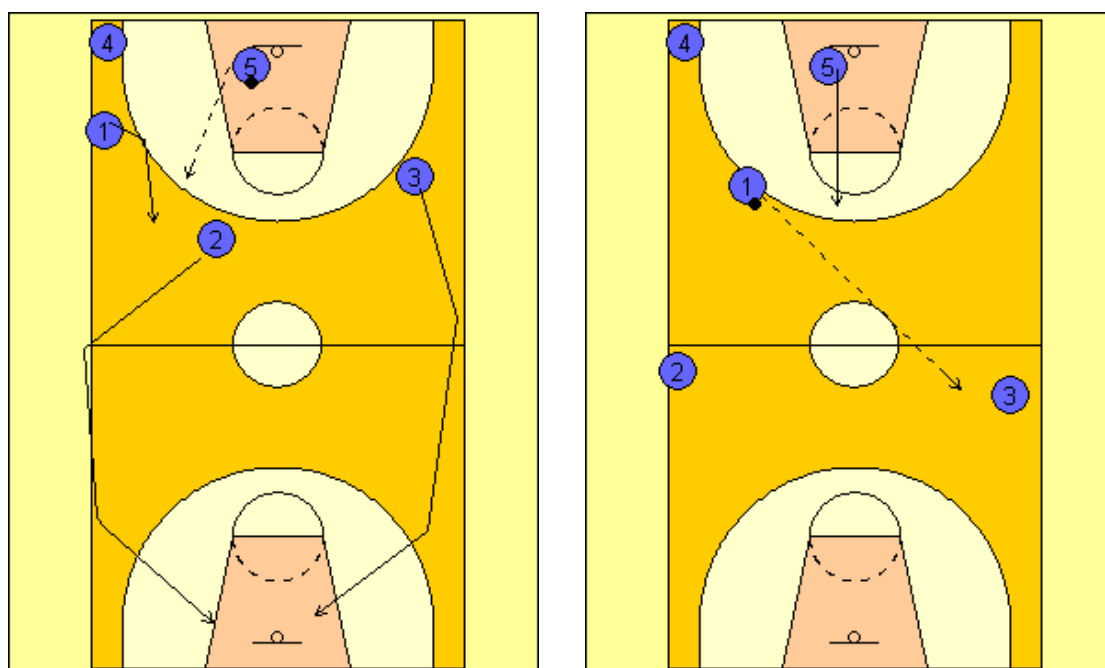


PRIORITE DANS LE JEU COLLECTIF DU POLE ESPOIR

Préambule

Compte tenu du profil des joueurs et joueuses, tous sont amenés à passer sur plusieurs postes de jeu (sauf poste 1 dans la gestion sur demi-terrain) n'ayant aucun joueur ou joueuse pour évoluer sur un spot proche du cercle ou dos au panier. L'action prioritaire du collectif offensif est le jeu rapide, puis la transition et enfin l'attaque sur demi-terrain.

1. Le jeu rapide



La sortie du ballon s'effectue du côté du rebond (course rentrante du poste 1 pour la prise du couloir intermédiaire par un dribble pour prendre l'information).

Dès le ballon dans les mains du rebondeur, c'est le signal de course pour les joueurs.

Le poste 1 doit prioritairement trouver la passe à l'opposé depuis le couloir intermédiaire puis continuer sa course pour se positionner dans le soutien vers le spot arrière du côté du ballon.

Poste 2 s'écarte, prend le couloir latéral libre côté sortie du ballon.

Poste 5 « rebondeur raquette » doit courir axe panier et aller jusqu'au cercle opposé le plus vite possible).

Poste 4 prend le couloir intermédiaire libre.

Si la passe opposée est impossible, trouver le joueur 2 dans l'autre couloir latéral.

L'intérêt est de relancer le ballon le plus rapidement possible par la passe avec de la largeur dans les courses afin de jouer tous les surnombres offensifs afin de se créer un tir ouvert par une grande agressivité offensive.

Il est à noter que ce sont la lecture des alignements défensifs qui pourront permettre de lire les situations de surnombre (aussi bien dans la profondeur que dans la largeur).

