

Basketball : la tactique collective [première partie]

Autor(en): **Mrazek, C.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin**

Band (Jahr): **36 (1979)**

Heft 4

PDF erstellt am: **27.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-997246>

Nutzungsbedingungen

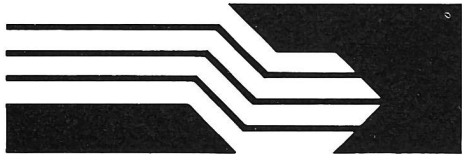
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



THÉORIE ET PRATIQUE

Basketball

La tactique collective (première partie)

Texte, dessins et photographies:
C. Mrazek, expert J+S

- Introduction
- L'attaque contre une défense individuelle
- La défense individuelle

Introduction

Dès la première leçon, les jeunes doivent jouer. Que ce soit sous un panier ou sur tout le terrain, à 2 contre 2, 3 contre 3, 5 contre 5. Il faut initier les débutants méthodiquement à la tactique collective.

L'entraîneur doit être conscient des faiblesses propres à ce niveau d'initiation et surtout en tenir compte lors de la préparation tactique:

- Grosses lacunes dans les différents gestes de la technique individuelle, surtout dans le dribble; en effet, le joueur en possession du ballon qui exécute un dribble, garde la tête baissée et s'isole ainsi du reste de l'équipe.
- Mauvaise répartition des joueurs sur le terrain, aussi bien en attaque qu'en défense; les joueurs obnubilés par le ballon ont tendance à s'agglutiner au détriment de tout sens tactique fondamental.

Ainsi, dès la première leçon, l'entraîneur aura comme principal souci de sensibiliser ses joueurs au jeu collectif.

En attaque aussi bien qu'en défense, le débutant doit apprendre à voir les autres joueurs et à collaborer avec ses partenaires.

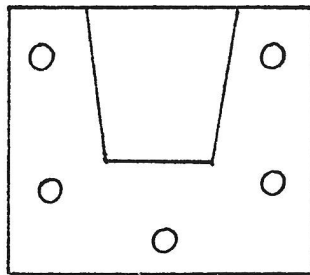
Les deux exercices suivants ont pour but d'intégrer un joueur dans un ensemble:

Le carré (quatre joueurs en carré, distants de 4 à 5 m) et *l'étoile* (comme le carré, plus un joueur au centre, distance 7 à 8 m). Les joueurs se transmettent le ballon selon différentes variantes: sur place, avec dribble, les quatres ou cinq joueurs se déplacent en marchant à travers le terrain, puis au pas de course.

L'attaque contre une défense individuelle

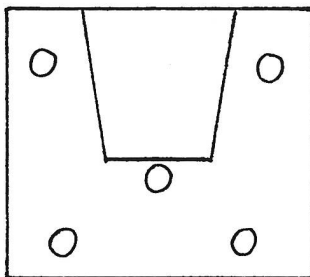
Dès le début, l'enseignement de la tactique collective en attaque est basé sur les principes du travail collectif:

Le fer à cheval



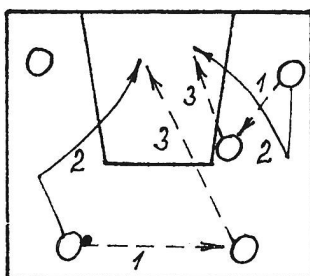
Les attaquants sont tous placés environ à égale distance du panier.

Le carré avec deux arrières



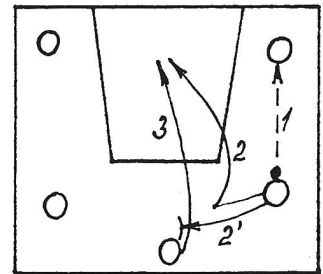
Ce schéma, qui est basé sur la disposition des attaquants en étoile, permet déjà des actions collectives très variées.

Le passe-et-va

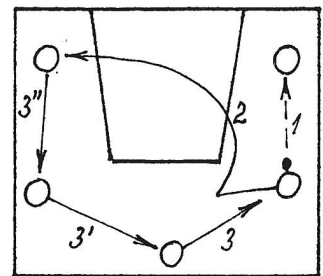


Ce développement tactique de base est d'une importance primordiale; il se déclenche surtout

entre les deux arrières et le poste. Ce principe exige que le joueur qui a transmis le ballon ne reste jamais à son emplacement, mais il doit se déplacer pour créer une ouverture ou un écran sans ballon.

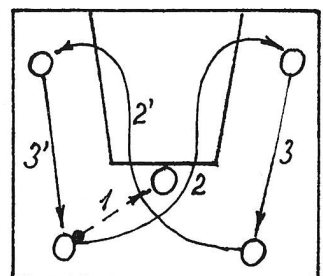


Ces déplacements doivent avoir un but précis. Il est rare que le joueur qui pénètre dans la défense adverse revienne immédiatement à son emplacement initial qui est occupé par un autre



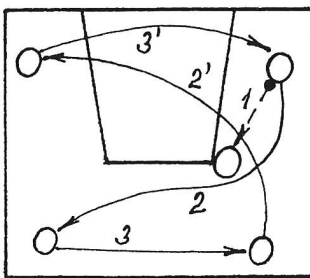
joueur. Ce remplacement ou ce mouvement de rotation, s'il paraît parfois improvisé, répond au principe du mouvement de base de suivre le ballon. A un niveau plus élevé, il est possible de combiner en même temps plusieurs passe-et-va.

