

# *Le perfectionnement du meneur de jeu*

*Laurent Duthe*

*Soirée technique à Calais, le 29 novembre 1999*

*Le petit Larousse en donne la définition suivante : « le joueur qui anime une équipe et qui dirige ses évolutions ». Dans le langage basket, on le nomme le numéro 1 ou arrière. Aux Etats-Unis, berceau de notre sport, on distingue le play maker (meneur organisateur) du point guard (meneur shooteur). J'ai choisi ce soir de vous parler de ce thème car c'est avec le numéro 5 l'épine dorsale de nos équipes et surtout le relais de tout entraîneur sur le terrain. Je pense qu'il n'y a pas de grandes équipes sans un meneur de jeu de qualité. Il n'y a qu'à regarder dans le championnat de France depuis quelques années la recrudescence des joueurs américains occupant ce poste. Cet été, au cours des championnats d'Europe, nos équipes nationales auraient-elles eu les mêmes résultats sans à leur tête des meneurs d'exception :*

- *Yannick Souvré, meilleure meneuse et All Star en Pologne*
- *Antoine Rigauveau deuxième meilleur joueur européen en 1999, un des rares joueurs français à avoir joué à son meilleur niveau tout au long de la compétition.*

*Dans un premier temps, je vais essayer de vous définir quels sont les rôles dévolus au meneur de jeu sur le plan offensif, dans un second temps, sur le plan défensif. Puis, pour conclure cet exposé qui n'a pas la prétention d'être exhaustif, je vais essayer de voir quelles sont les autres qualités techniques ou tactiques nécessaires à ce poste de jeu.*

## **I. Rôle du meneur au niveau offensif**

Il doit essentiellement faire jouer ses partenaires en tenant compte de leurs qualités et de leurs faiblesses, mais aussi de leurs performances au cours du match. On peut donc définir prioritairement :

- Donner le rythme à la rencontre
- Monter la balle sous la pression défensive
- Annoncer le mouvement si le jeu rapide n'a pu être joué
- Savoir donner le ballon à l'endroit où il doit arriver sur la première passe du mouvement, c'est à dire dominer son vis-à-vis
- Savoir quoi faire après cette passe : couper, porter écran, rester en soutien
- Etre un tireur potentiel sur le deuxième ballon reçu
- Influencer ou créer la décision finale pour conclure une attaque si le chrono est proche de 0

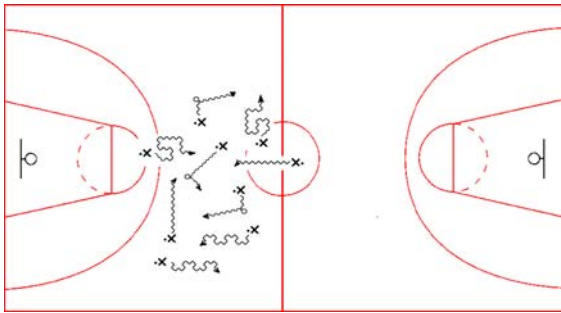
Ceci quel que soit le type de défense.

## 1. Perfectionnement des fondamentaux individuels

### Amélioration de la conduite de balle

#### *Le dribble de protection*

C'est le dribble que le meneur doit maîtriser parfaitement (comme tous les autres). Il doit être capable de résister à une forte pression défensive tout en gardant le contrôle du ballon et du jeu. Il ne doit pas stopper son dribble, opposer son corps au défenseur, ceci sans quitter des yeux ses partenaires.



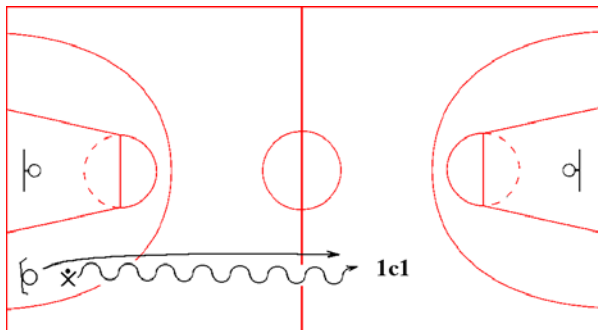
Dissociation balle/regard

Evolution dans un espace restreint

Dribbler sur tout le terrain, les joueurs essaient de se piquer le ballon. Réduire progressivement l'espace en fonction du nombre de joueurs restant, finir dans le demi-cercle.

