

ORGANISATION OFFENSIVE ET JEU D'ÉCRANS

INTRODUCTION

Pour s'organiser et évoluer face à des défenses agressives, le jeu offensif actuel tend à se développer autour de l'utilisation d'écrans dont la finalité stratégique diffère suivant des options de jeu. La formation du joueur prend en compte des aspects individuels bien déterminés : l'adresse, le jeu de passes, l'aisance avec le ballon, le 1c1, et une maîtrise de ces derniers autour de fondamentaux pré-collectifs : passe et va, relation extérieure-intérieure... avant l'acquisition de ce jeu d'écrans. (Exemple : un joueur qui ne peut pas se démarquer sans l'aide de partenaire dans le jeu extérieur peut-il alors savoir utiliser un jeu d'écrans NPB ?). L'objectif pour les futurs joueurs est de s'approprier l'ensemble de ces fondamentaux à travers le jeu d'écrans.

Pour définition, l'écran a pour objectif principal de libérer des joueurs dans des espaces clefs en exploitant les choix défensifs au plus juste. Il est essentiel de libérer le receveur d'écran pour un tir ou une percussion en dribbles et d'offrir au poseur d'écran la possibilité de s'exprimer en fonction des choix défensifs.

Comment intégrer ce jeu d'écrans de manière cohérente et efficace ? De quelle manière perfectionner ces principes d'organisation au niveau individuel et collectif ? Quels choix sont à proposer en priorité ?

Je centrerai ma réflexion sur des choix d'écrans à développer en priorité (sachant que ce sont des choix personnels et que l'utilisation d'écrans varie en fonction des convictions personnelles et des types de joueurs dont on dispose) et la manière de les perfectionner en priorité (adresse, 1c1...).

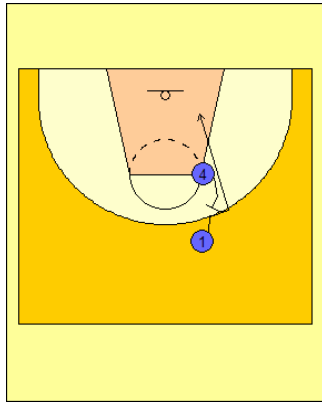
- I. Les différents types d'écrans**
- II. Utilisation d'écrans sur jeu à effectif réduit**
- III. Le perfectionnement de ses situations**
- IV. Jeu en 5c5**

Avant de commencer mon intervention, un rappel sur les différents types d'écrans est à effectuer afin de rester cohérent et logique dans l'interprétation de ces derniers.

I. Les différents types d'écrans

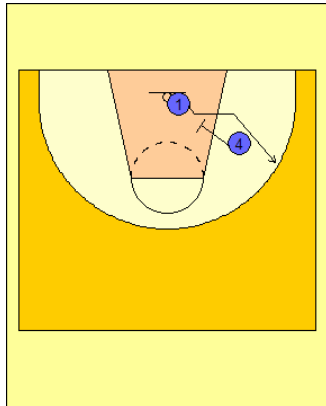
Pour éviter certaines lacunes et difficultés futures dans le jeu, je tiens à préciser que les écrans seront plus efficaces si l'on considère les points suivants :

- L'emplacement et l'espace de jeu doivent être fortuits (pour valoriser les joueurs)
- Le timing de la pose et de l'utilisation de l'écran doit être respecté (temps de contact, orientation...)
- Le poseur d'écran doit avoir une position stable et s'adapter au mouvement du défenseur
- Le joueur utilisant l'écran doit « lever » sa tête et être prêt à changer de rythme (surtout sur les écrans PB)
- Développer des écrans entre joueurs de postes de jeu différents pour éviter des choix défensifs de « changer » limitant certaines actions offensives



