

Mise en place d'un collectif offensif

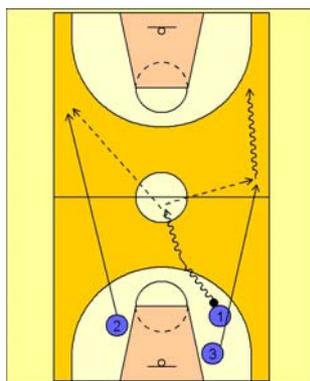
Jacques Monclar

Jacques Monclar, qui a été un instigateur du jeu de transition en France, prône désormais un basket à deux vitesses :

- en moins de 8 secondes,
- et entre 16 et 24 secondes.

Son intervention sera donc en deux parties ; la première concernant la mise en place du jeu rapide qu'il a pratiqué avec la JDA Dijon cette saison et la deuxième concernant des « systèmes de jeu » sur demi-terrain.

Première partie : « en moins de 8 secondes »



A partir de la conquête du ballon, il faut organiser l'attaque. Que fait-on quand on devient attaquant ? Les courses des joueurs sont organisées selon les principes suivants.

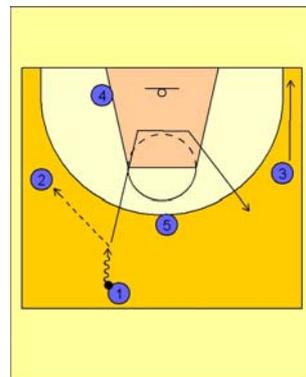
Le terrain est divisé en 3 couloirs.

Les ailiers doivent courir dans les couloirs mais à des niveaux décalés et le meneur de jeu doit prendre l'axe en dribble.

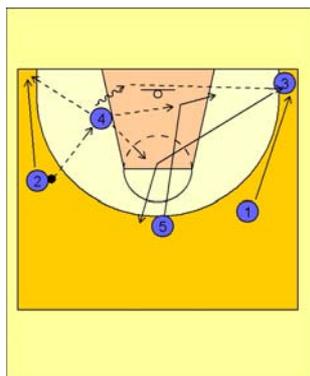
Remarque : les américains font croiser les ailiers alors les yougoslaves les laissent en périphérie.

En fin de jeu rapide :

- 4 va poster côté ballon (côté 2),
- 1 coupe à l'opposé de sa passe,
- 5 se place à 3 points dans l'axe panier – panier,
- et 3 se place dans le coin opposé (Il doit toujours y avoir quelqu'un dans le coin opposé !)

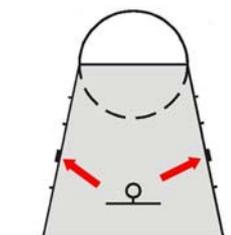


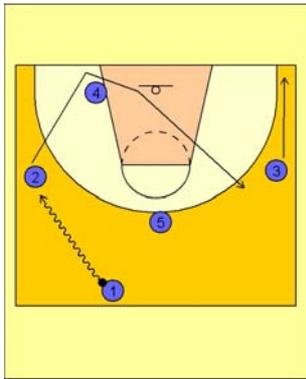
La réception de balle de 2 ne doit pas être statique, s'il n'a pas eu la balle dans le jeu rapide il doit faire l'effort de se démarquer. Ceci n'est pas évident à mettre en place avec des joueurs très adroits de loin (Il cite Rowan Barrett et Charles Mandic qu'il a entraîné cette année à la JDA Dijon) car ceux-ci sont directement dangereux à la réception de la balle. A la réception le joueur doit « passer un coup de ballais devant » avec la balle.



Si la balle est donnée à 4 en poste médian (4 doit se placer sur le « sabot », voir figure ci-dessous) :

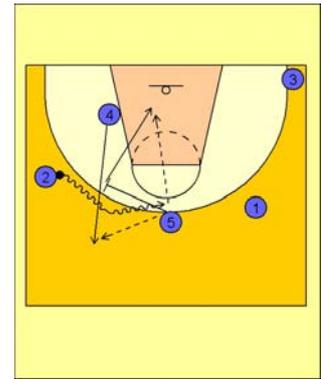
- 2 va dans le coin,
- 5 coupe en back-door,
- 3 flashe poste haut,
- 1 va dans le coin opposé,





