

PRUNTY Joe

Entraîneur NBA (head coach et assistant)
Entraîneur équipe de Grande Bretagne
Clinic NBA-FFBB. Insep 2020



Situations de jeu après la première passe

Introduction

Capacité des joueurs à prendre une décision, la bonne décision et à faire vivre la balle.

Comprendre le principe de l'action suivante, en conséquence le mouvement du ballon et les déplacements sans ballon.

Les exercices proposés sont des situations à effectif réduit avec à minima 2 tirs par action.

Situation 1 : Retour de passe + écran porteur

3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

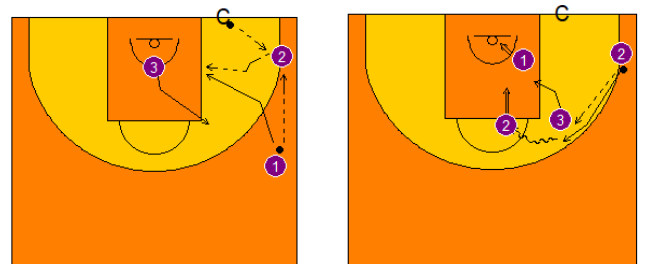
J1 passe à J2 dans le corner et coupe

Retour de passe pour tir au cercle

J2 reçoit le ballon de P et joue avec J5

Repères

- Fixation en réception
- J2 passe à terre devant en sortant de l'axe vers J1
- Utiliser les feintes de passe avant la passe
- Relation pick n roll entre J2 et J5



Situation 2 : Main à main extérieur - intérieur

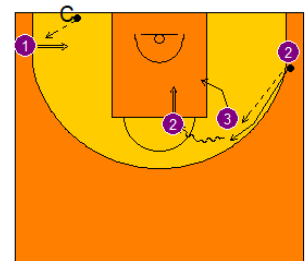
3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

J1 passe à J2 dans le corner et coupe

J2 ne donne pas à J1 et sert J5 monté au coude pour main à main

J1 poursuit sa course et reçoit pour corner de P

J5 joue le rebond du tir de J2



Situation 3 : Main à main dribble extérieur- extérieur

3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

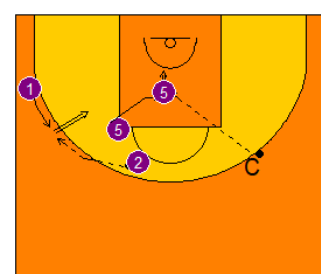
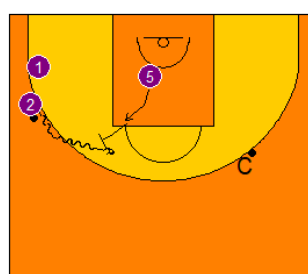
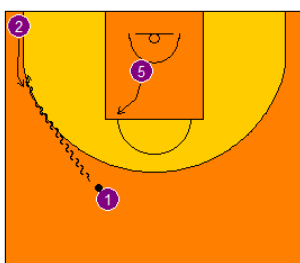
J1 joue main à main dans le dribble avec J2

J2 remonte et utilise écran de J5, J2 en sortie d'écran réutilise J1 resté dans l'ailé (passe + tir)

J5 reçoit de P après ouverture

Repères

- Réalisation main à main, viser épaule du défenseur du non porteur
- Options de passe sur Màm, droper ou tenir à 2 main
- Ouvrir les options de passe à J2 pour retour à J1 (niveau épaule, dos)
- Ouverture J2 : effacer = rester face au jeu, pas donner d'indications aux défenseurs



Situation 4 : Coupe backdoor

3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

Idem S3 avec départ backdoor de J2 sur recherche MÀM

Repères

Passé de backdoor, longue vers le cercle (éloigner le ballon du défenseur)

Situation 5 : Ecran non porteur, écran porteur

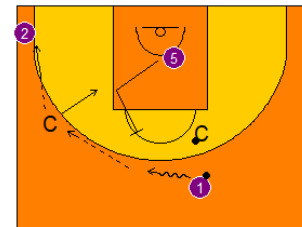
3 joueurs, 2 passeurs, 2 ballons

J1 passe à P1, P1 passe à J2 dans le corner et coupe

J5 monte sur un écran backdoor pour P et pose écran sur J1

J1 reçoit de J2 et joue le pic n roll avec J5 (tir de J5)