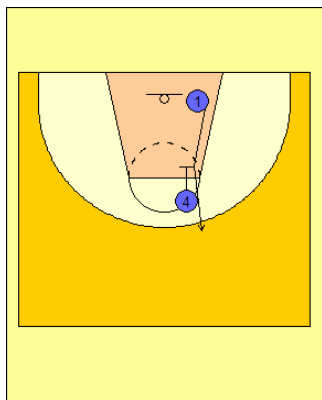
Ecran NPB rentrant

- Ecran utilisé pour permettre à un joueur de venir vers la cible
- Intérêt est de bénéficier d'un tir proche à haut pourcentage de réussite



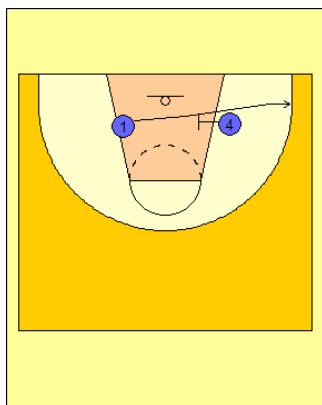
Ecran NPB sortant

- Ecran utilisé pour permette à un joueur de s'éloigner de la cible
- Intérêt est de libérer un joueur dans le jeu extérieur pour un tir ou 1c1



Ecran NPB vertical

- Ecran utilisé pour permettre à un joueur de se libérer dans l'axe pour un tir à trois points
- C'est ici le mouvement du joueur qui bénéficie de l'écran qui est vertical



Ecran NPB horizontal

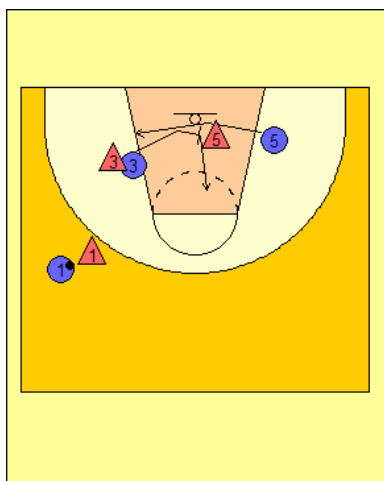
- Ecran utilisé pour permette à un joueur de se démarquer dans le jeu extérieur vers le corner (utilisé aussi en cascades)
- C'est ici le mouvement du joueur qui bénéficie de l'écran qui est horizontal

Il existe bien sûr l'écran PB que nous n'aborderons pas lors de cette intervention mais qui est très présent et influent dans une organisation collective offensive.

II. Utilisation d'écrans sur jeu à effectif réduit

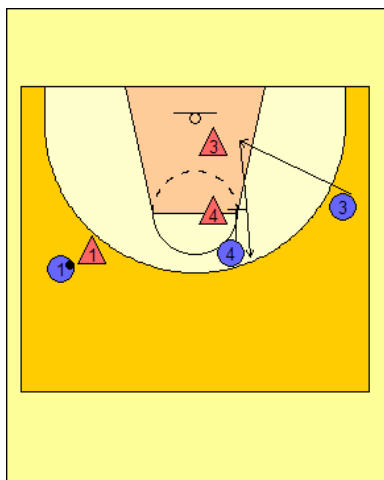
Pour développer ce jeu d'écrans, il est nécessaire de travailler sur des situations de jeu en pré-collectifs afin de perfectionner les collaborations offensives, le timing, les relations de passes et les adaptations face aux choix défensifs.

Nous n'aborderons pas la phase d'apprentissage pour utiliser ces écrans qui renvoie à des situations à vide où l'on jouera sur l'organisation dans l'espace, les changements de rythme, les courses et ouvertures d'écrans.