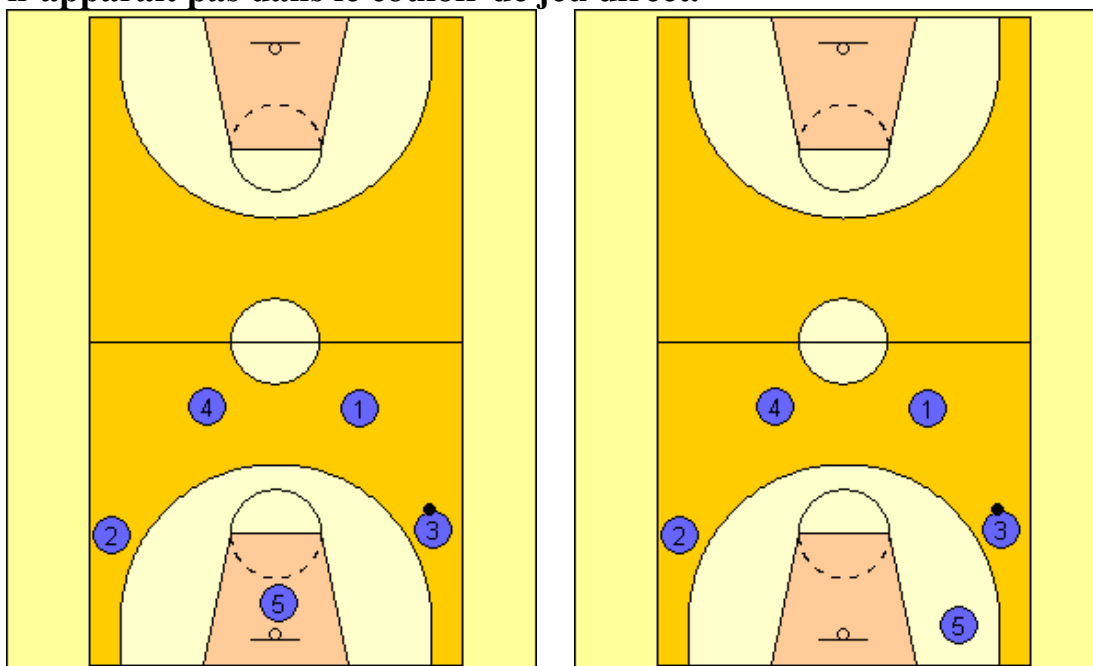
2. Espace d'arrivée pour la transition

Les tirs ouverts pris avant le retour à l'état d'équilibre de la défense sont à exploiter.

2 spots d'arrière et 2 spots d'ailier à 45° ligne des lancers francs 1m de la ligne à 3pts. La priorité est de mettre le ballon rapidement à 45°.

Le joueur 5 est le joueur rebondeur, peut importe sa taille qui va venir couper jusque sous le cercle pour tasser la défense (pas de jeu posté), puis sortir dans le short corner côté ballon afin que nous puissions utiliser la profondeur du terrain.

La priorité restant l'agressivité offensive de 3 tant que le rebondeur n'apparaît pas dans le couloir de jeu direct.



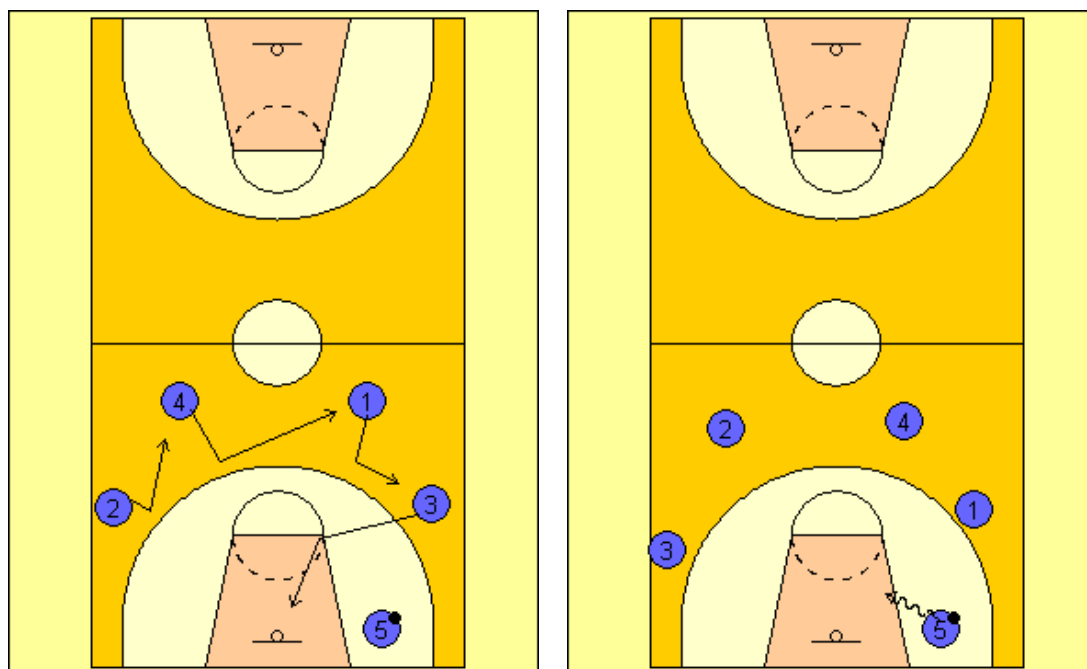
Puis de jouer la relation 3/5 dans la course du joueur rebondeur.