La croix ou le ciseau

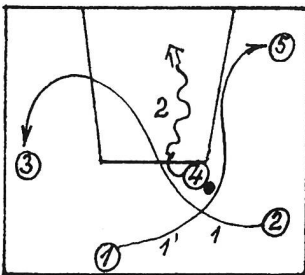


Cette action concerne surtout le poste et les deux arrières ou le poste avec un arrière et un

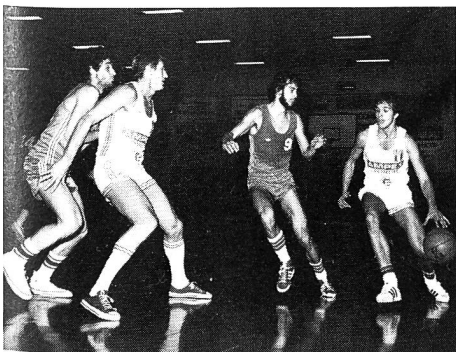
ailier; elle consiste à transmettre le ballon au poste; les deux joueurs se dirigent vers le poste en se croisant; le poste peut redonner le ballon



au premier ou au deuxième joueur (le plus fréquent) ou, après le passage des deux joueurs, se tourner face au panier pour tirer ou pour pénétrer.



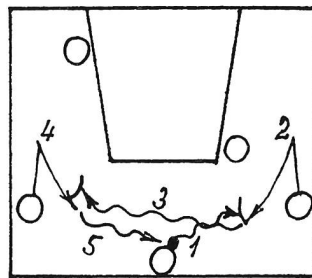
L'écran



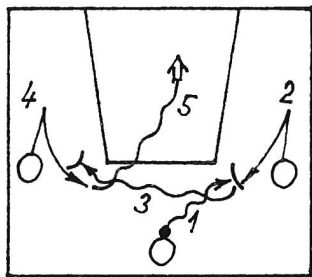
Attaque contre la défense individuelle. Le joueur no 11 à la recherche d'un écran.

Une des actions collectives les plus efficaces; il existe différents genres d'écran. Par une bonne coordination et coopération entre deux ou plusieurs joueurs, l'écran permet à un joueur de se

démarrer avec l'aide d'un équipier. Il peut être utilisé par trois ou quatre joueurs qui exécutent un enchaînement (le huit avec dribble).



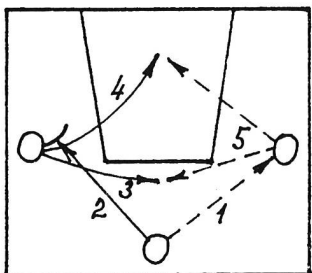
Pour conclure un joueur peut se servir d'un écran pour pénétrer vers le panier.



Ce mouvement collectif a aussi pour but de resserrer la défense sous son panier ou de faciliter les passes au pivot.

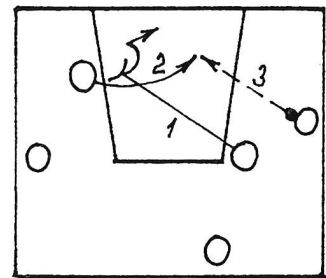
L'écran sans ballon

Après avoir passé le ballon à un équipier, le joueur amorce un mouvement de l'autre côté pour effectuer un écran vers un troisième joueur; celui-ci profitant de cet écran, peut continuer le mouvement des écrans ou s'engager vers le panier.

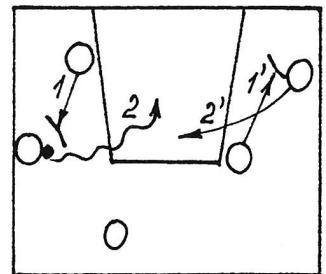


Cet écran est toujours déclenché par le joueur porteur du ballon depuis le côté fort, pour libérer le joueur du côté faible.

Avec ou sans ballon, le pivot peut aussi exécuter des écrans à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone réservée.



Dans toutes ces actions, le joueur qui effectue l'écran doit pivoter pour rester face au déroulement du jeu et son mouvement sous le panier lui permet de rester démarqué, le défenseur bloqué restant derrière son dos.



Pour exécuter des écrans, le pivot doit souvent s'éloigner de la zone réservée; un écran disposé à 5 à 7 m du panier est favorable pour une conclusion à 2 contre 1, car les attaquants ont ainsi davantage de temps et d'espace à disposition.

Recommandations

A tous les niveaux, les systèmes offensifs contre une défense individuelle sont imposés. Les positions de base de chaque joueur facilitent le déclenchement des actions. La conclusion peut être choisie selon des circonstances imprévues (mauvais placement d'un défenseur, attaquant particulièrement bien placé) ou selon des impératifs tactiques (pénétration, relais par les pivots); cette conclusion peut donc être laissée en partie à l'intuition et à l'intelligence des joueurs.

A partir d'un certain niveau technique, il est possible de parler d'actions spontanées qui sont une sorte d'improvisation collective; elle est largement utilisée lors d'une période de transition, par exemple, entre la contre-attaque qui ne peut se conclure et la préparation d'une nouvelle action offensive.

Le système tactique doit être adapté au niveau des joueurs.