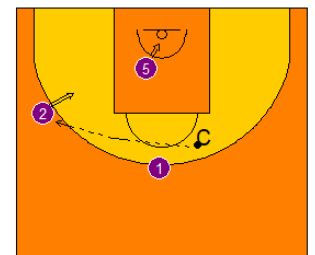
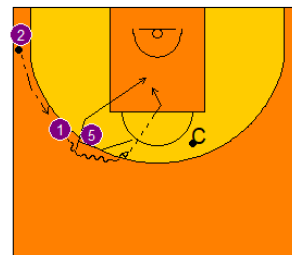
J2 remonte à 45 et reçoit de P2 pour tir



Repères

Lire les actions du défenseur sur toutes les sorties d'écran (dessous, suivre)

- Travail sur la pose d'écran et l'utilisation
- J5 feinte écran backdoor sur P1 et pose sur J1
- Varier les formes de passe vers J5
 - A terre en sortie de dribble
 - Au cercle à 1 main
 - Lâcher à niveau épaule



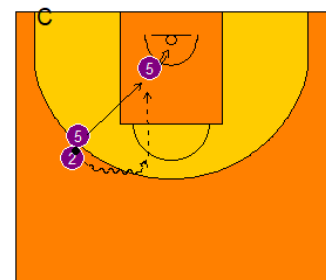
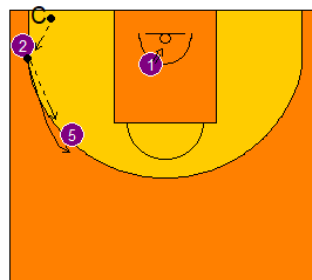
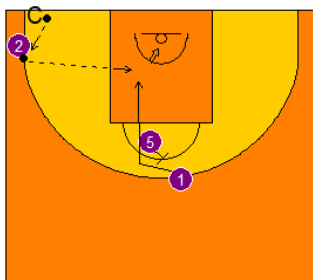
Situation 6 : Ecran non porteur et main à main

3 joueurs, 2 passeurs, 2 ballons

Reprendre situation 5

J1 coupe au cercle sur écran de J5

J2 enchaîne passe sur J5 et joue main à main (tir de J5)



Situation 7 : backdoor passe + drive n kick

3 joueurs, 2 passeurs, 2 ballons

Evolution sur situation 6

J2 ne sert pas J1 sur sa coupe (J1 continue corner opposé)

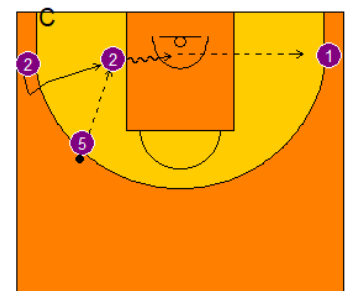
J2 passe à J5 au coude, feinte MÀM et coupe backdoor

J5 sert en backdoor J2 qui fixe à passe à J1

J2 remplacement corner et reçoit de P2 pour tir

Repères

- J1 feinte de tir en réception (**pump fake**) puis tir en sortie de dribble
- J1 utilise sur le pas de côté (dribble latéral, **slide step**) avant tir



Situation 8 : Jeu sur transfert

3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

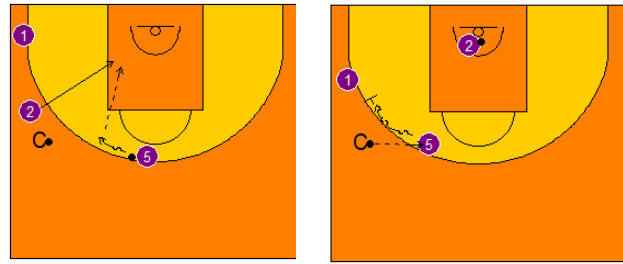
J5 porteur dans l'axe, dribble vers J2 et passe en backdoor

J5 reçoit de P et va porter un écran après dribble sur J1

J1 tir en sortie (J5 rebond)

Repères

- Intérieur dominant jouer le post up
- Intérieur non dominant, jouer au large



Situation 9 : Transfert et écran dans le dos de J5 (pick for picker)