PASSE SHORT CORNER

3 va couper large (un pied dans le cercle) vers le panier avec rééquilibrage des 4 joueurs extérieurs.

(Le short corner peut être utilisé face à un joueur plus lent afin de l'attaquer loin du cercle et surtout pour faire face au jeu) et tasser la défense.

Priorité : 1 coupage puis 1C1 de 5 vers le centre du terrain



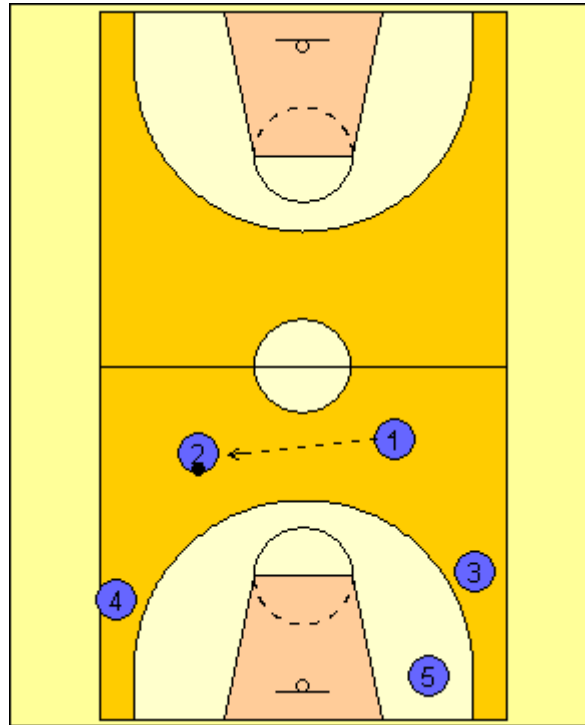
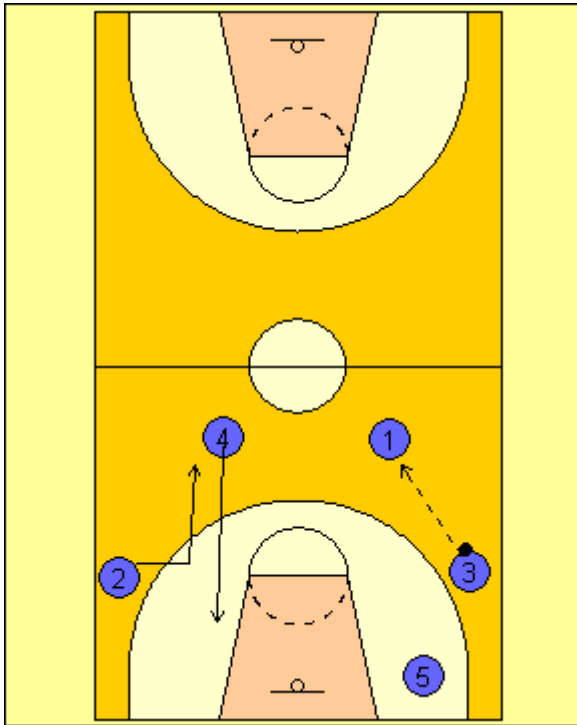
Jeu direct impossible (1C1 de 3 ou relation 3/5)

On recherchera le jeu de soutien du poste 1 par un démarquage (si passe couper jouer le back door).

Balle à 1

4 plonge back door.

2 équilibre pour jouer le 1C1 à l'opposé de la passe ou transférer totalement le ballon à 4 qui s'est replacé.