Défense individuelle. Position correcte des joueurs en défense contre un tir à distance.

Durant les différentes phases tactiques d'une attaque (6 à 12 sec.), répétées dans un sens ou dans un autre, les joueurs doivent exécuter plusieurs actions collectives simultanément :

- un ou plusieurs joueurs doivent se créer des positions de tir favorables (si possible en mouvement)
- un, deux ou trois joueurs choisissent des déplacements pour préparer le rebond
- un joueur au moins assure le repli défensif



Attaque contre une défense individuelle. Le stack.

Tenir compte au maximum des points forts de l'ensemble des joueurs :

Joueurs rapides :

miser sur la contre-attaque; mouvements offensifs basés sur les écrans éloignés du panier et sur la pénétration.

Joueurs adroits :

miser sur les mouvements offensifs avec écrans éloignés du panier et dans les angles; assurer le rebond offensif.

Joueurs de grande taille :

placer ces joueurs le plus près possible du panier, si possible en mouvement après écran; assurer un rebond offensif strict. Favoriser une position idéale sous le panier à ces grands joueurs et essayer de libérer le centre de la zone en faisant monter les défenseurs sur des tireurs à distance.

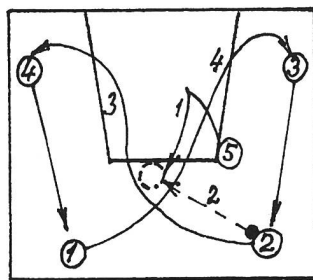
Principes pour les attaquants :

- Observer toujours le possesseur du ballon et se placer en conséquence, (mouvement sans ballon, écran)
- Lors d'une passe, faciliter l'engagement de ses équipiers (passe-et-va, écran)
- Chercher constamment à améliorer sa position par rapport à son défenseur (placement favorable pour recevoir le ballon, mouvement vers le panier)

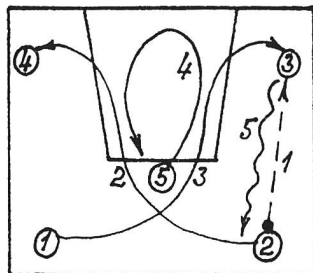
Application

Quelques exemples de mouvements collectifs relativement simples de deux ou trois joueurs pour mettre en évidence différentes possibilités de conclusions

Le ciseau avec poste



Après une feinte, le poste no 5 reçoit le ballon; les deux arrières nos 2 et 1 partent successivement pour exécuter un ciseau; les deux ailiers nos 3 et 4 remontent pour prendre la place des

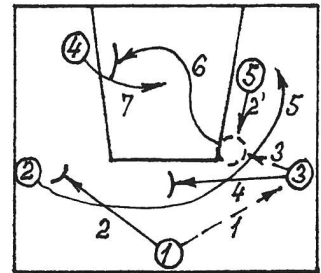


arrières. Si l'action n'a pu se conclure positivement, le poste reçoit le ballon et recommence.

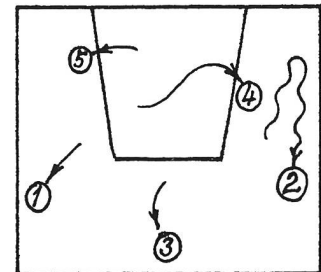
Si les défenseurs ne permettent pas au poste de recevoir le ballon, une diversion est possible en jouant le ballon dans le coin. En plus, le poste peut suivre le mouvement des joueurs qui exécutent le ciseau et se trouve ainsi dans une position des plus favorables pour recevoir le ballon ou pour se placer au rebond.

L'écran inverse

Trois joueurs exécutent un triple écran pour le tireur.



Le no 1 passe au no 3 et exécute un écran pour le no 2; en même temps, le no 5 remonte vers la ligne des lancers-francs pour recevoir le ballon; le no 3 part dans le sens inverse et exécute un écran pour le no 2; celui-ci reçoit le ballon, bénéficie d'un écran du no 5 qui a pénétré; (éventuellement écran pour le no 4). Si la conclusion n'est pas possible, chaque joueur reprend sa place et recommence. Durant cette

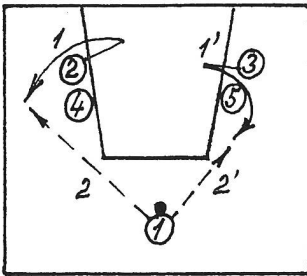


action, un des deux arrières ainsi qu'un ou les deux pivots peuvent être servis dans des conditions idéales.