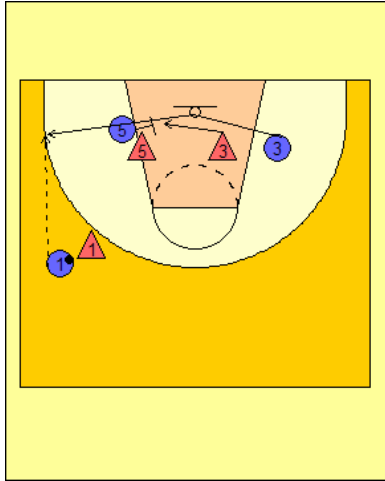
Ecran NPB horizontal

- Sur cette situation, on va demander à A3 de venir porter son écran vers ligne de fond (afin d'éviter les aides défensives dans l'axe)
- A5 doit monopoliser son défenseur à l'opposé avant l'écran
- A3 vient poser son écran proche du cercle
- Si D3 vient contester le déplacement d'A5 (quand D5 défend mal), A3 peut alors remonter vers l'axe et donc se créer un espace de jeu (D3 contestant vers la ligne de fond, le trajet sera encore plus long)
- Objectif est de recevoir la balle près du cercle ou bien poste bas



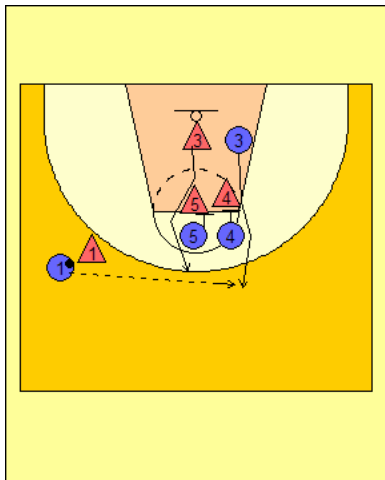
Ecran NPB vertical

- Sur cette situation, on va demander à A3 de venir prendre un contact avec D3 et marquer un STOP
- A3 va enchaîner avec un sprint pour aller vers l'axe.
- A4 se vient chercher le contact du défenseur D3 au dessus des L.F.
- En fonction de la défense :
 - Si D3 est pris dans l'écran, A3 réalise un curl
 - Si D4 vient faire une aide, utilisation du jeu à deux avec A3 qui crée un angle et A4 qui vient se placer près du cercle
 - Si D3 glisse, A3 s'écarte (drives ou tir) avec une ouverture d'A4
 - Si les défenseurs changent, on joue sur les prises d'avantage
- Objectif est de recevoir la balle dans l'axe pour un tir ou une attaque en dribbles (voir un jeu à deux)



Ecran NPB horizontal (sortant)

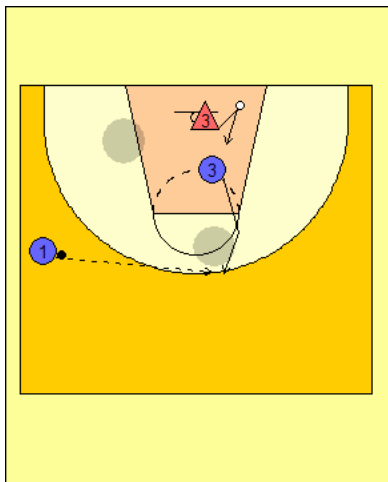
- Sur cette situation, on va demander à A3 de venir prendre un contact avec D3 et marquer un STOP (avoir une course curviligne)
- A3 va enchaîner avec un sprint pour aller vers le corner.
- A5 se place poste médian mais pourra varier son positionnement en fonction du choix défensif afin de perturber les aides défensives
 - Remonter (un appui vers axe) si D3 glisse
 - Descendre (un appui vers fond) si D3 suit
- En fonction de la défense :
 - Si D3 est pris dans l'écran, A3 réalise un curl
 - Si D4 vient faire une aide, utilisation du jeu à deux en s'écartant pour créer une ligne de passe
 - Si D3 glisse, A3 s'écarte (drives ou tir) avec une ouverture d'A4
- Objectif est de recevoir la balle dans l'axe pour un tir ou une attaque en dribbles (voir un jeu à deux)