1C1 de 2

Ouverture des joueurs sans ballon extérieurs derrière la ligne à 3 points, ne pas rentrer dans la zone intermédiaire afin de rallonger les distances d'aides défensives :

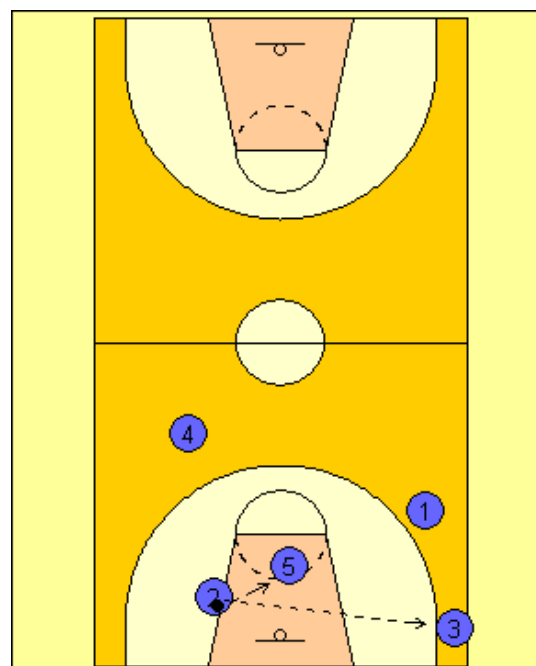
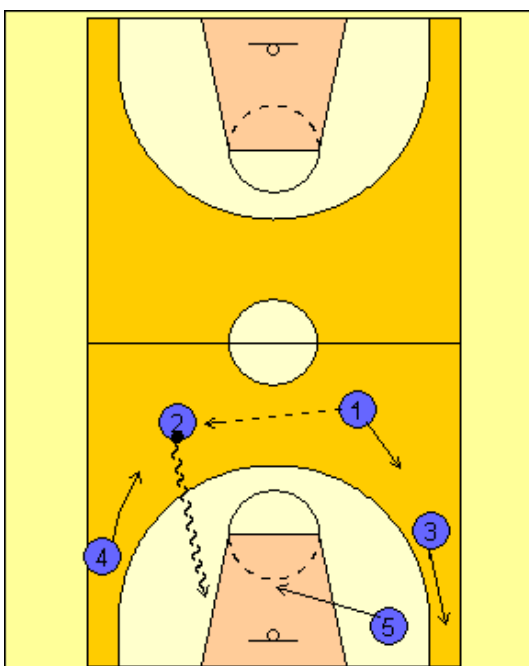
1 vers l'espace à 45°

3 vers le corner

4 remonte pour l'équilibre sur le repli et le soutien

5 rentre vers le cœur de la raquette

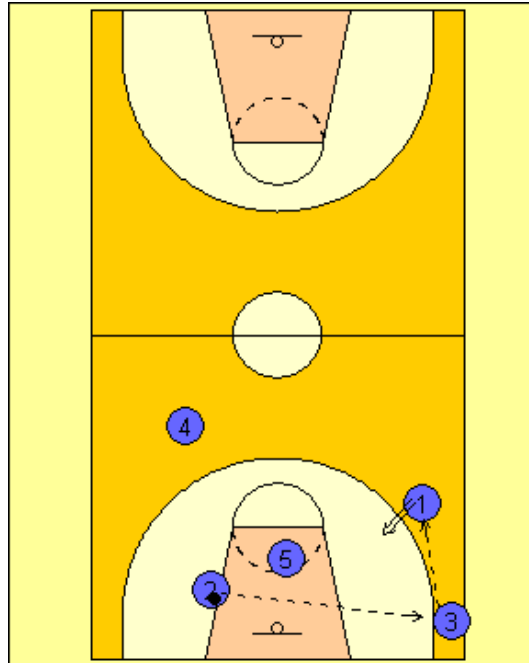
2 remplacement dans l'espace à 45° après son drive



Si la passe à 5 est coupée, nous chercherons la passe désaxée dans le corner pour 3 qui pourra tirer (si rotation absente ou passer la balle à 1 pour tire ou drive).

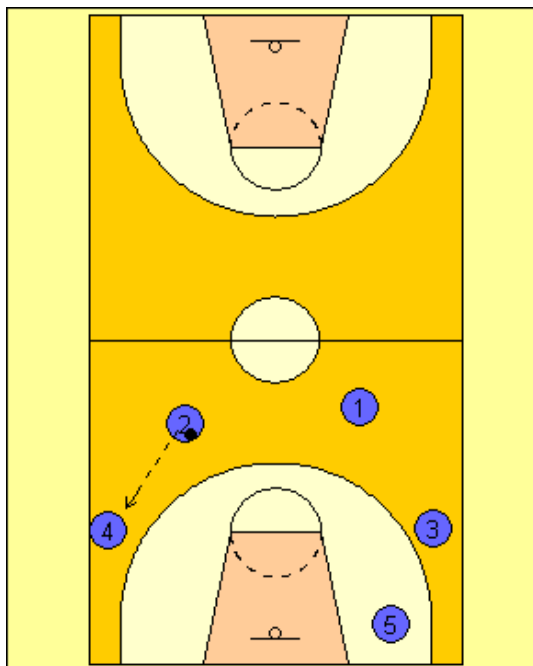
La règle à respecter étant fixation passe passe tir ou fixation.