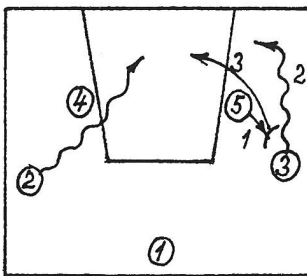
Le stack

Cette combinaison d'attaque s'adresse aux deux ailiers (mouvement) et aux deux pivots (écran). Après un mouvement vers l'extérieur, éventuellement précédé d'une feinte vers l'intérieur, un ailier reçoit le ballon du no 1; l'ailier no 3 peut :

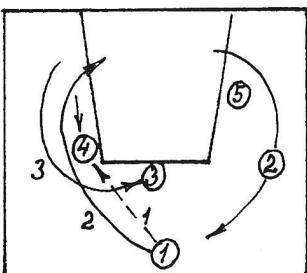
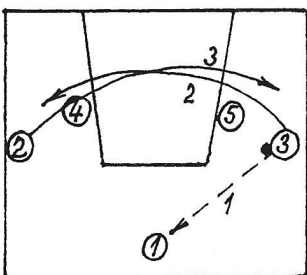
- tirer (bonne position, 45°, 4 à 5 m du panier)
ou



- pénétrer ou
- collaborer avec le pivot no 5 qui sort pour effectuer un écran ou



- redonner le ballon au no 1 et permuter avec l'autre ailier en utilisant les pivots comme écrans (croisement sous le panier)



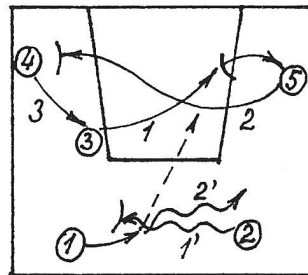
En même temps, l'arrière no 1 peut exécuter un passe-et-va avec un pivot qui s'est déplacé

jusqu'à la hauteur de la ligne des lancers-francs. L'ailier no 3 peut alors venir de la ligne de fond pour croiser l'arrière no 1 devant le poste.

Ces suites d'action créent une succession de positions de tir favorables, de nombreuses pénétrations des ailiers, ainsi que de nombreuses conclusions selon l'improvisation de tel ou tel joueur.

L'équilibre défensif est toujours respecté par la rotation des ailiers et défenseurs.

Ce système peut être aussi utilisé comme une attaque en mouvement contre une défense de zone.



Si l'équipe qui attaque possède des joueurs plus grands que l'équipe en défense, il est possible d'organiser l'attaque selon un enchaînement de mouvements en huit sous le panier, avec écrans successifs; les deux arrières se transmettent le ballon en attendant l'ouverture la plus favorable, tout en exécutant entre eux des mouvements de rotation.

Le mouvement de rotation avec cinq joueurs

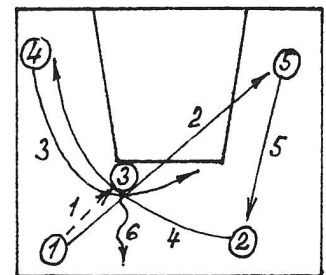
Cinq joueurs sont constamment en mouvement et remplissent n'importe quelle fonction. Après



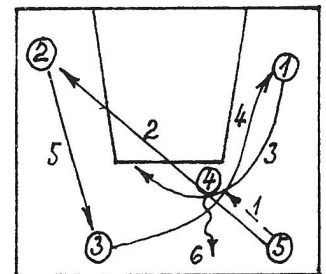
Attaque en mouvement contre une défense individuelle. Les 5 joueurs sont en mouvement.

la passe au poste, trois mouvements consécutifs sont déclenchés autour du poste; chacun des trois joueurs peut recevoir le ballon pour tirer ou pour continuer sous le panier. Le poste peut

aussi conclure en 1 contre 1 immédiatement après avoir reçu le ballon ou après le passage des trois joueurs. Si l'action ne peut se con-



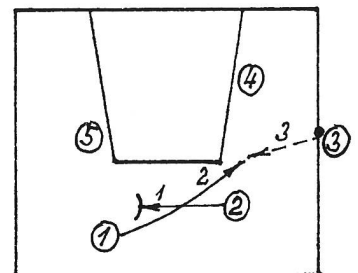
clure, le poste sort en dribble et recommence du côté opposé. ce système est notamment recommandé à une équipe qui ne possède pas de grands joueurs.



Dans tous ces systèmes d'attaque, il faut bien se rappeler qu'un joueur techniquement moyen peut devenir un élément très fort à condition d'être bien amalgamé et bien soutenu par les autres joueurs.

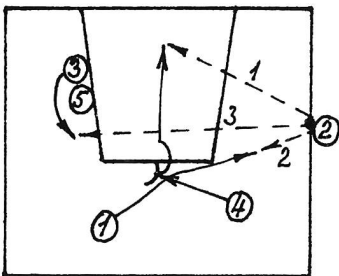
Situation particulière: la remise en jeu

Les nombreuses remises en jeu dans le camp adverse peuvent être à la base de combinaisons d'attaque fort variées:

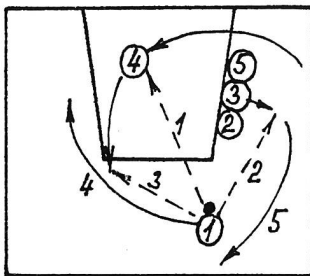


- Remise en jeu en exécutant un écran inverse avec les deux joueurs.

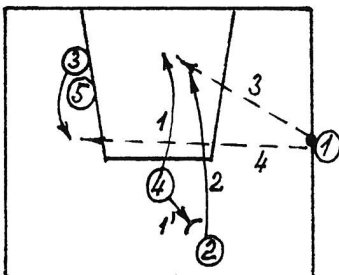
- Contre une défense stricte (pressing), les attaquants ont le temps de s'organiser pour créer une, deux ou trois positions de tir basées sur les écrans. Le déclenchement des actions doit se faire au signal du joueur qui exécute la remise en jeu.



- Au départ un écran; le ballon peut être transmis au no 1 ou au no 2 qui sont en position de tir.



