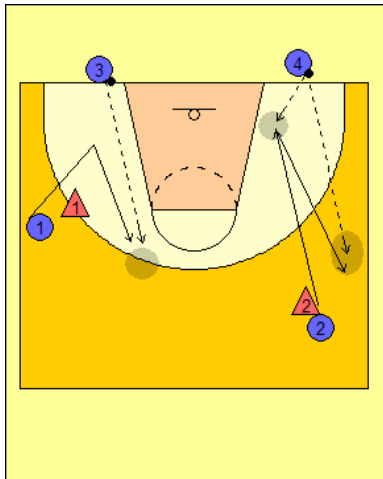
Lorsqu'un défenseur touche un joueur PB, ce dernier n'a pas le droit de prendre un tir

- Seul le joueur A5 se déplace dans les espaces intérieurs
- Timing du jeu de passes
- « Casser » l'alignement entre PB et NPB
- Variation du type de passe : sans dribble, avec feinte de tir, avec pose d'un dribble
- Obligation d'amener une fois la balle sur le joueur A5

Evolutions :

- Joueur après sa passe peut se déplacer dans un autre espace de jeu
- Varier sur le nombre de passe à réaliser avant de prendre un tir

III. La relance après rebond ou panier encaissé



Perfectionnement du jeu de passe sur relance

Situations différentes de démarquage :

- Curl
- Back door
- Démarquage sur diagonale

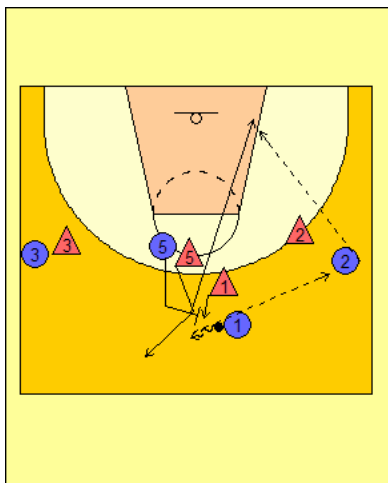
Objectifs :

- Rechercher un timing de passe entre PB et NPB
- Amener vite le ballon en zone avant

Consignes :

- Amener la balle en trois passes au maximum en zone avant (un seul dribble au total autorisé, deux passes ensuite)
- Choix en 2c1, 2c2, 3c2, 3c1

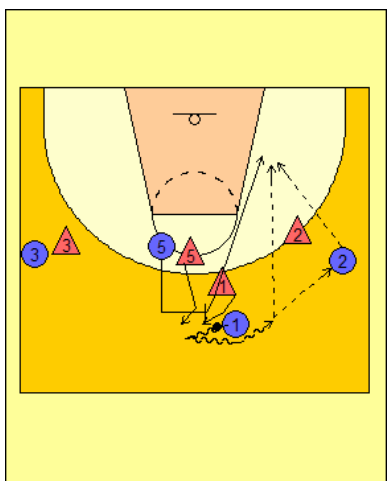
IV. Le jeu de passe autour de l'écran PB



Utilisation du jeu de passe autour d'un écran PB

Cas de figure d'une défense « Aider-Reprendre »

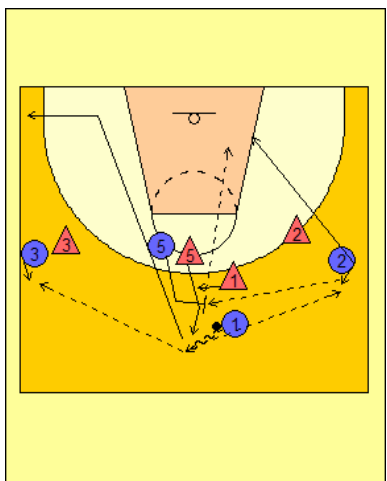
- Si D5 sort en diagonale et D1 passe au dessus d'A5, A1 peut avoir les choix de passe suivants :
 - Faire un changement de direction et donner la balle à A2 qui se démarque tandis qu'A5 maintient D1 dans son dos et plonge côté ballon post up
 - Le jeu de passe pour être efficace se fait dans le dribble pour A1, A2 devant vite transférer la balle sans dribble
 - A1 peut aussi passer entre D5 et A5 (fenêtre d'attaque) et provoquer un jeu de fixation passe en amenant l'aide ou non de D3 ou D2
 - Le jeu de passe se fait dans le dribble aussi
 - Lecture du timing de l'aide et des bras (au dessus ou en dessous)
 - Possibilité de travailler sur le jeu de feintes de passe et les passes complexes (dans le dos, aveugles, inversés)
 - **Garder toujours les appuis dans le sol**