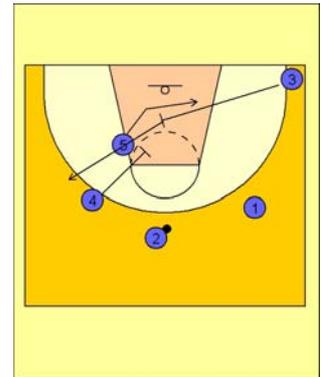
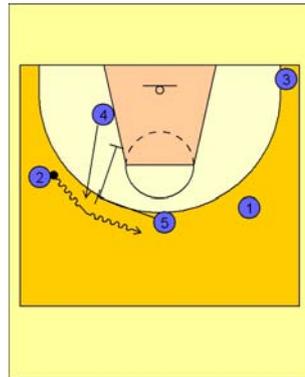
Si la passe de 1 à 2 n'est pas possible, 1 « pousse » 2.

Si la passe de 2 à 4 n'est pas possible 2 peut jouer le pick and roll avec 5 et 4 remonte.



Autre possibilité d'enchaînement :

- Écran porteur de balle de 5 pour 2
- 5 enchaîne écran sortant pour 4
- Écran au porteur d'écran de 3 pour 5
- Écran au porteur d'écran de 4 pour 3



Travailler à 5c0, 5c1, 5c2, 5c3, 5c4, 5c5, 5c6, 5c7, sur tout le terrain, en donnant de plus en plus de libertés aux attaquants par rapport au dribble (de 0 à 2...)
 Son record est 5c6 avec 1 dribble par attaquant.

Voici une formule qui résume bien le basket selon Jacques Monclar :
 "K.I.S.S." = Keep It Simple and Stupid"
 Le basket est un sport simple, il ne sert à rien de le compliquer !

Deuxième partie : « de 16 à 24 secondes »

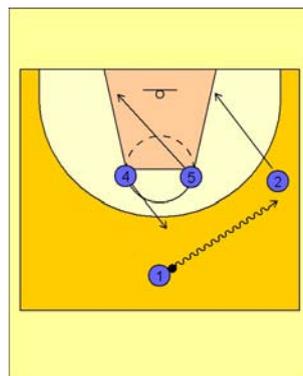
Pour le jeu placé, il préfère travailler à 4 contre 4 car les espaces sont plus grands et l'engagement physique est souvent plus intense.

Il précise que tous les systèmes sont bons et qu'il n'y a que des mauvaises utilisations. Pour exemple :

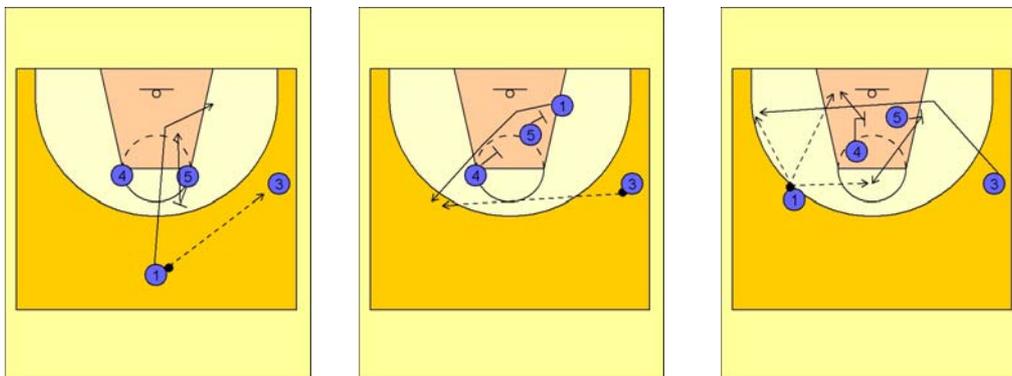
Quand il a été nommé entraîneur - joueur en cours d'année, il a mis en place « UCLA Cut » de John Wooden mais à l'envers et cela fonctionnait très bien...

Voici deux exemples de 4c4 présentés :

- Alignement 1-3 haut
- 1 chasse 3, 5 descend au poste bas à l'opposé
- Écran de 2 pour 5
- Écran au porteur d'écran de 4 pour 2



- 🏀 Alignement 1-3 haut
- 🏀 Passe de 1 à 3 puis UCLA Cut (écran rentrant de 5 pour 1) et 5 suit 1
- 🏀 Cascade d'écrans de 5 et 4 pour 1, passe de 3 à 1
- 🏀 Cascade d'écrans de 5 et 4 pour 3...
- 🏀 Il faut tuer l'aide en offrant des solutions de passes de la part des poseurs d'écran



Notes prises par Rémi Piepenbring et Vincent Chetail