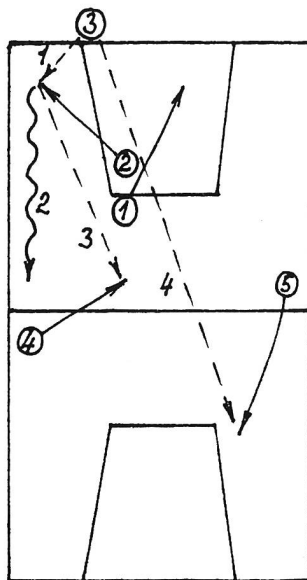
Le no 1 a également la possibilité de transmettre le ballon au no 3 ou au no 4 ou alors de le passer au no 3 qui le transmet au no 4 en position de poste, puis passe-et-va.



- Remise en jeu du no 1: Il peut donner le ballon au no 4 qui pénètre ou au no 2 qui pénètre également, profitant de l'écran formé par le no 4. La troisième possibilité est de transmettre le ballon au no 3 sur la ligne des lanciers-francs.

Situation particulière: remise en jeu après un panier

Si l'adversaire joue le pressing, le no 3 exécute une passe courte après écran, dribble le long de la ligne ou passe au no 4 qui va vers le centre du



terrain à la rencontre du ballon. Le no 3 peut également profiter du démarquage du pivot no 5 et lui transmettre le ballon par une longue passe.

La défense individuelle

Les nombreuses actions qui composent la défense individuelle forment des éléments de base que chaque basketteur doit parfaitement maîtriser: savoir marquer l'adversaire sans ballon, intercepter les passes, orienter le dribbleur, harceler, arrêter un tir.

A partir d'un certain niveau technique, l'entraîneur doit progressivement mettre l'accent sur une organisation collective de la défense individuelle.

Il doit veiller à bien doser la matière concernant à la fois l'attaque et la défense. En effet, surtout chez les débutants, si la défense devient supérieure à l'attaque, il se crée un déséquilibre. Les paniers réussis deviennent rares et le débutant est souvent dégoûté de s'entraîner.

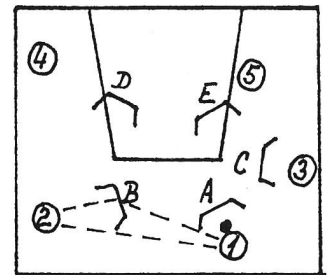
Lors du degré d'initiation, apprendre à maîtriser la position de défense avec le travail des jambes, la répartition équilibrée dans le mouvement défensif, ainsi que la position d'interception.

L'accent principal doit être mis sur le rebond défensif, en insistant sur la position de départ, l'élévation, la prise et la protection du ballon.

Lors du degré moyen, introduire progressivement la défense stricte, le glissement, plus tard le changement. Le flottement doit devenir un mouvement naturel qui donne à chaque joueur un bon placement et lui assure un maximum de sécurité.

Lors du degré avancé, travailler surtout le pressing, la zone-pressé et la défense combinée.

La position d'interception



Elle consiste à placer un défenseur sur le sommet intérieur d'un triangle formé par lui-même, son attaquant direct et l'attaquant en possession du ballon, contrairement à la position classique qui prévoit le défenseur sur la ligne adverse - panier (B - 2 - 1).

Le flottement

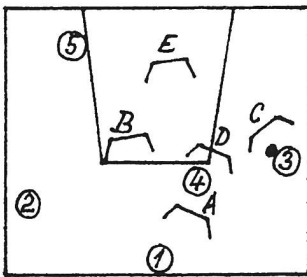


Défense individuelle. Position de flottement des défenseurs nos 8 et 12.

Tout en respectant leur position d'interception, les défenseurs sont responsables de leur adversaire direct et s'articulent les uns par rapport aux autres.

Les défenseurs les plus proches du ballon ont une attitude plus agressive, surtout ceux qui sont placés sur les trajectoires prévisibles des passes (B et C).

Les défenseurs plus éloignés (D et E) ont plutôt tendance à se porter vers le centre de la zone. Le défenseur responsable de l'attaquant en possession du ballon (A) le marque de très près. Pour être toujours bien placé, le défenseur doit suivre constamment les déplacements de son adversaire direct et ceux du joueur en possession du ballon.



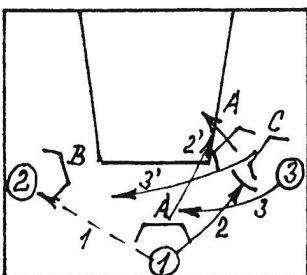
Ainsi, lorsque le ballon est transmis à un autre attaquant ou lors d'un dribble, le défenseur doit agir en conséquence en respectant les mêmes principes.

Face à des joueurs qui attaquent par des passes simples ou par des dribbles, une défense attentive ne doit pas rencontrer de problèmes insolubles. Il en est tout autre si les attaquants utilisent des écrans.

Dans de pareils cas, les défenseurs peuvent utiliser deux manœuvres de défense qui sont le glissement et le changement.

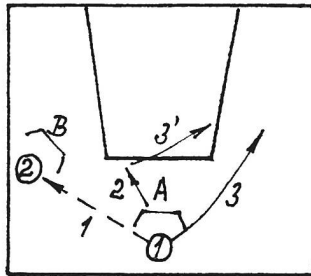
Le glissement

Cette manœuvre consiste, tout en marquant toujours le même adversaire, à éviter l'écran en se plaçant entre l'adversaire qui forme l'écran (no 2) et son défenseur direct (A).