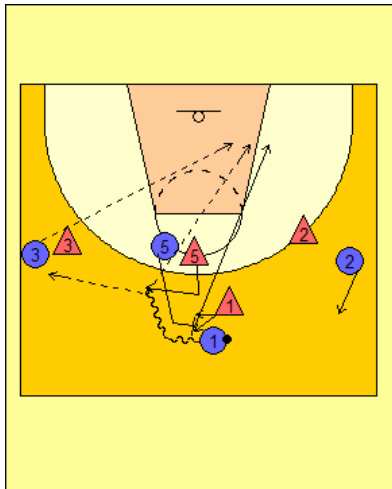


Utilisation du jeu de passe autour d'un écran PB

Cas de figure d'une défense de type « Changer »

- ✓ D1 passe au dessus de l'écran d'A5
 - A1 peut alors jouer la relation de passe à deux avec A5 qui s'ouvre directement dans le jeu (A5 doit contrôler D1 dans son dos)
 - A2 doit créer une ligne de passe pour le jeu à trois
 - A1 doit ouvrir son angle de passe pour la recherche du jeu à deux (passe désaxée, à terre)
- ✓ D1 passe en dessous de l'écran d'A5
 - A1 doit fixer D5 par le drève
 - A3 et A2 doivent créer des lignes de passe
 - A5 doit pivoter pour conserver D1 dans son dos afin d'entraîner un retour de passe suite à une prise d'espace poste haut ou bien A5 va poster D1 (en profitant de son avantage de taille et de puissance)
 - A1 doit faire sa passe et libérer son espace de jeu





Utilisation du jeu de passe autour d'un écran PB

Cas de figure d'une défense de type « Aider-Reprendre, à plat »

- A1 doit fixer le défenseur D5 dans le drive (prise de vitesse) pour entraîner des aides défensives
- A5 peut aussi couper directement vers le cercle en réalisant un curl, A1 pouvant réaliser alors une **passé lobée** vers A5
- A2 devra remonter pour libérer l'espace et ne pas permettre à D2 de venir en aide défensive (cas de figure exploité par l'Espagne et en valorisant GASOL)

CONCLUSION

On aurait pu partir d'un constat en 5c5 et évaluer les principales difficultés rencontrées (approche pédagogique qui part du jeu dans les séances d'entraînement). L'objectif de ce travail est d'amener les joueurs à vouloir se passer la balle (« à faire vivre la balle »), tout en conservant leur agressivité offensive et leurs intentions de tir qui sont indispensables dans la construction d'un joueur efficace.

La construction d'un jeu de passes ne peut être efficace que si l'on développe les habiletés avec le ballon du joueur. Chaque situation de jeu peut être ainsi perfectionnée autour de ces cas de figure (exemples : cas d'un écran PB, situation de jeu de fixation...).

Ces habiletés avec le ballon sont indispensables pour mieux construire un jeu à cinq et favoriser les différentes collaborations entre joueurs et espaces de jeu. Ce travail est long et exigeant ; il peut être mené dans toutes les catégories jusqu'au seniors. Le contrôle du ballon et le jeu de passe qui en découle aideront les joueurs à jouer vite, dans les « bons » espaces, avec intelligence et lecture de jeu sur des situations plus ou moins complexes.