

Le jeu sans ballon est-il un facteur d'appréciation du niveau de jeu d'une équipe ? Pourquoi ?

Basketball n°643, septembre, octobre 1999

Comme chaque année, le Ministère de la Jeunesse et des Sports en liaison avec la Fédération organise une session du Brevet d'Etat d'Educateur Sportif 2ème degré (partie spécifique).

Les candidats à cet examen sont donc amenés à composer un devoir écrit à partir d'un sujet qui leur est soumis.

Comme toujours, il existe des copies considérées comme "bonnes" ou "mauvaises" par le jury.

Afin que les formateurs et les candidats à venir se fassent une idée plus précise de ce qu'il est possible de faire, nous avons décidé de reproduire intégralement, l'une des très bonnes copies de la session 99 de cet examen.

Seuls les dessins ont été refaits afin de faciliter la lecture de ce devoir.

Il y a bien d'autres façons de traiter le sujet, notamment en insistant davantage sur le jeu au plus haut niveau mondial et la spécialisation des joueurs.

Néanmoins, cette copie (*dont nous ne connaissons pas l'auteur*) bien présentée, plutôt "facile" à lire, correspond pour une bonne part aux attentes du jury.

Les membres du jury de l'écrit du BEES 2° degré

"S' il est généralement admis que la performance la plus élevée et le record international sont et seront toujours réservés à des athlètes d'exception, il n'en demeure pas moins que "la classe", le don, ne suffisent plus en eux-mêmes et que seul un entraînement méthodique en assure l'exploitation et permet l'accession au plus haut niveau":

Cette réflexion faite en 1992 par un entraîneur de sport individuel (Georges Gacon, entraîneur de 1 / 2 fond français) pourrait très bien s'appliquer aux jeux sportifs collectifs.

Au basket, la très grande majorité des actions entreprises par les joueurs sont effectuées sans le ballon.

Ce jeu sans ballon n'est pas inné et l'entraîneur devra développer les capacités de chacun de ses joueurs, pour augmenter le rendement de son équipe.

D'abord, nous verrons, en faisant référence au plus haut niveau actuel européen et nord américain, si le jeu sans ballon peut être considéré comme un facteur d'appréciation du niveau du jeu d'une équipe.

Puis, dans une deuxième partie, nous nous intéresserons aux moyens pratiques dont l'entraîneur dispose pour améliorer le joueur tout au long de sa formation dans ce secteur du jeu.

Lors d'un match de basket, le temps de possession du ballon pour un joueur varie en fonction du poste de jeu de quelques secondes pour les joueurs intérieurs et généralement 2, voire 3 minutes pour les meneurs de jeu.

Le reste du temps est occupé par des manœuvres sans le ballon. Celles – ci peuvent être, soit offensives, soit défensives.

Pour faciliter et restreindre le sujet, nous ne parlerons que des actions offensives, bien que le jeu défensif soit par définition du jeu sans ballon.

Pour **Jean-Paul Cormy**, le jeu sans ballon est révélateur du niveau de jeu d'une équipe : celui – ci considère qu'une équipe faible présentera un seul joueur en mouvement (le possesseur du ballon) pour 4 joueurs spectateurs immobiles, alors qu'une équipe de bon niveau aura 4 joueurs en mouvement et seul le porteur du ballon sera statique.

Cette affirmation, qui peut apparaître caricaturale et excessive hors contexte, ne l'est pas tant que ça.

Gérard Bosc, dans "Comprendre le jeu pour mieux s'entraîner" insiste sur le fait qu'il existe deux façons d'observer un match :

La première consiste à subir les mouvements du ballon en s'intéressant exclusivement aux comportements des porteurs de balle successifs.

La deuxième consiste à anticiper, c'est – à – dire à tenter de porter le regard où l'action devrait prochainement se dérouler.

Celle seconde façon de faire est radicalement différente de la précédente et requiert un certain niveau d'expertise. Les principes constituant l'armature de l'activité définis par Gérard Bosc dans la vidéo pré – citée (occupation rationnelle de l'espace, transition(s), jeu direct, jeu indirect, proximité, éloignement) sont maîtrisés par tous les joueurs et entraîneurs de haut niveau.

Les lignes de forces définiront des "espaces clés" ou des zones à haut pourcentage de réussite où les équipes chercheront à amener le ballon. En amont, les attaquants chercheront des comportements visant à s'adapter à la défense et à mettre celle – ci en faute.

Schématiquement, l'attaque cherchera à faire émerger des situations de tir à haut pourcentage de réussite; pour cela, il s'agira :

- d'offrir un avantage temporaire à un joueur dans un endroit défini (en lui faisant profiter d'écran(s) (simples, doubles, ou décalés en cascade). L'écran consistant à

favoriser l'action d'un partenaire en utilisant son corps comme obstacle pour le séparer momentanément de son adversaire direct),

- d'isoler dans un secteur précis un attaquant qui domine son vis – à – vis (en taille, en poids, ou techniquement),
- de créer un surnombre "décalage/renversement" pour le tireur à l'opposé contre une zone,
- d'isoler un couple de joueurs prédéfinis (généralement un meneur et un intérieur) pour un écran porteur (Malone / Stockton aux Jazz, Rudd / Bilba à l'Asvel)... et exploiter les aides défensives rendues nécessaires.