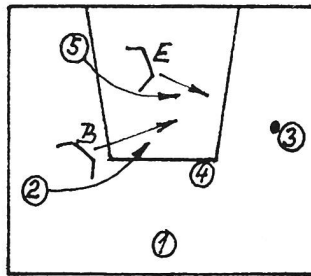


Durant cette action, le défenseur doit s'écartier de son attaquant (no 1) pour favoriser le passage de son partenaire C.

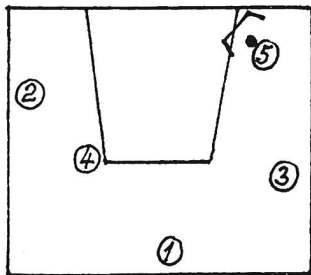
Cette manœuvre collective entre deux défenseurs est facilitée si chaque joueur en défense respecte le principe: « Mon adversaire direct transmet le ballon, aussitôt je démarre en direction du ballon et du panier » (joueur A).



Cette action de retrait a pour avantage de créer un passage et aussi d'éviter une combinaison de passe-et-va. Si l'attaquant qui a transmis le ballon part dans la direction opposée à sa passe, son défenseur continue à le suivre à une certaine distance comme l'exige le principe du flottement.



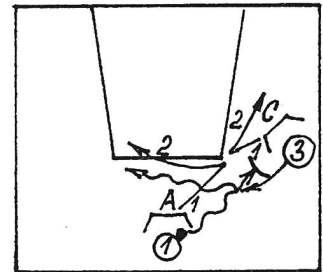
Mais attention à l'attaquant qui pénètre avec le ballon en direction du panier; cette action doit être considérée comme très dangereuse. Dans ce cas, les défenseurs B et E doivent se placer entre cet attaquant qui pénètre et le joueur en possession du ballon.



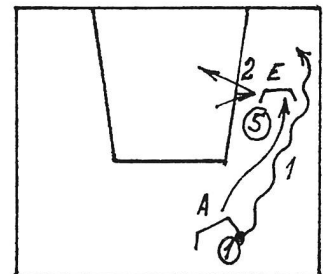
Insister tout spécialement sur le danger que représente un attaquant qui cherche à s'infiltrer le long de la ligne de fond. Le défenseur doit absolument empêcher ce passage en se plaçant immédiatement devant lui.

Le changement

Cette manœuvre permet de marquer continuellement l'attaquant en possession du ballon en exerçant une certaine pression.

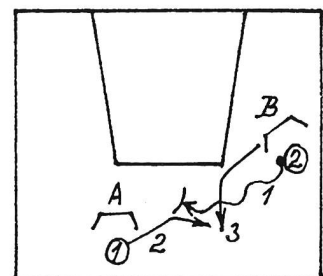


Le défenseur A qui marque le dribbleur (no 1) reprend le dribbleur no 3 après le croisement (C) va reprendre le joueur sans ballon (no 2).

