

COMPTE RENDU D'ACTION	FORMATION JOUEURS (FJ)	saison 2019/2020
	FORMATION CADRES (FC)	

Intitulé et Objectif(s) de l'action	<p><u>Intervention technique : regroupement coaches, entraîneurs et salariés de clubs</u> Informations pédagogiques et techniques à destination de l'encadrement (bénévole et professionnel) des jeunes pratiquants de 9 à 17 ans.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sensibiliser aux contenus prioritaires de formation sur un thème précis. - Harmoniser les contenus de formation Joueurs-Joueuses sur le territoire.
--	--

Date	Vendredi 13 décembre 2019	Lieu	Trégastel
Nombre de participants	4 personnes / 2 clubs	Public	Salariés et encadrants des équipes U13-U15-U17M-U18F

Encadrement		
Nom -Prénom	Fonction	Structure / Club
RIVET Jonathan	Intervenant terrain	CTF CD 22

Bilans

Affiche réalisée par Sébastien Gillard



Temps théoriques :

- Présentation du thème abordé.

Temps pratique (avec 12 joueurs U17M de la CTC TREGOR BASKET 22) :

- Situations proposées sur : « Exploitation des écrans non-porteurs selon les options défensives ».

Thème:

L'exploitation des écrans non-porteurs selon les options défensives

Intervenants:

Jonathan RIVET - CTF du Comité Départemental de Basket-Ball des Côtes d'Armor
Delphine GAPIHAN - CTF du Comité Départemental de Basket-Ball des Côtes d'Armor

Gratuit - Ouvert à tous - Inscription en ligne sur Basket22.fr

INTERVENTION TERRAIN (doc sur www.basket22.fr)

En introduction, les différents types d'écran non porteur et leurs intérêts ont été présentés.

De ce fait, les écrans rentrants et sortants ont été abordés avec les objectifs de gagner un espace et du temps pour l'attaque par rapport à la défense.

En complément, les écrans horizontaux et verticaux ont été montrés pour définir le vocabulaire utilisé et démontrer la bonne réalisation de chacun.

L'écran rentrant se caractérise par le fait que le bénéficiaire de l'écran va vers le panier.

Au contraire, lors d'un écran sortant, le bénéficiaire s'écarte de la raquette.

L'écran horizontal permet un démarquage proche de la ligne de fond (sens de la largeur) alors que l'écran vertical aide le bénéficiaire à se démarquer vers l'axe du terrain (sens de la longueur).

Les choix offensifs et défensifs pour les écrans non porteurs de balle doivent suivre une logique et une cohérence globale avec les principes de jeu souhaités.

Chaque choix offensif doit être une réponse à un choix défensif ce qui doit amener les joueurs et joueuses à développer leur lecture de jeu pour optimiser l'efficacité des écrans posés.

Ceci est donc une compétence à travailler régulièrement afin que les joueurs et joueuses sachent lire au mieux (bon choix dans un temps très court) l'option offensive à privilégier.

Il est également très important d'insister sur la justesse technique de la pose (attitude et angle de l'écran) et la prise d'écran (timing + passer très près du poseur d'écran + changement de rythme).

Les options seront différentes selon la relation et le poste de jeu des deux joueurs en collaboration puisqu'il existe des écrans entre joueur extérieur/extérieur, extérieur/intérieur, intérieur/extérieur et intérieur/intérieur.

Nous pouvons résumer les options de prise d'écran de la façon suivante :

- 1) sortie d'écran directe : prise → « direct » / pose → « vers le panier » (roll)
- 2) sortie d'écran dans le dos (back-door) quand le défenseur anticipe la prise d'écran : prise → « dos » / pose → « pop » (s'écarter)
- 3) sortie d'écran en curl (tourne autour de l'écran) quand le défenseur suit dans les appuis : prise → « curl » / pose → « pop » (s'écarter)
- 4) sortie d'écran en flare (éclater au large) quand le défenseur passe sous l'écran : prise → « flare » / pose « poste »

Les deux joueurs en relation doivent toujours respecter les principes du spacing et s'assurer de ne pas être dans un même espace de jeu.

SEANCE :

I) Echauffement 3x0 sur demi-terrain :

Un échauffement a été mis en place en insistant sur les éléments techniques sur la pose et la prise de l'écran.

Plusieurs finitions (selon les options défensives imaginées) ont été jouées sur une situation avec un écran horizontal puis avec un écran vertical (côté droit et côté gauche du terrain).