#### *Le dribble de poussée (contre attaque)*

C'est le dribble utilisé par le meneur pour aller vite, ce dribble est utilisé lorsque dans le cours du jeu, le meneur n'a personne devant lui pour le ralentir. Il illustre parfaitement l'agressivité offensive, car lorsqu'il est maîtrisé, peu de dribbles sont nécessaires pour traverser le terrain.



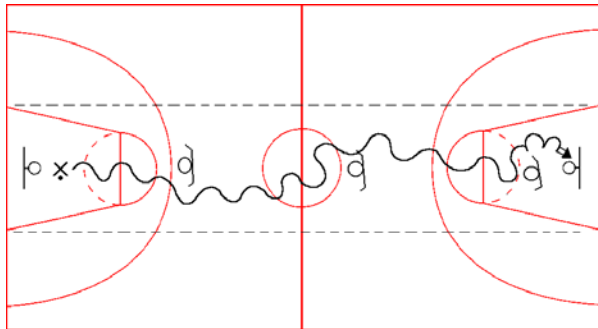
Un attaquant avec son ballon deux mètres devant son défenseur. Au signal, départ en dribble pour aller tirer, dribble avec la main derrière pour pousser le ballon loin devant. Toutefois, garder le contrôle du dribble et de la course. Interdire les tirs ratés si le défenseur est derrière.

Varié les signaux, limiter le nombre de dribbles, réduire la distance attaquant défenseur

#### *Le dribble de progression*

Le meneur est confronté à la montée du ballon avec une opposition défensive plus ou moins importante, en fonction de différents paramètres du match. Il doit donc dans son perfectionnement se trouver confronté à des situations avec opposition qui vont l'amener :

- à monter le ballon le plus vite possible (de préférence dans le couloir central)
- à gérer la pression défensive
- à être capable de passer à tout moment
- à être capable de tirer avec une grande variété de tirs



Contraintes de déplacements du meneur, lire le jeu, garder le contrôle du dribble

Evolution dans le couloir central, protéger le ballon, agir en fonction de l'intervention défensive

Varié les contraintes : deux défenseurs dans le même demi-terrain (alignés ou cote à cote)

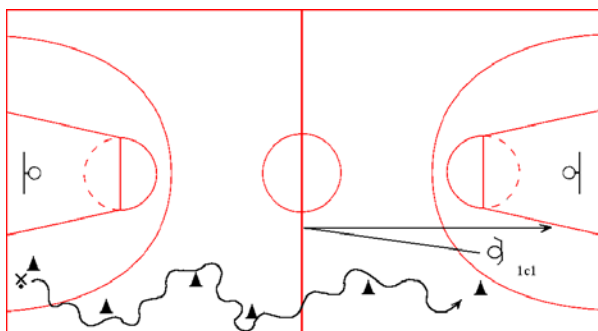
Il est évident que ces situations de renforcement doivent être abordées dans une logique d'apprentissage. Cette logique veut qu'avant d'en arriver là, les joueurs soient capables de partir en dribble et de changer de main dans le dribble. Deux aspects fondamentaux que je n'aborderai pas avec vous non pas pour édulcorer la formation du joueur mais par manque de temps.

### Perfectionnement des tirs

C'est sans aucun doute le fondamental préféré des joueurs. C'est l'élément qui agit directement sur le résultat, il représente la finalité du jeu offensif. La majorité des tirs en cours de jeu sont pris avec opposition, il faut donc recréer à l'entraînement des situations d'opposition dans les prises de tir, sans non plus oublier que la répétition gestuelle est également importante pour la maîtrise technique du geste. Mais comme nous parlons de perfectionnement de joueur, je vais vous présenter uniquement des situations de travail avec opposition, ceci pour coller le plus vite possible à la réalité du jeu et pour développer chez le joueur sa capacité à tirer en fonction de l'opposition défensive.