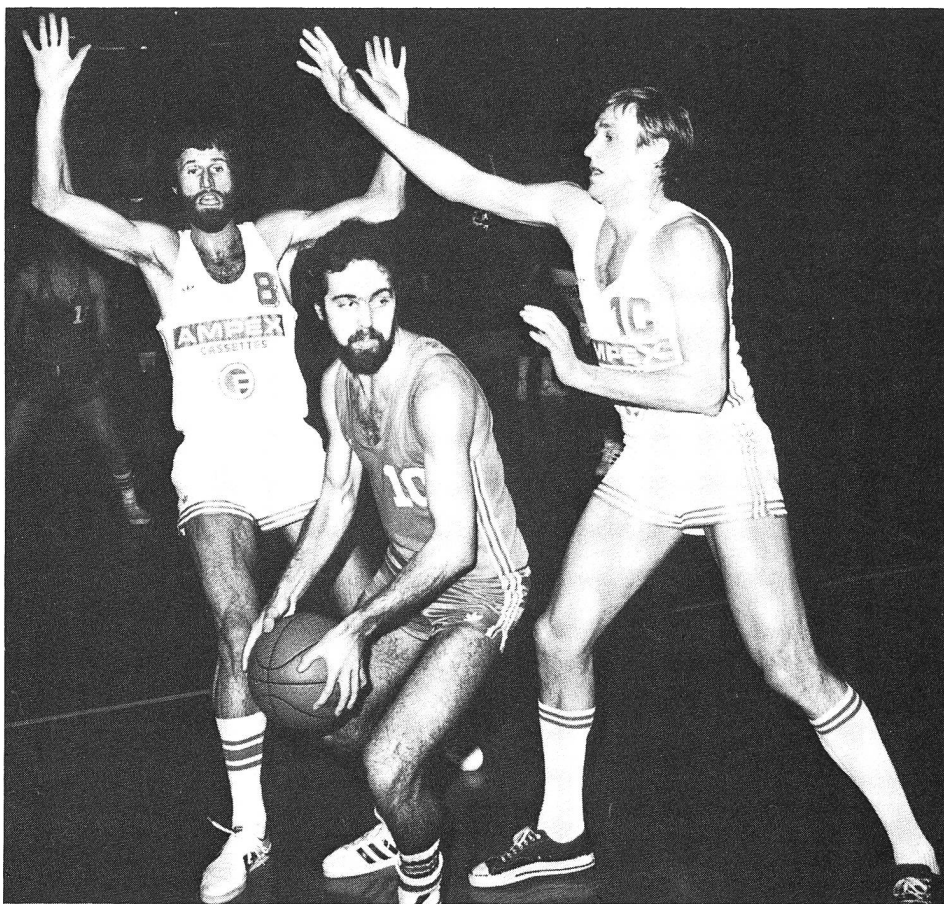


Eviter si possible la manœuvre de changement, entre les pivots et les arrières. Si ce cas se présente, le pivot sort pour faire dévier le dribbleur de sa trajectoire de course et revient aussitôt devant son adversaire. L'espace créé par cette action permet au défenseur A de passer devant l'écran.

Le changement agressif



Il exige une excellente collaboration entre les deux défenseurs. Le défenseur B qui se prépare à changer de joueur, ne se contente pas de res-



Dédoublage de la défense sur l'attaquant en possession du ballon.

ter à la même distance de son adversaire, mais il essaie d'avancer pour se trouver dans la trajectoire de course du futur dribbleur. Souvent, l'attaquant no 1, surpris par ce mouvement inattendu, commet une faute (marcher, passage en force).

Le doublement de la défense

Il consiste à placer deux défenseurs contre l'attaquant en possession du ballon.

Au moment où les deux attaquants nos 1 et 2 amorcent leur croisement, les deux défenseurs A et B encerclent le dribbleur pour tenter de le stopper ou de dévier la passe dans un laps de temps de 5 sec., sinon l'arbitre doit siffler un entre-deux.

Lors des manœuvres de changement, le défenseur qui prend l'initiative de changer d'adversaire doit l'annoncer aux autres joueurs par un mot comme « change ».

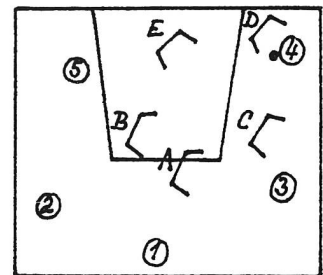
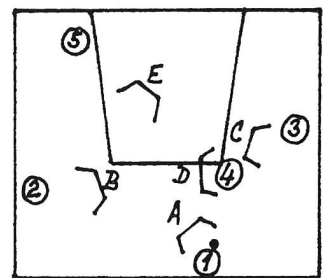
Il doit donner ce signal au moment où il marque son nouveau joueur avec ou sans ballon. Les actions sont surtout dirigées contre le possesseur du ballon, lors d'une défense agressive. S'il n'y a pas de changement, les défenseurs doivent essayer de continuer à marquer leurs attaquants en évitant les écrans (glissement, anticipation, placement vers le ballon).

Occupation du terrain

La défense individuelle avec flottement est généralement utilisée dans la propre moitié du terrain. Les défenseurs prennent contact avec leurs adversaires au moment où ceux-ci ont franchi la ligne centrale.

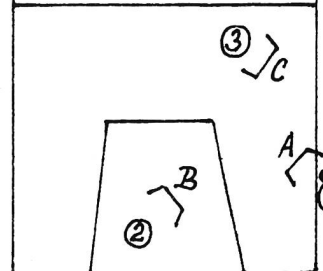
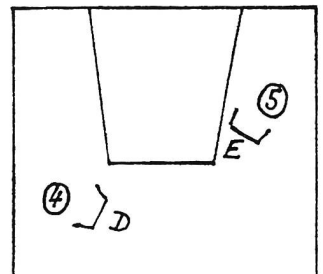
Selon les consignes, les défenseurs peuvent agir d'une manière agressive (interception, changement, doublement) ou au contraire augmenter le flottement dans le but surtout d'empêcher les pénétrations.

Si l'équipe en défense veut agir encore d'une manière plus agressive, elle peut appliquer le pressing sur tout le terrain.