Ecran NPB double

- Sur cette situation, on va demander à A3 de venir prendre un contact avec D3 et marquer un STOP
- A5 et A4 doivent rester proches afin que D3 ne puisse pas passer entre D4 et D5
- En fonction de la défense :
 - Si D3 est pris dans l'écran, A3 prend un tir ou attaque en drives
 - Si D5 vient faire une aide, le double écran explose avec A4 qui s'écarte vers le jeu extérieur et A5 plonge vers le poste bas pour venir contacter D4 qui aura changé avec D5 (jeu en triangle)
- Objectif est de recevoir la balle dans l'axe pour un tir ou une attaque en dribbles et de réaliser un jeu à trois sur des changements défensifs sur une fin de possession

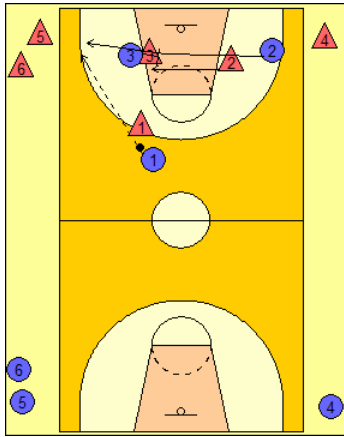
III. Le perfectionnement de ses situations



Développer les fondamentaux autour de l'écran

- Autour d'une situation référence, on va proposer des situations évolutives pour développer certaines caractéristiques
- **Objectif n°1** : Développer l'adresse et les appuis
 - A vide
 - Entraîneur fait travailler les différents types d'appuis (engagés, effacés...), les départs en dribbles, les changements de rythme
 - Être précis et rigoureux sur l'anticipation et la capacité à attraper et enchaîner une action
- **Objectif n°2** : Développer l'adresse avec pression défensive
 - D3 vient en défense après un retard
 - Entraîneur fait travailler la vitesse d'exécution avec le début d'une prise d'information d'un choix défensif (suit ou glisse)
- **Objectif n°3** : Développer les enchaînements d'actions
 - D3 est sur le même espace qu'A3 au départ
 - Entraîneur fait travailler la lecture sur un choix défensif sans le défenseur du porteur d'écran
 - Demander au défenseur de : rester dans l'écran, glisser ou suivre
- **Objectif n°4** : Développer des variations dans les choix
 - A3 doit créer son espace au départ avant d'avoir la possibilité de deux choix d'écrans (corner ou axe)
 - Entraîneur fait travailler la prise de contact et les changements de direction pour utiliser un écran

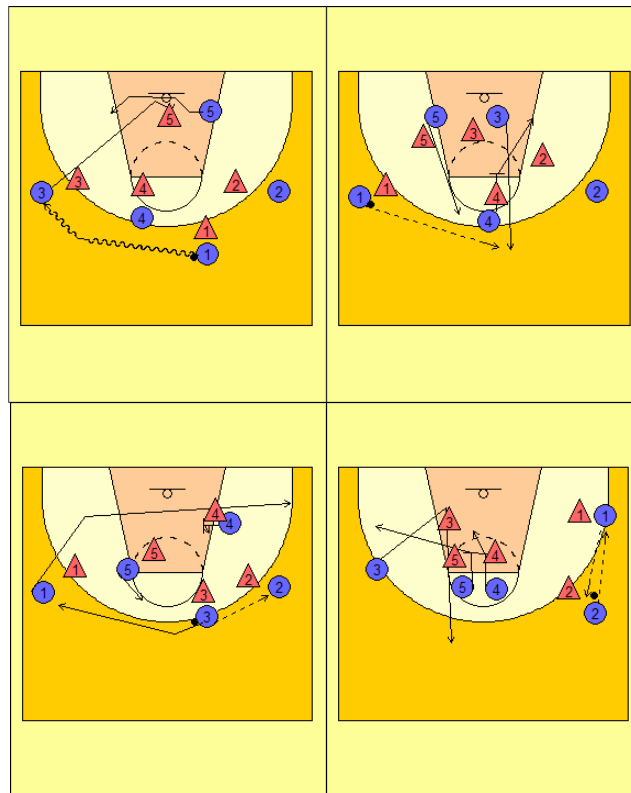
Ces situations se réalisent en 2c2 avec un passeur, en 3c3 ou en 4c4 en fonction de la qualité des apprentissages et du degré d'opposition et de complexité recherché. Pour permettre aux joueurs de travailler ce jeu d'écrans tant d'un point de vue offensif que défensif, il est possible de réaliser des situations en continuité. L'organisation générale se fera avec 2 équipes (rouges et bleues) composées de 2 groupes de 3. Une équipe de 3 doit réaliser une attaque et une défense avant de pouvoir être remplacée par son équipe partenaire. Dans le cas de figure, l'équipe bleue « 1,2,3 » attaque sur l'équipe rouge « 1,2,3 ». Lorsque l'équipe rouge récupère le ballon (sur panier encaissé, interception ou rebond défensif), elle doit effectuer une passe de relance (et sortir du terrain) à son équipe partenaire rouge « 4,5,6 ». L'équipe bleue « 1,2,3 » défend alors sur l'équipe rouge « 4,5,6 ». Les consignes seront de rechercher en attaque un type d'écran travaillé auparavant et de s'adapter aux choix défensifs proposés.