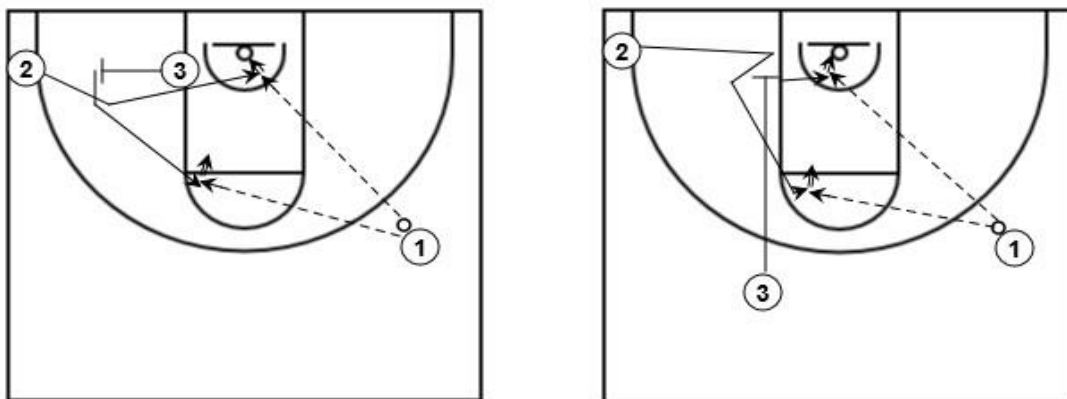
Pour la pose de l'écran, l'attitude du joueur a été détaillée en insistant sur les jambes fléchies largeur des épaules voire légèrement plus et les bras devant rester dans le cylindre du joueur. La vitesse de déplacement a également été soulignée.

Concernant la prise de l'écran, le fait de fixer son adversaire, soit en le feintant ou en allant au contact de ce dernier, a été présenté avec l'intention de changer de rythme après le contact en passant très près du poseur d'écran (repère épaule-épaule).

Les options abordées ont été les suivantes :

- Simulation d'un défenseur suivant dans les appuis : « curl » pour le joueur prenant l'écran et finition près du cercle ; s'écarter avec un tir à mi-distance à 2 points pour le poseur d'écran.

→ Le passeur choisit à chaque fois le joueur auquel il veut faire la passe et l'autre doit jouer le rebond offensif en cas de tir raté.



Un contrat collectif a été demandé pour chaque évolution (10 paniers dont rebonds offensifs avant que le ballon ne touche le sol).

II) Fin d'échauffement 3x0 sur tout-terrain :

Pour terminer l'échauffement, une situation de course tout-terrain a été mise en place avec le choix d'une des options vues précédentes à choisir par les joueurs.

Le souhait de les voir communiquer sur l'intention de jeu mise en place pour leur groupe a été intéressant.

Un contrat collectif a également été demandé sur cette situation.

III) 2x2 avec passeur sur demi-terrain :

L'opposition a été instauré sur du 2x2 pour faciliter la lecture de jeu des attaquants à 2 joueurs sans tenir compte d'éventuelles aides défensives.

Les joueurs pouvaient jouer soit sur un écran horizontal (rentrant) ou un écran vertical (sortant) afin de retrouver les options vues auparavant lors de l'échauffement.

Des séquences de 3'30'' ont été mises en place avec les choix défensifs suivants :

- 1) Défense dans l'obligation de « changer » de joueur lors de l'écran joué → priorité de jouer sur l'ouverture (« flash ») du poseur d'écran.
- 2) Défense dans l'obligation de « garder » son joueur lors de l'écran joué avec la possibilité de passer au-dessus ou en-dessous de l'écran → priorité de jouer sur le joueur qui prend l'écran avec la lecture adaptée (« curl » ou « flare »).
- 3) Défense a le choix de l'option défensive de « changer » ou « garder » à chaque action.

Globalement, les joueurs ont réussi à progresser au fur et à mesure dans la lecture de jeu puisque certains n'étaient jamais dans la lecture du choix défensif. Les conseils divulgués ont permis aux joueurs de corriger leurs choix inadaptés et de prendre conscience de l'importance de cet aspect du jeu pour optimiser l'efficacité d'un écran.

IV) 3x3 sur demi-terrain :

Suite au 2x2 avec passeur, l'évolution positive dans la lecture de jeu et la réussite des situations offensives avec la plupart du temps des choix justes, nous a permis de passer sur du 3x3.