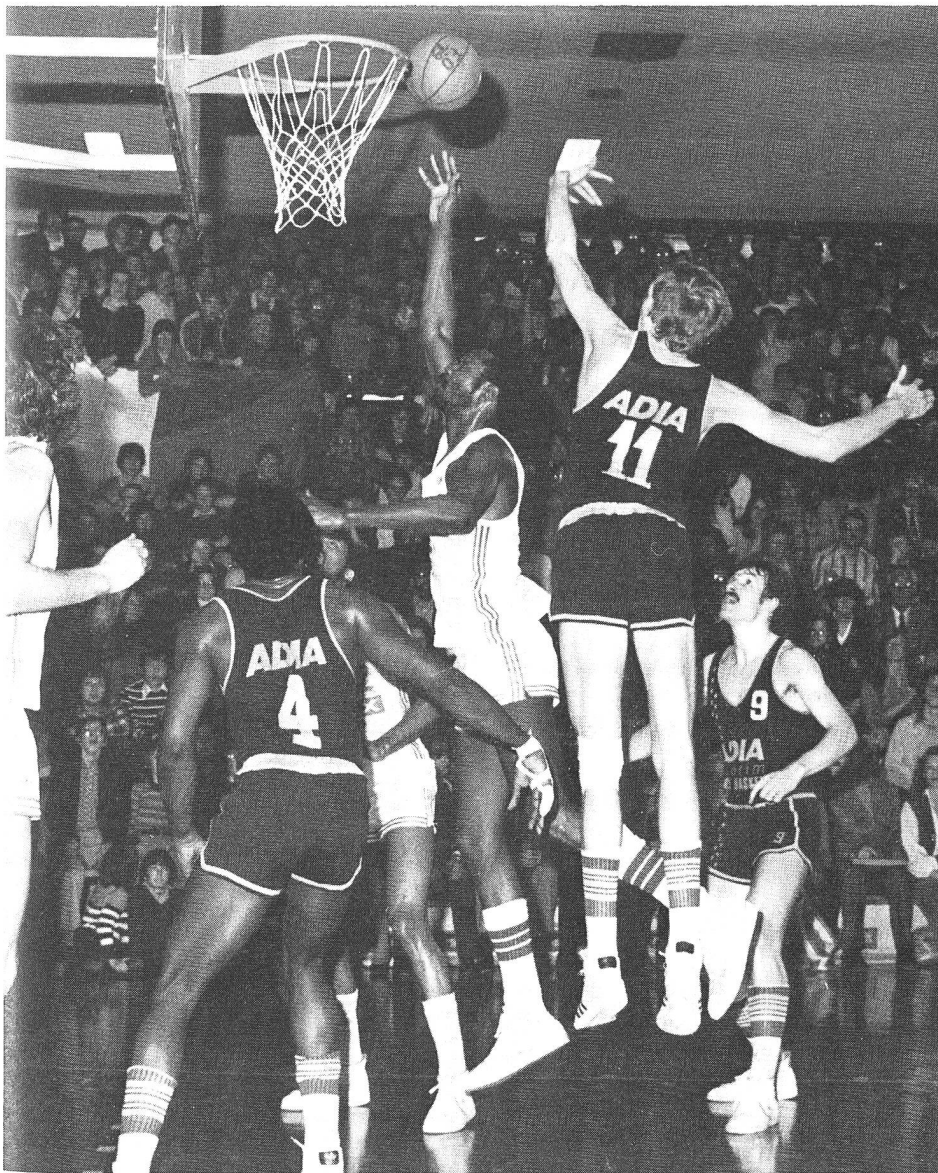


Le pressing

Cette défense individuelle sur tout le terrain consiste à serrer de très près l'adversaire de manière à l'empêcher de développer ses actions offensives.



Le marquage débute déjà avant la remise en jeu derrière les lignes de fond ou de côté. De ce fait



les actions collectives des attaquants ne peuvent plus se développer, et seules les actions individuelles restent possibles.

Le pressing est surtout utilisé comme effet de surprise (après un panier marqué, lancer-franc, temps-mort).

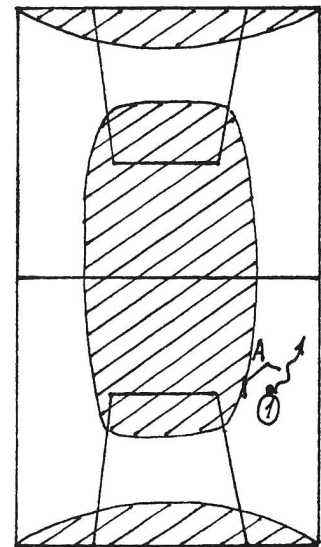
Un des buts est d'intercepter le ballon pour prendre l'adversaire à contre-pied et marquer sur contre-attaque.

Ce système doit toutefois être appliqué avec prudence, notamment lorsqu'on a affaire à un adversaire de bon niveau, car le moment de sur-

prise passé, cet adversaire peut modifier aussi son système d'attaque et prendre l'avantage du fait que le pressing est reconnu comme étant une défense très ouverte pour qui sait en profiter. Deux principes généraux régissent l'application du pressing.

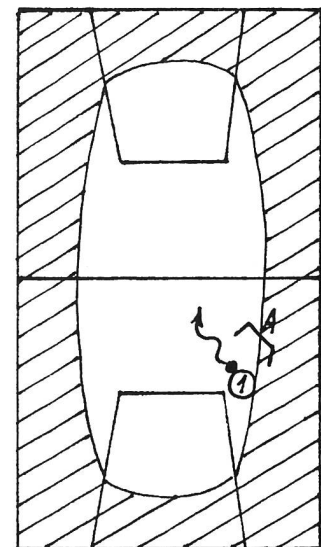
1. Empêcher l'adversaire de développer ses actions offensives au milieu du terrain. Le dribbleur, par la position et le mouvement de son défenseur, doit être orienté vers les lignes de côté. Ainsi les possibilités d'exécuter des passes sont fortement réduites et le placement des

autres défenseurs en est facilité. Si le dribbleur est stoppé dans un endroit proche d'un angle du terrain, les défenseurs doivent prévoir une dé-



fense stricte pour intercepter le ballon ou empêcher la passe.

2. Diriger le dribbleur vers le centre du terrain.



A ce moment, il se voit encerclé et se trouve dans l'obligation de prendre des décisions rapides, souvent précipitées et désavantageuses. Ce deuxième principe paraît plus fragile que le premier, car il autorise des passes décisives des deux côtés et en profondeur. (à suivre)