Les objectifs seront :

- Favoriser les collaborations offensives et défensives (tant au niveau tactique que mental)
- S'adapter à des choix défensifs différents sur écrans
- Perfectionner les relations de passe à deux et à trois autour des écrans
- Se concentrer sur les changements de statut (attaquant-défenseur, poseur d'écran-receveur d'écran)

IV. Jeu en 5c5



L'ensemble des situations travaillées auparavant peuvent se retrouver en 5c5 et s'adapter de manière plus ou moins complexes en fonction du niveau des joueurs et de l'utilisation de ces derniers.

Sur le premier temps effectué, on exige un enchaînement d'écrans (A3 devient poseur puis receveur d'écran). Des consignes précises doivent être respectées :

- Sur le 1^{er} écran, A4 doit se placer au-delà des 6,25 m. pour ne pas perturber la relation de passe avec A3 si D3 bump
- A4 devra venir vers la ligne des L.F. s'il enchaîne avec un écran sortant. A5 devra alors s'écartier vers le short corner pour permettre le curl et libérer l'espace si un jeu à deux entre A3 et A4 se réalise

Sur le deuxième temps, on exige de respecter le timing pour pouvoir jouer sur les changements de statut des défenseurs :

- A1 doit vite jouer et prendre de l'avance si possible sur les temps de réaction de D1
- A3 doit vite libérer l'espace pour permettre à A2 de se placer large et favoriser des situations de jeu à deux entre A1 et A4
- On peut complexifier la situation en ajoutant une cascade d'écrans avec A5 qui vient porter un écran sur A1 afin de provoquer un retard défensif

Sur le troisième temps, on demande cette situation de double écran pour libérer un joueur en fin de possession :

- A3 doit lire les choix défensifs sur les situations de « changer »
- A1 et A2 doivent rester en soutien et être prêt à recevoir la balle sur le jeu de fixation

CONCLUSION

Le jeu d'écrans fait parti intégrante du jeu actuel en Basket-Ball, il est décisif pour permettre de libérer les partenaires et sanctionner des choix défensifs. Son apprentissage ne doit commencer, pour ma part, qu'à partir de la catégorie minimales en insistant sur la qualité des collaborations à deux ; son perfectionnement se réalisant à partir des cadets pour inclure des collaborations tactiques plus fines. L'intérêt majeur est de construire des situations mettant en valeur les joueurs pour des actions dominantes (de tir, 1c1 ou passe) et non pas pour couvrir des manques ou carences liés à des difficultés d'ordre individuel.

Rappelons qu'il faut donc maîtriser tout d'abord la gamme des fondamentaux techniques individuels et la capacité à jouer vite, se déplacer dans le bon timing, avoir un jeu de passe « intelligent » pour construire ces situations demandant une approche encore plus approfondie.