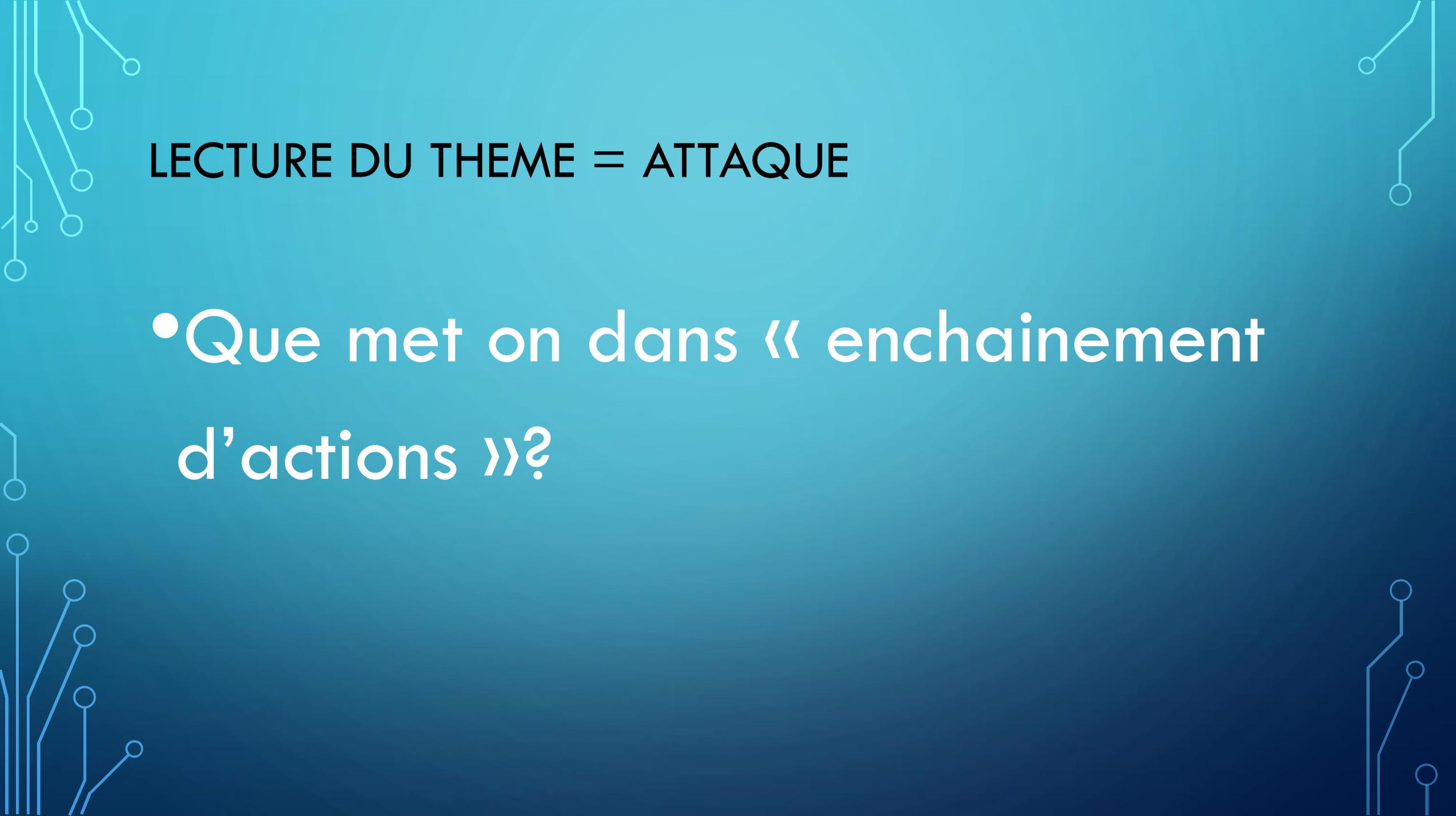




ENCHAINEMENT D'ACTIONNEMENTS OFFENSIVES

COLLOQUE DU 11 NOVEMBRE 2024 – TSF VOIRON

JB BRODIER

The background is a solid teal color. In the four corners, there are decorative white line-art elements resembling circuit traces or neural network connections, with small circles at the end of the lines.

LECTURE DU THEME = ATTAQUE

- Que met on dans « enchainement d'actions »?