Sur le même principe que sur la situation précédente, les choix défensifs ont été guidés sur les 2èmes séquences (« changer » puis « garder ») et laissés libre sur la dernière séquence.

Les aides défensives du troisième joueur étaient possibles, ce qui rendait les choix offensifs plus complexes en sachant que le passeur du début était également sous pression.

Des situations intéressantes ont été jouées par les joueurs et ils ont été très à l'écoute des actions où la lecture n'était pas forcément la bonne ce qui leur a permis de se corriger par la suite.

V) 5x5 tout-terrain :

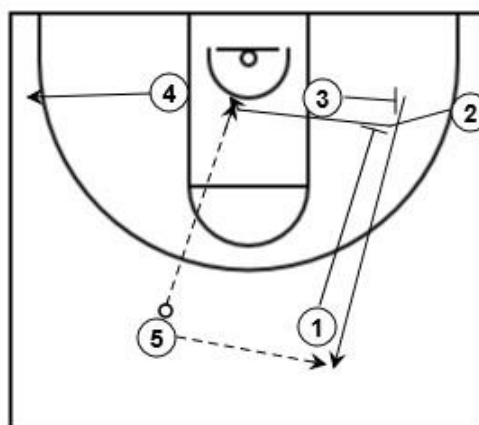
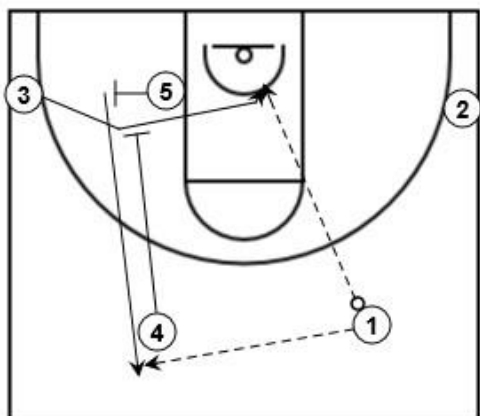
L'opposition « classique » en 5x5 tout-terrain a été mise en place pour sensibiliser les joueurs sur le spacing et le timing à respecter pour avoir une efficacité sur le jeu d'écran avec des espaces plus restreints que précédemment.

Le jeu rapide était préconisé comme intention de jeu prioritaire puis la forme de jeu semblable au tradition « FLEX » a été demandé sur les attaques demi-terrain.

Lorsqu'une équipe parvenait à marquer sur contre-attaque, elle obtenait une attaque supplémentaire sur demi-terrain afin d'insister sur l'exploitation des écrans non porteurs de balle et le travail effectué sur la séance.

La défense individuelle tout-terrain était obligatoire lors de ce temps de jeu.

Trois séquences de 4 minutes ont été jouées de cette façon.



Pour terminer la séance, nous avons également vu l'exploitation des écrans non porteurs sur une attaque de zone 2/3.

Conclusion :

L'utilisation des écrans est énormément présente dans le basket moderne et cela est un véritable atout par rapport à une défense si l'exploitation faite est maîtrisée par les joueurs.

Néanmoins, cela nécessite des savoir-faire et des compétences individuelles et collectives de la part des joueurs pour lesquels cet aspect du jeu est proposé.

Les attitudes requises du poseur d'écran et de son bénéficiaire ainsi qu'une bonne exploitation (lecture de jeu associée) sont indispensables pour que cela ait un intérêt et une cohérence dans un jeu collectif chez les jeunes à partir de U17.

Il est nécessaire d'avoir développé auparavant à un niveau confirmé les fondamentaux individuels et les principes de jeu collectifs simples des joueurs concernés afin d'avoir une évolution cohérente dans les intentions de jeu de l'équipe.

→ **Remerciements au club du Trégastel OS notamment Nathalie QUENNEC pour son accueil, aux 12 joueurs présents de la CTC Trégor Basket 22 pour leur implication sur la séance ainsi qu'à Guillaume LEFEUVRE et Thierry MOREAU, entraîneur et coach de l'équipe.**

Participants

<u>NOM</u>	<u>PRENOM</u>	<u>CLUB</u>	<u>Présence</u>
FERCOQ-TOUSSAERT	Jean-Charles	Lannion TB	X
LEFEUVRE	Guillaume	Lannion TB	X
MOREAU	Thierry	Lannion TB	X
QUELLEC	Nathalie	Trégastel OS	X