Ne pas enchaîner deux drives consécutifs face à une défense déjà tassée.



1C1 de 4 dans le transfert du ballon

C'est l'action prioritaire à mener après l'intention de tir pour profiter du remplacement défensif.



1C1 par le couloir central

Règle Le ballon ne doit pas passer au dessus de la tête d'un défenseur.

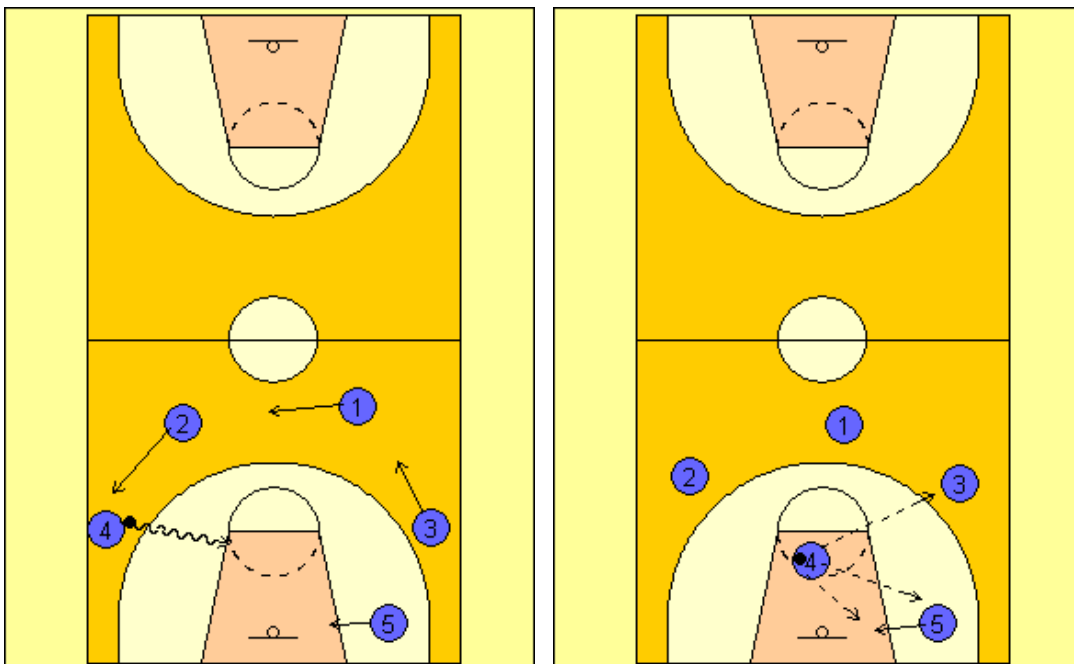
Ouverture vers le milieu pour les joueurs de l'opposé afin de remonter la ligne d'aide défensive et donner uniquement l'aide de 5.

2 vient dans le soutien coté balle

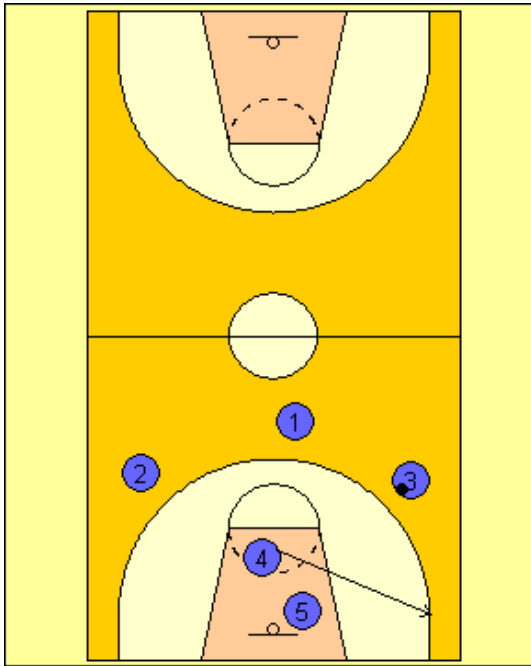
1 vient vers le centre du terrain pour le repli