Autre élément important concernant le tir, ce n'est pas un élément technique isolé (sauf le lancer franc) et statique mais le dernier maillon d'une chaîne d'actions qu'il faut recréer à l'entraînement. Comme je vous parle de fondamentaux individuels, je vais donc traiter le tir en course, les tirs extérieur raquette ou dos au cercle en situation de 1c1.

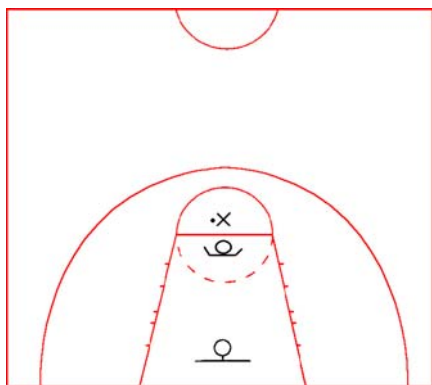
### *Le tir en course*



Changement de mains, conduite de balle, tir obligatoire dans la raquette.

Dès le départ en dribble de l'attaquant, le défenseur va mettre un pied dans le rond central

Limiter l'espace d'évolution, limiter le nombre de dribble à partir de l'entrée de la zone à trois points



1c1 après départ en dribble

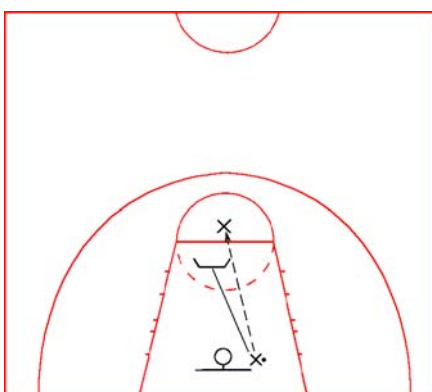
finir obligatoirement su un tir en course

départ en dribble puissant

lecture de jeu, jouer sur le déséquilibre du défenseur

Limiter à un ou deux dribbles.

### *Les tirs extérieurs*



Tirs extérieurs raquette uniquement, avec opposition. Dribble autorisé en fonction de la proximité du défenseur

Tir dès la réception si possible. Etre prêt à tirer ou à feinter, départ en dribble en fonction de la position du défenseur

Etre vite dans la prise du tir

Varié la distance de passe entre l'attaquant et le défenseur. Le défenseur ne fait que gêner le tir

Il me semble important que le meneur de jeu soit en capacité de jouer ponctuellement des actions dos panier et ce d'autant plus qu'il existe de plus en plus de grands meneurs. Ces joueurs doivent donc tous être capables tout comme les intérieurs d'évoluer dos au cercle dans un espace restreint après un enchaînement d'actions : écran bas puis tir, passe et va, passe et suit, shallow cut.

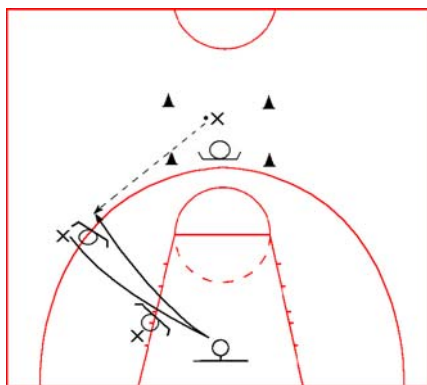
Je vous laisse également le soin de trouver des situations de démarquage spécifiques à ce poste de jeu, car on a vu dans l'introduction que le meneur devait représenter un danger sur la deuxième possession de balle ou impulser la décision finale. Il doit donc être en capacité à tout moment de se démarquer pour jouer ou faire jouer.

## 2. Le perfectionnement des fondamentaux collectifs

### La passe

Encore une fois, je ne traiterai pas avec vous l'ensemble des passes dans le basket ball, mais celles qui me semblent les plus importantes pour ce poste de jeu.