De manière générale, les équipes, en fonction de leur intention tactique première (par exemple jouer en priorité pour le n°1 ou jouer en priorité pour le n°5 sur l'écran porteur) développeront des manœuvres offensives côté ballon ou à l'opposé.

Michel Rat voit ici une caractéristique du jeu moderne : "les équipes tendent à augmenter le jeu sans ballon côté faible.

Ces manœuvres mettront en relation 2 ou 3 joueurs. Placement, déplacements - mobilité, anticipation, agressivité, circulation, font partie intégrante du jeu sans ballon.

Sabine Deneuve, lors du congrès de Dijon, a mis en évidence la nécessité de **coordonner et de hiérarchiser** les déplacements par rapport aux partenaires, adversaires et / ou ballon.

Nous allons voir maintenant comment celui-ci se manifeste concrètement dans les étapes de la formation du joueur en nous intéressant exclusivement à l'attaque d'une défense Homme à Homme.

Dans les petites catégories ou chez les adultes novices, le jeu sans ballon se réduit à la plus simple expression : tous les joueurs sont groupés devant le porteur et réclament le ballon (phénomène de "grappe").

Deux apprentissages vont permettre la progression

1. L'augmentation des capacités de passe du porteur de balle (qui s'accompagnera d'une augmentation des capacités de réception) (choix de passe courte, moyenne, longue)
2. L'apprentissage du pivoter (et donc de la notion de soutien) qui élargira à 180° le champ de vision du porteur.

C'est donc dans un premier temps les capacités du possesseur du ballon qui amèneront la découverte du jeu sans ballon.

Ce développement permettra rapidement le passage au 2 puis 3 c 0, 2 c 2, 3 c 3 où les jeunes benjamins et minimes découvriront :

- les notions de démarquage simples (aller sous le cercle, ressortir en changeant de rythme et de direction, le **back – door qui nécessitera** déjà une prise d'information sur l'adversaire) et les premiers démarquages complexes (enroulé, surpasser et ressortir) en fonction du poste de jeu.
- la qualité de la réception (réorientation rapide, position de triple menace, attitudes)
- le mouvement immédiatement après l'échange (passe et va, passe et suit, écran indirect et direct)
- la possible hiérarchie des comportements

Je suis porteur de balle

- je joue 1 cl dans le couloir de jeu direct
- Je joue pour 1 partenaire qui pénètre dans le couloir
- Je joue pour 1 partenaire qui se trouve dans le couloir
- Je repars sur du jeu périphérique

Je suis non porteur de balle

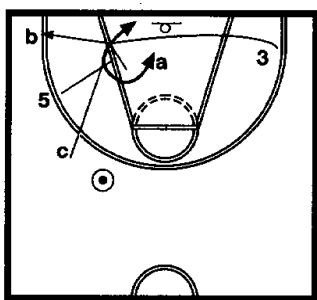
- Je prends de l'information sur la situation afin de favoriser le possesseur du ballon,
- je m'éloigne pour le laisser jouer 1c1,
- je me rapproche (écran porteur) pour l'aider,
- je coupe au panier si mon vis – à – vis reste collé sur la ligne de passe,
- je cherche à recevoir la balle dans mon secteur de tir.

Si je ne suis pas concerné directement par l'action, je mobilise mon vis – à – vis (feintes, leurres) et sert à l'équilibre de l'attaque.

A la trilogie fondamentale "tir – passe – dribble" le jeune doit intérioriser, assimiler, puis systématiser ce type de comportements.

Les 5 joueurs doivent être dangereux (ce qui nécessite de posséder une panoplie gestuelle certaine) et doivent savoir extraire dans un temps très bref, de l'information sur la situation dans sa globalité, afin de fournir une réponse pertinente.

Sur les stades intermédiaires, il s'agira pour l'entraîneur, de donner ces indices aux joueurs afin que ceux-ci puissent s'adapter.



Exemple : l'utilisation d'un écran oblique, intérieur – extérieur, sortant côté balle. Ceci implique, par rapport aux choix défensifs, que l'attaquant s'adapte :

- a) le défenseur suit = 3 tourne autour (curl)
- b) le défenseur passe au – dessus de l'écran = 3 va s'écarter (et 5 modifie l'orientation de son écran pour protéger 3 ou **jouer back – door (b')**).
- c) le défenseur glisse entre = back – door ou sortie normale de l'attaquant.

Le choix de 3 va conditionner le mouvement de 5 qui choisira un déplacement dans l'espace laissé libre par 3, (si 3 tourne autour, 5 ouvre au poste ...). Ces deux joueurs devront se présenter sur un des chemins de passe différents afin de ne pas permettre à un seul défenseur d'intervenir sur les deux.