3 remonte vers le milieu

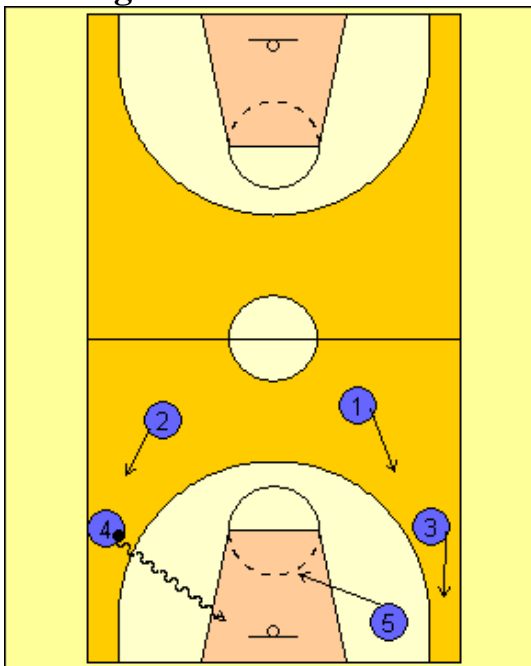
5 peut rester dans son spot short corner ou plonger vers le cercle en fonction de la hauteur de l'aide défensive



4 après son drive viendra se repositionner dans l'espace du corner libre pour libérer l'espace sur fixation de 1 après passe de 3 (règle fixation passe passe fixation)



1C1 Ligne de Fond



Règle Le ballon ne doit pas passer au dessus de la tête d'un défenseur donc travail sur des passes désaxées.

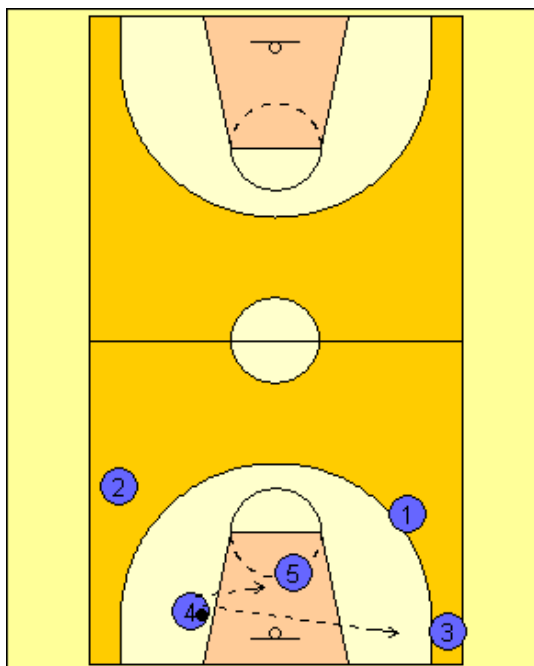
Ouverture des angles de passes (attaque ligne de fond : se diriger vers la ligne de fond pour les extérieurs de l'opposé)

1 vers l'espace à 45 °

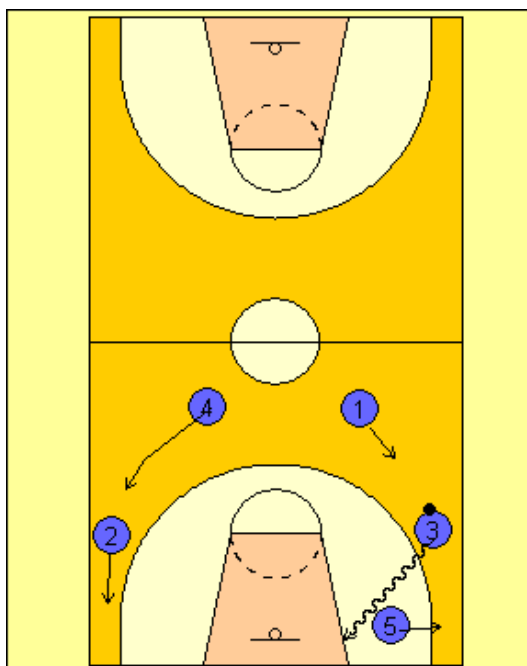
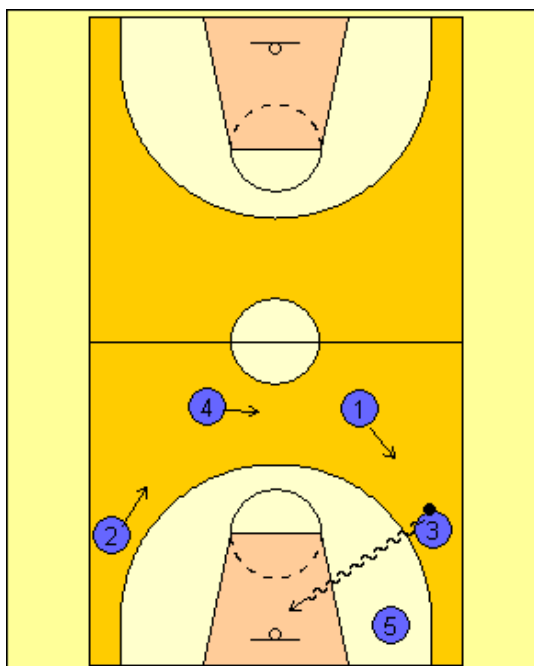
3 vers le corner