#### *Dans le jeu placé*



Passer dans le timing

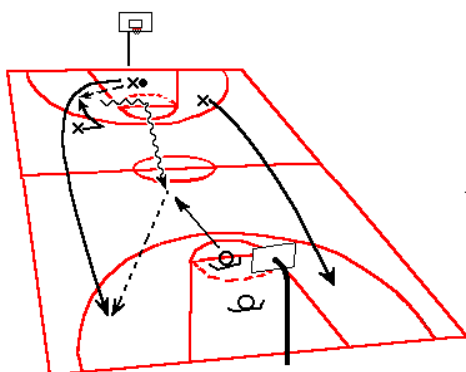
Lecture de jeu

Evolution dans un espace restreint pour le meneur

Possibilité de varier sur beaucoup de passes

Donner le ballon dès la demande pour un tir. Possibilité de jouer sur un écran, utilisation des passes les plus adaptées à la situation.

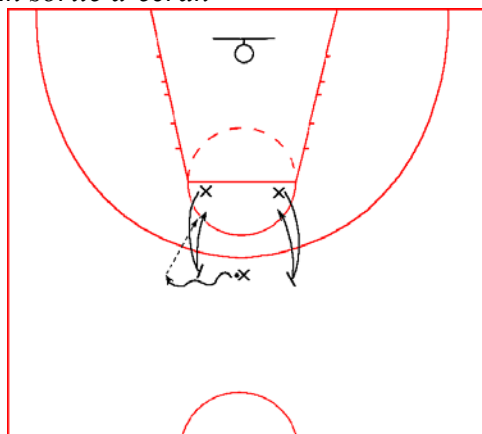
#### *Dans le jeu rapide*



Soutien sur la première passe : venir sur la ligne des lancers francs, ouverture de l'angle de passe par un dribble dans l'axe, passe, fixation passe en fonction de la lecture de jeu. Utilisation du dribble de progression selon la défense.

Etre disponible après la passe : soutien ou mouvement

#### *En sortie d'écran*



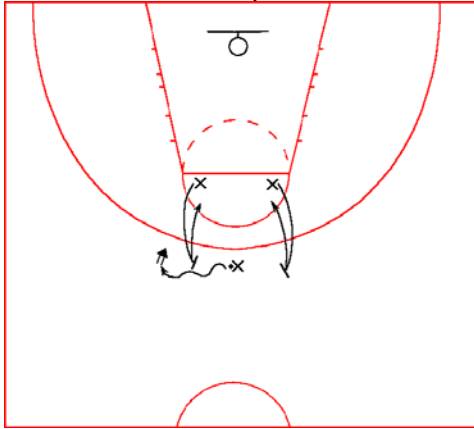
Utilisation de l'écran porteur, lecture de jeu.

Passer à l'intérieur qui flashe dans le dribble ou dans le tir, dribble de recul si trappe ...

## Perfectionnement du tir dans le collectif

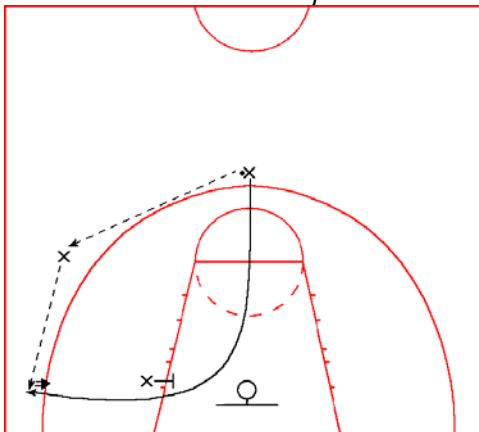
Si le meneur doit être capable de se créer son propre tir, il est également important de l'aider dans sa recherche du meilleur tir possible et ce notamment grâce aux écrans porteurs ou non porteur.