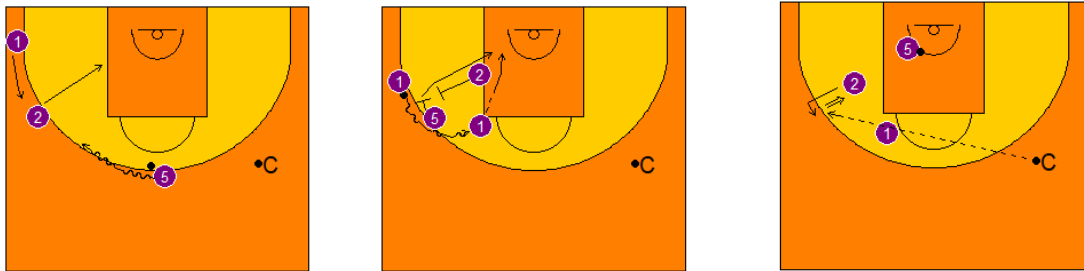
3 joueurs, 1 passeur, 2 ballons

J5 porteur axe décale en dribble, J2 coupe backdoor

J5 passe à J1 et pose écran et ouvre

J2 pose écran dans le dos pour J5 sur ouverture

Passé de J1 pour J5, J2 reçoit de P



Situation 10 : Lire le close out

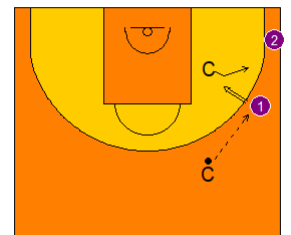
2 colonnes, 1 passeur. J1 aile, J2 au corner

Défenseur placé entrée raquette, sortir sur passe de P à J1

D sort sur J1 ou feinte et va sur J2

Repères

- D sort sur J1 = passe à J2 pour tir
- D glisse vers J2, conserver et tirer
- Etre prêt en réception (appuis, équilibre)
- Prise information sur défenseur et sur l'arrivée du ballon (axe ou aile)



Situation 11 : Drive n kick

5 joueurs, 1 ballon

1 joueur dans chaque corner, 1 joueur sur chaque position arrière

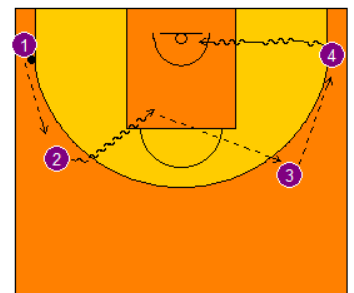
J1 passe à J2 qui attaque axe et passe à J3

J3 passe à J4 qui attaque ligne de fond et passe à J5 pour tir

Chaque joueur se replace dans la colonne où il a fait la passe

Repères

- Attaquer la zone, venir au milieu avant de passer
- Contrôler l'arrêt, ouverture vers la passe
- Sortie la passe de l'axe
- Préparer les appuis sur la réception pour tir



Situation 12 : Drive n kick

5 joueurs, 1 ballon

J1 dans l'axe attaque le cercle puis passe au joueur de son choix

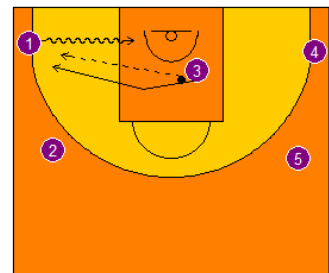
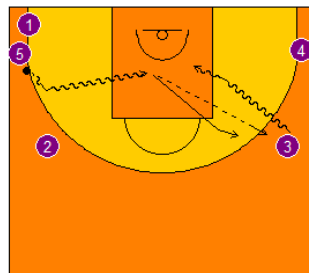
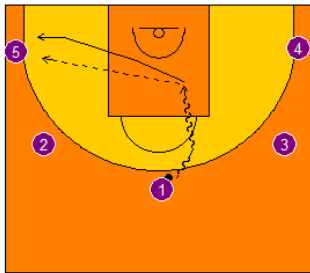
J1 se replace dans la colonne de passe

J3 sur réception doit attaquer à l'opposé du déplacement de J1

Effectuer 5 répétition de l'action avant tir

Repères

- Venir obligatoirement dans la zone avant la passe
- Réception prise information sur course du passeur
- Entrer dans l'attaque à l'opposé de la course du passeur
- Contrôle appuis et vitesse de passe



Conclusion :

Les grandes équipes savent se passer le ballon et possède une réelle communication interne, notamment entre les joueurs (capacité de décider sans intervention du coach)

Importance d'amener le ballon dans la zone pour marquer soit de manière directe, soit en fixant et passant)