4 remonte vient dans le soutien

5 rentre vers le cœur de la raquette



Il est à noter que les actions de 1C1 peuvent se faire avec le joueur 5 short corner du côté de l'attaque en dribble ouverture identique pour les joueurs extérieurs.

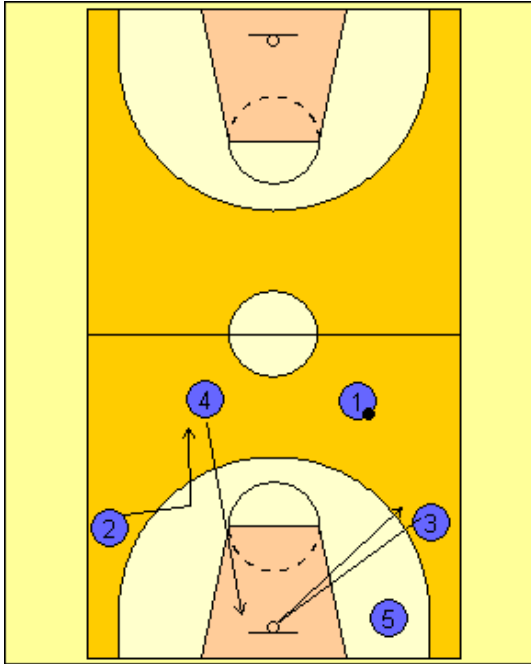


3. Attaque placée

Les postes 1 et 5 seront plus déterminés sur ce moment d'attaque.

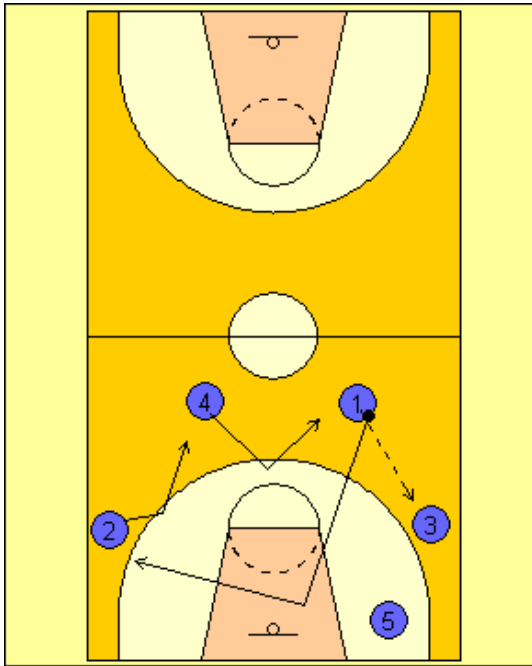
Le démarquage rentrant pour tous les joueurs extérieurs à 45° est à travailler prioritairement (curl Back Door avec écarter de 5).

Durant ce temps démarquage switch à l'opposé entre 4 et 2.