### *Tir en sortie d'écran porteur*



Passer au ras de l'écran, un seul dribble après puis tir. Toujours être capable de passer

### *Tir en sortie d'écran non porteur*

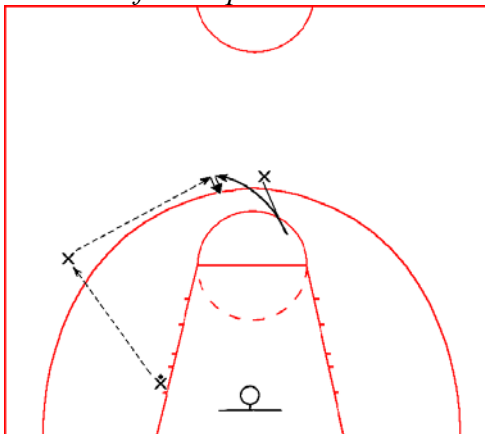


Passer le plus près possible de l'écran, lire le jeu :

- Si le défenseur est dans l'écran, venir au ballon et tir
- Si le défenseur suit, curler (boucler)
- Si le défenseur passe au-dessus, flare (s'écarter vers la ligne de fond)

La passe va être un élément déterminant du tir

### *Tir en transfert de passe*



Amplitude du démarquage

Contact, changement de rythme

Etre prêt à tirer sur la réception

Lire le jeu, notamment le placement défensif

Insister sur la qualité des passes : vitesse et précision

Toutes les situations même si ce n'est pas précisé peuvent être jouées avec une prise de tir intérieur ou extérieur. Ces situations ne veulent pas dire que le meneur de jeu ne peut conclure près du cercle. Voici quelques pistes à développer dans sa formation, mais il en existe bien d'autres : à vous de les mettre en place :

- Alternier jeu intérieur et jeu extérieur
- Lire la défense adverse
- Annoncer les formes de jeu
- Jouer sur les points forts

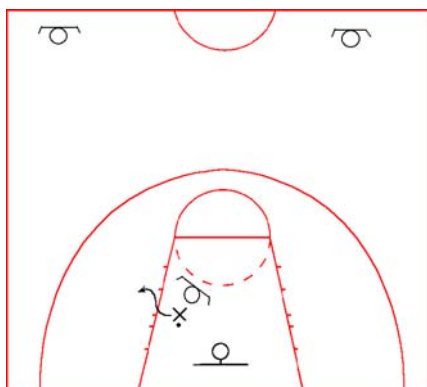
## **II. Le rôle du meneur de jeu au niveau défensif**

Le meneur a également un rôle prépondérant que ce soit dans son comportement individuel mais également dans le collectif avec comme priorité :

- orienter son joueur là où la défense est forte
- ne pas se laisser passer dans l'axe
- contrôler le repli défensif
- contester les retours de passe pour désorganiser le jeu adverse
- aider sur la pénétration
- prendre des risques pour voler des ballons ou provoquer des erreurs
- annoncer les différentes défenses en relais de l'entraîneur ou en fonction des signaux de jeu
- organiser collectivement la défense
- faire communiquer l'équipe

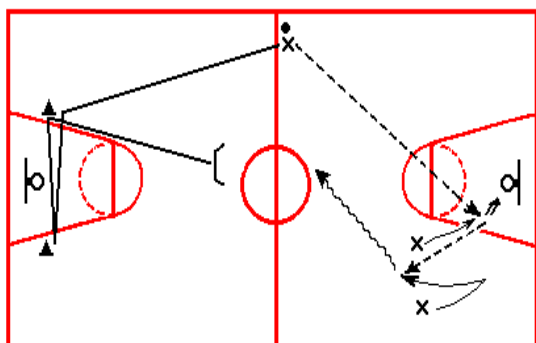
Comme pour l'attaque, je vais vous présenter quelques situations qui me semblent intéressantes.

## 1. Perfectionnement des fondamentaux individuels



Pression sur porteur, orientation, ne pas se faire dépasser dans l'axe

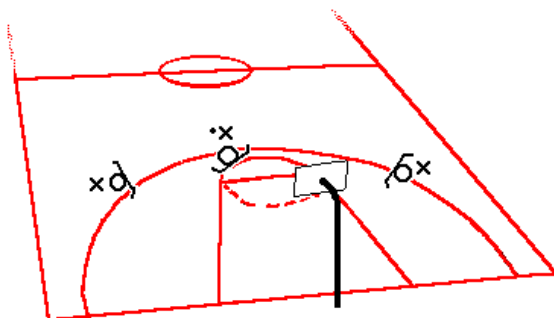
Distance de garde, appui directeur dans le sens du déplacement, garder la même longueur d'appuis dans le déplacement, forcer l'attaquant à avoir des changements lents (reverses, dans le dos), sur tentative de débordement, cadrer