Le porteur de balle devra développer sa capacité à l'alternative (si le bénéficiaire de l'écran est contesté, alors je cherche le poseur, si les défenseurs changent, alors la solution n'est pas sur le bénéficiaire mais pour le poseur qui a enroulé ...).

L'entraîneur insistera lourdement sur la lecture du jeu (indices) et sur la cascade de comportement que celle – ci induit.

Les joueurs de haut niveau possèdent un éventail de gestes spécifiques à chaque poste et beaucoup d'entre eux s'effectuent sans ballon (démarquages divers et variés pour les ailiers, prise de positions préférentielles pour les intérieurs, pose de l'écran (saut de placement) utilisation, libérer les espaces, rééquilibrer.

Toutes les actions doivent favoriser le porteur, créer ou maintenir un rapport de force favorable à l'attaque, faire émerger un avantage de position.

Il semble évident que le jeu sans ballon est un facteur d'appréciation du niveau de jeu.

A haut niveau, les déplacements sont coordonnés et hiérarchisés et motivés par une intention tactique.

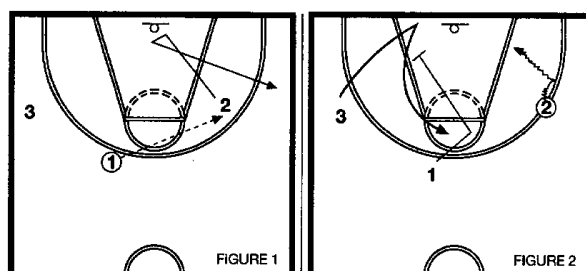
Trop souvent dans l'apprentissage, les entraîneurs, pour combler et / ou masquer cette incapacité à évoluer rationnellement sans le ballon, enferment les jeunes dans des circulations tactiques stéréotypées, ce qui tend à standardiser leurs comportements.

Nous ne pouvons qu'abonder dans le sens **d'Olivier Veyrat** et de **Sabine Deneuve** qui prônent la mise en place d'un code, c'est à dire l'édiction de certains principes du jeu qui se rapprochent de la philosophie des "passing game" américains.

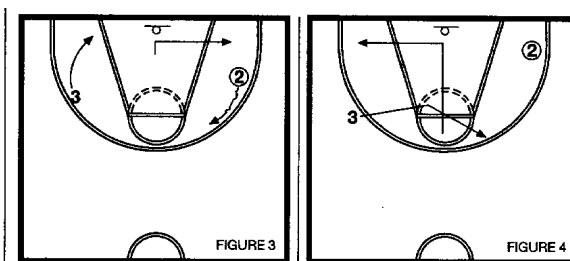
Une phase de jeu comme "Flex Offense" mise en place par l'ex – entraîneur des cadettes **J.Vernerey** semble être un bon compromis pour l'apprentissage.

Apprendre aux jeunes à "**voir – comprendre – décider rapidement et agir**", est le cœur du processus d'entraînement qui doit permettre l'éclosion de joueurs susceptibles de s'adapter aux situations diverses auxquelles ils peuvent être confrontés.

Exemple d'un 3 c 3 en Minimes : 2 a l'initiative, il joue le 1 contre 1. Dans ce cas, 1 libère l'espace en s'écartant ou en allant chercher un écran pour 3.

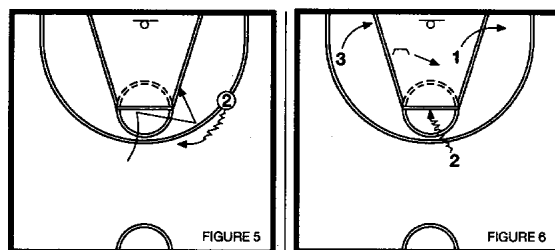


Si 2 ne joue pas le 1 c1 → passe et va de 1. Ré équilibration en dribble de 2, si 1 sort côté fort (figure 3) ou de 3, si 1 sort du côté opposé (figure 4).



Si 2 ne joue pas le 1 c 1 en première intention (avec un fort déséquilibre de taille entre les défenseurs de 1 et 2), il est possible de jouer un écran/porteur (figure 5).

Si le défenseur de 2 est pris dans l'écran et que le défenseur de 3 aide, 3 attaque le cercle (figure 6). Si 2 est stoppé par son vis – à – vis, 1 peut aussi sortir à l'opposé, en portant un écran pour 3.



Voir, comprendre, décider (notion du choix), agir sont les termes qui doivent guider les comportements du joueur, avec et sans le ballon.

Le joueur apprendra alors à reconnaître des configurations qui induiront des actions (par exemple : je suis contesté, mon défenseur est sur la ligne de passe donc je joue back – door) et petit à petit, à les automatiser.

A haut niveau, nous l'avons vu dans la première partie, le jeu sans ballon est la condition sine qua non de la réussite collective.