- - Tout terrain: du Rebond Défensif au panier attaqué?
- - Demi terrain: du franchissement de la ligne médiane au panier attaqué?
Différences entre contre-attaques et attaques placées si repli défensif efficace
- Cas des remises en jeu zone d'attaque

OBJECTIF: AVOIR UN CODE DE JEU COMMUN POUR JOUER A 5 EN ATTAQUE

PREAMBULE

- Avoir la volonté de se projeter dans le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli défensif primordial en U13 (et même après)
 - - rebond sortie de balle rapide en passe ou dribble
 - - espaces de course
 - - jouer les surnombres = consignes pour le PB et consignes pour les NPB (apprendre à jouer sans ballon)
 - - lecture de ce que fait la défense
 - - vitesse de course / vitesse de prise de décision / vitesse de réalisation motrice

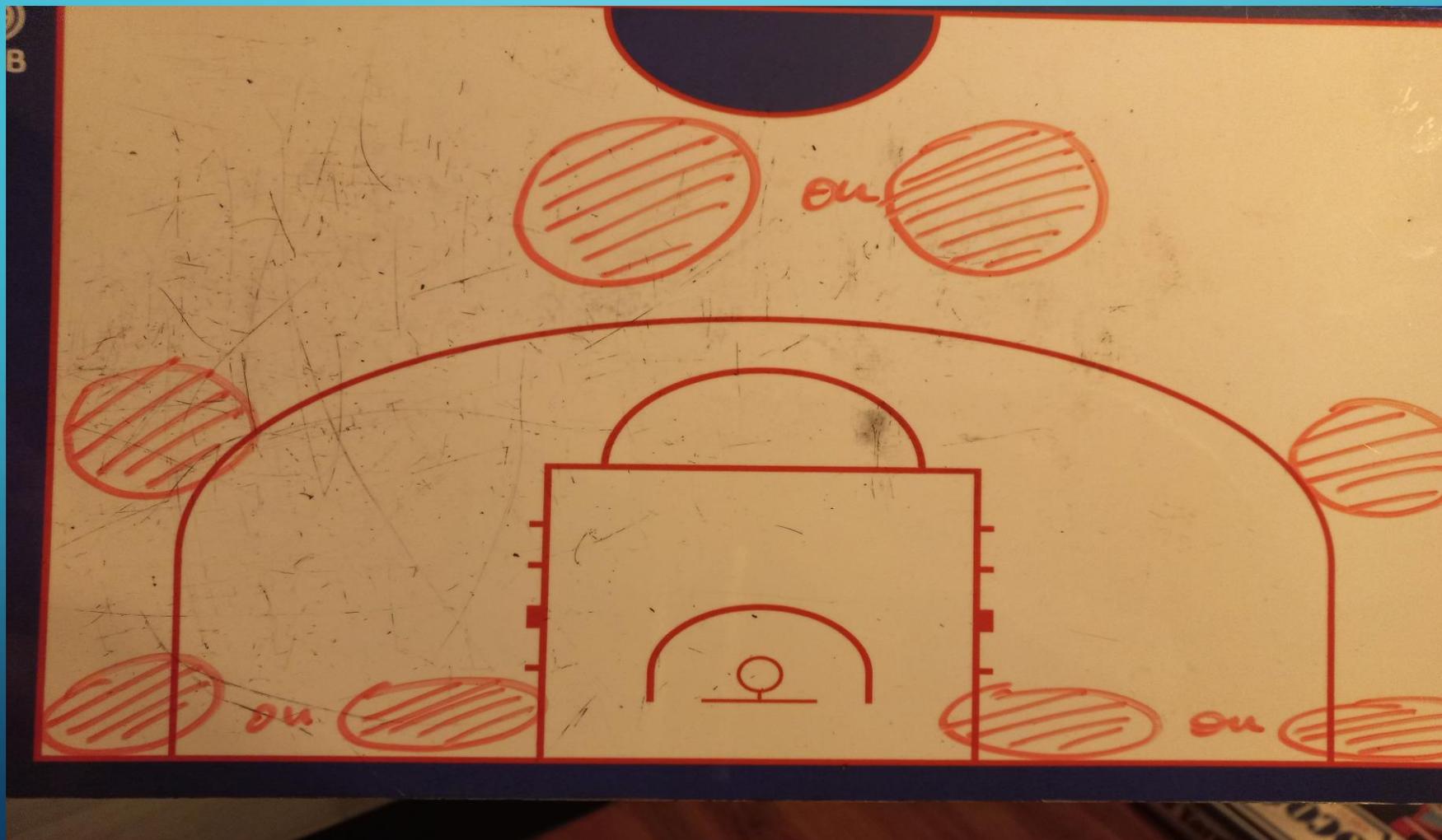
SUITE PREAMBULE: LES ENCHAINEMENTS D' ACTIONS