Ralentir un porteur de balle en dribble ou le stopper

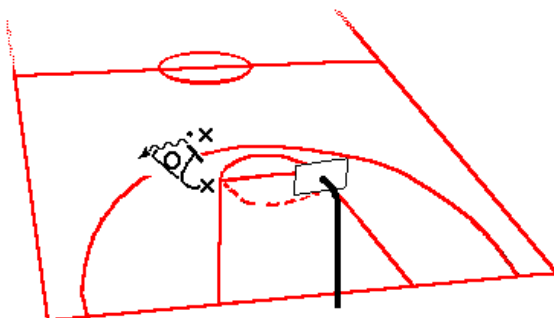
Passer du porteur puis course arrière, déplacements défensifs entre les plots. Se baisser pour les toucher, prendre le porteur de balle entre la ligne à trois points et le milieu, réduire l'amplitude et augmenter la fréquence de la foulée pour s'approcher du porteur, être équilibré pour interdire le contre pied, rester fléchi pour réagir rapidement.

## 2. Perfectionnement des fondamentaux collectifs



Enchaînement d'attitudes défensives : contester les passes et les déplacements, aider reprendre, changer dans les écrans

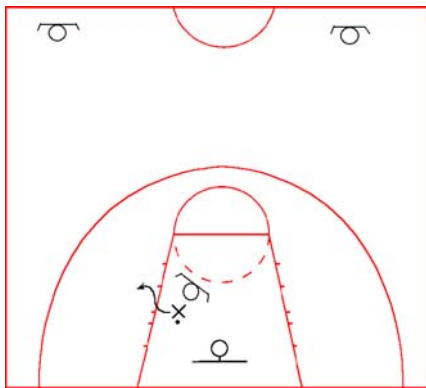
Pression porteur, contestation à une passe, aide sur l'axe à deux passes, saut côté ballon, contester les déplacements vers le ballon, changer sur écran entre même postes, aider reprendre sur le drive dans la raquette.



Surpasser l'écran porteur, volonté de ne pas subir.

Annnonce de l'écran par le défenseur du poseur, réduction de la distance et fermeture du côté opposé à l'écran du défenseur du joueur qui reçoit. Leurre haut et main sur le dribble du défenseur du poseur puis refermer la ligne de passe de son joueur. Attention appui arrière du défenseur pas plus haut que l'appui avant de l'attaquant sur lequel il défend.





Orientation sur l'aide des partenaires, pression

Consignes identiques à l'exercice précédent, amener sur le partenaire pour trapper, fermer la trappe en croisant les appuis, fermer les fenêtres de passe, ne pas oublier qu'on ne joue pas la prose du ballon. Le deuxième défenseur n'intervient que si le partenaire a amené l'attaquant entre plot et ligne de touche et sous la ligne du milieu de terrain.

Pour forcer le meneur de jeu à encourager, motiver, contrôler le temps, gérer le score, rien de tel que le 5c5 à thème par exemple :

- il reste dix secondes, notre équipe est menée d'un point et bénéficie d'une remise en jeu sous le panier en attaque

Pour l'entraîneur, il est important de varier au maximum les situations et de laisser le meneur de jeu les gérer sur le terrain, pour qu'il trouve les bonnes réponses :

- joueur qui doit prendre le dernier tir
- rythme à mettre dans le jeu
- habitude à gérer les situations stressantes

### **III. Conclusion**

Si pour l'entraîneur, il est relativement aisé de permettre au joueur de se perfectionner au plan technico-tactique, on peut légitimement se demander quelles influences il peut avoir sur les qualités mentales, le caractère ou la personnalité de l'individu. Ce qui est certain, c'est que l'entraîneur ne peut se limiter à ce simple travail, il se doit d'établir un climat de confiance, car de l'entente de ce duo dépend en grande partie la stabilité et les résultats de l'équipe.