

LE JEU DE REGLES :

UNE ALTERNATIVE AU JEU DE SYSTEMES par Coach Vernerey

En général, le jeu offensif n'est élaboré que de manière conduite.

Le coach dicte un enchaînement de déplacements simultanés et indique les endroits où doit se rendre le ballon.

Il s'agit d'une construction mécanique, d'une suite logique pour amener à une ou plusieurs solutions connues et choisies. La tactique consiste à puiser dans un arsenal de combinaisons susceptibles de créer une zone de tir (de près ou de loin) ou de préparer un joueur ou plusieurs à finir l'action (par un tir en suspension, une pénétration) ou encore d'installer un rapport de force (joueur adroit, défenseur faible ou affaibli..)

On appuie sur la touche 1,2 ou « poing » susceptible d'apporter une réponse efficace et renforçant le coach dans son rôle de décideur et donc de responsable de la production du jeu. En fouillant parmi les nombreuses combinaisons, en choisissant les plus adaptées au potentiel de l'équipe, en sollicitant les bonnes alternances, **le coach est le dépositaire du jeu**.

Il existe une autre voie, celle où les joueurs décident d'être maîtres de leur jeu, le rendant indéchiffrable car imprévisible. Cela ne consiste pas pour autant dans un « chacun fait comme il lui plaît » mais plutôt d'une série d'options et d'incontournables mis à la disposition des joueurs.

On l'appelle le jeu de principes ou le jeu de règles inspiré du « Passing Game » de Dean Smith.

La palette est sans limite et permet de laisser le joueur à sa propre appréciation, le coach devient ainsi un régulateur, un inspireur, un rappel aux bases.

Notre culture du jeu en France est encore bien faible en la matière, renforcée par une méconnaissance de l'apprentissage des techniques des fondamentaux individuels et collectifs.

La nouvelle dimension athlétique des joueurs a contraint les coaches à mettre en exergue l'agressivité dans l'attaque du cercle, reniant souvent le temps de lecture indispensable à un jeu collectif.

- Pour ceux qui croient encore que l'agressivité ne se limite pas au départ quasi systématique en dribble avec des joueurs sans ballon « spectateurs » (au mieux à 2 dans le pick and roll) mais bien plus au travail préparatoire de fixation libérant les espaces de 1 contre 1,

- Pour ceux qui pensent qu'un jeu téléguidé inhibe l'action des joueurs et donc leur spontanéité avec et sans ballon,

Alors ce jeu de principes, où le respect des partenaires est incontournable et la lecture du jeu adverse indispensable, apporte de nouvelles pistes à explorer.

Il vous demandera encore plus de rigueur et d'exigence sur le perfectionnement des fondamentaux, il vous imposera d'accepter l'erreur, le soi disant « mauvais choix » comme un élément positif de structuration d'une véritable culture du jeu, il exigera que vous preniez plus de hauteur pour éduquer aux choix plus que pour les dicter **Une véritable révolution !**

LES PHASES DE CONSTRUCTION DU JEU DE REGLES:

Par la maîtrise des principes fondamentaux du jeu :

Le spacing (utilisation des spots du jeu)
L'équilibre rebond-repli
La sélection de tir
Le premier regard intérieur (face à la cible)
La mobilité sans ballon (offrir une aide offensive)

Par la maîtrise des manœuvres à 2 et 3 joueurs :

Le jeu de passe et va
Le jeu de pick and roll ou hand off and roll (main à main)
Le jeu à 2 (ou 2-game ou relation intérieur – extérieur)
Le jeu de shallow cut (ou dribble de remplacement)
Le jeu d'écrans entre non porteurs

Par la mise en œuvre de règles évolutives:

Règles générales :

Pas plus de 3s balle en main
Pas plus de 3s sans bouger (changer de spot ou fixer son adversaire)
Pas de dribble avant 3 passes (sauf pour échapper à la pression, pour ouvrir un angle de passe ou pour attaquer le cercle)
Pas de tir avant 3 passes (sauf proche du cercle et isolé)

Règles par postes :

Entre joueurs extérieurs
Entre joueurs intérieurs
Entre joueurs intérieurs et joueurs extérieurs

Le spacing et les espaces "clés"

Repères pédagogiques :

Les intentions de jeu

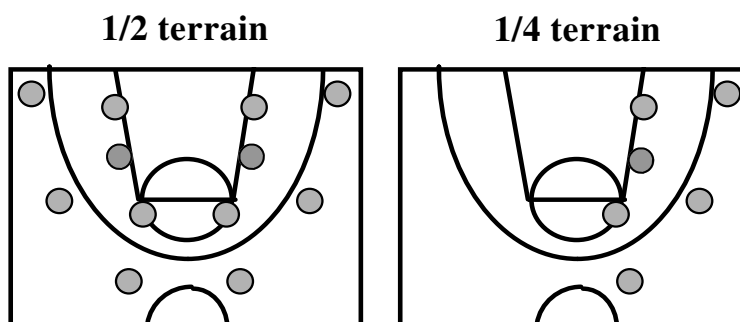
Je dois

Je peux

Balle en main

Après ma passe

Sans ballon



Le va et vient entre la maîtrise des déplacements et la maîtrise des fondamentaux

La fixation du 1 contre 1
Le jeu sans ballon

La variation des choix d'alignements

Les options de jeu d'écrans ou de jeu de drive (pénétration) ou de jeu de release ou de clear out (libération du couloir de 1c1)