- Dribbler-passer
- Dribbler-tirer
- Passer- couper
- Dribbler – s'arrêter – pivoter - passer
- Feinter-tirer ou feinter – passer
- Feinter départ en dribble (ou de tir) –départ direct ou croisé
- Tirer- aller au RO ou voir le tir de son co équipier – aller au RO
-
- -> Entraîner les joueurs ou joueuses à enchaîner des actions. Transiter attaque-défense, défense-attaque... défense PB- défense NPB ... PB-NPB

LES FONDAMENTAUX INDIVIDUELS

- PROTECTION DE BALLE AVANT ET/OU APRES DRIBBLE
- PRISE D'INFORMATION DANS LE 1 C1 SUR LES ESPACES = LEVER LA TETE
- SAVOIR SE DEMARQUER
- S'ADAPTER A CE QUE FAIT SON DEFENSEUR
- JOUER 1 C1 -> Thème primordial dans la formation des joueurs (euses)
- TYPES DE PASSES
- CONNAITRE LES SPOTS DE JEU EN ATTAQUE PLACEE

ESPACES DE JEU ATTAQUE PLACÉE



QUE FAITES VOUS?

- Intervention de Mehdy Mary: Quelles formes de jeu chez les jeunes?
- Proposition avec choix didactique : **beaucoup de 3c3** pour grossir la situation et augmenter les espaces puis le réintégrer dans le 5c5 (passage par le 4c4)
- Choix de mettre des **temps forts!**



CHOIX D'ENCHAINEMENTS D'ACTIONS

Pas de système mais un enchainement d'actions à 5 avec des temps forts en alternance pour le PB ou NPB = enchaîner jeu avec ballon et jeu sans ballon

Réellement temps fort d'enchainement dans le jeu à 2 ou jeu à 3 que l'on isole.

- Laisser la place au 1C1: apprentissage du timing et spacing pour le jouer et apprentissage de savoir l'arrêter pour ressortir la balle

CE QUE L'ON NE VEUT PAS

- 1C1 SYSTEMATIQUE AVEC 4 JOUEURS SPECTATEURS IMMOBILES!



TEMPS FORTS DANS LE CODE COMMUN

1. COUPE DE L'AILIER OPPOSE



COUPE DE L'AILIER OPPOSÉ



COUPE DE L'AILIER OPPOSÉ



SUITE



SUITE



CAS PARTICULIER



TEMPS FORT 2: METTRE LA BALLE A L'AILE = ETAPE NECESSAIRE POUR REUSSIR LE TEMPS FORT 1

2. DEMARQUAGES DANS L'AILE (45°) SEUL OU A 2

Principe: 1. Je suis coupé par mon défenseur, je vais le contacter pour me démarquer.

2. Si je suis encore coupé BACK-DOOR automatique, le joueur corner prend ma place (je ressors du même côté)

->Est à généraliser: si un PB arrête son dribble et que je suis coupé sur mon premier démarquage -> back door direct

ILLUSTRATION VIDEO



AUTRE EXEMPLE



LES AUTRES ENCHAINEMENTS D' ACTIONS

3. PASSE DANS LA RAQUETTE= PASSE ET VA

C'est le SEUL cas où je demande un enchainement d'actions en passe et va!

4. LECTURE DES 1 C1 = SPACING

Est en relation avec le jeu sans ballon des NPB = libérer de l'espace de jeu au PB!

-> Si aide défensive et que mon défenseur montre son dos: couper back door

VIDEO PASSE DANS LA RAQUETTE + PASSE ET VA





SPACING 1C1







BILAN: ALLER VERS....BALLON QUI CIRCULE



... ET ALLER JUSQU'AU

- REBOND OFFENSIF!!!!
- Ultra important, fait parti à part entière de l'enchaînement d'actions offensives. Demander à 3 joueurs d'y aller et reprendre reprendre reprendre.....

Importance de la zone 1 à l'opposée à remplir.

Résumé:

- Ballon dans l'axe: démarquages dans l'aile ou 1C1 si espace
- Ballon dans l'aile: coupe de l'ailier opposé – 1C1 côté ouvert
- Ballon dans la raquette: passe et va large jouer autour du 1C1
- Ballon à 0°: échanger



EVOLUTIONS

- Ouvrir d'autres espaces de 1c1 avec le main à main
- Travail autour du jeu posté: profil d'1 joueur grand gabarit
- Enchaînement Dribble Passe Passe et non pas Dribble Passe Dribble
- L'erreur fait partie du jeu et est inhérente à cette catégorie -> continuité dans le jeu. Apprendre à se replacer sans ballon par rapport à ses coéquipiers.