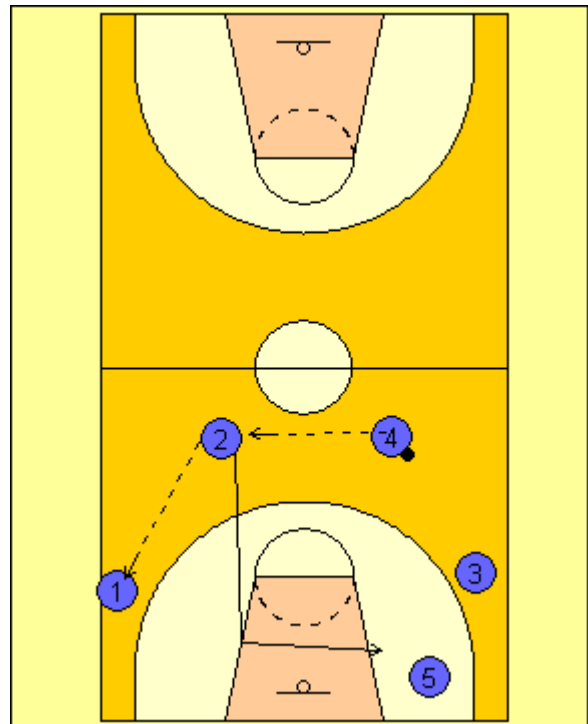
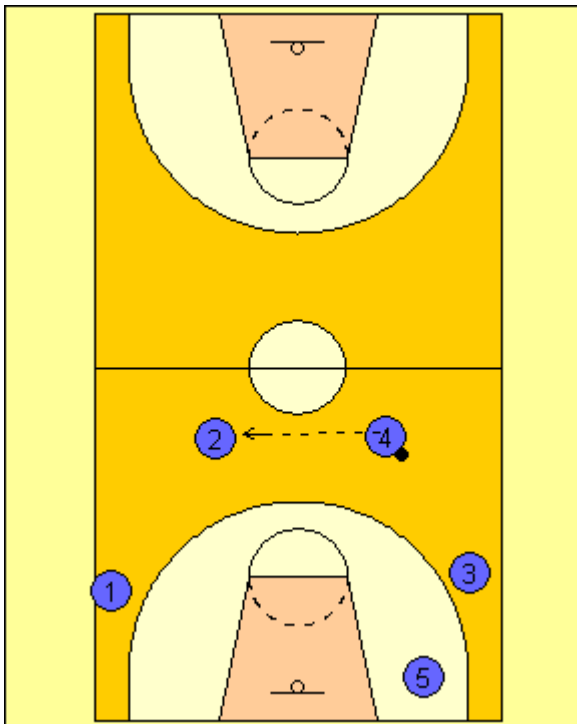


Si passe à 3

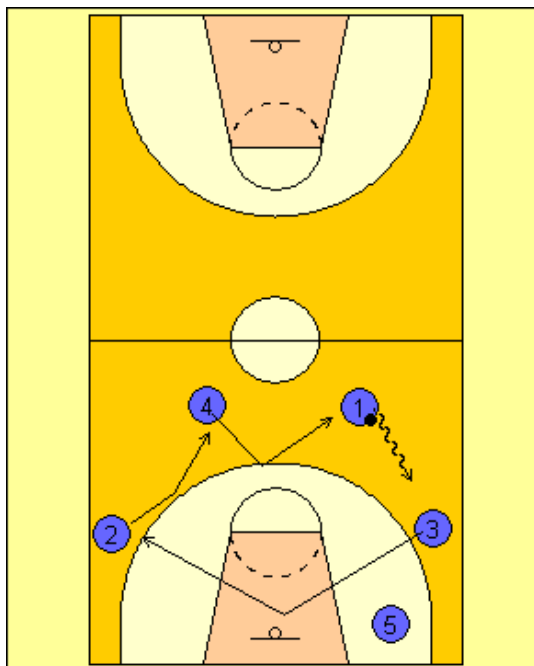
Priorité 1C1 de 3 si son défenseur se jette puis le passe et va de 1 (chercher à passer devant son défenseur si contester vite jouer back door) avec équilibre des joueurs extérieurs puis 1C1 ou relation de passe 3/5 vu précédemment.



Le transfert du ballon avec le jeu de coupage est une priorité afin de ne pas restreindre le jeu sur un quart de terrain et de jouer les 1C1 sur les déplacements défensifs ou du jeu de coupage à nouveau.



Nous ne laisserons qu'une seule chance de démarquage au joueur avant d'être chasser en dribble.



Conclusion

Le jeu de fixation passe est la base du collectif offensif pour la catégorie minimales afin de développer une culture tactique chez les joueurs servant de support à la mise en place de forme de jeu.

L'objectif prioritaire de notre travail sur l'individu étant les fondamentaux qui sont les éléments nécessaires pour mener ce type de travail collectif à bien.

Nous aborderons le jeu d'écran porteur sur la fin de l'année en gardant ces repères pour exploiter le décalage crée par l'écran en fonction de quelques réponses défensives.