

CONCEPTS D'ATTAQUE DE L'ÉQUIPE NATIONALE ESPAGNOLE DE BASKET FAUTEUIL

Bien que nous puissions discuter le fait que le basket-ball en fauteuil roulant soit du BAS-KET-BALL, la logique interne de notre sport nous montre qu'il existe des éléments réglementaires différents entre les deux sports. La compréhension et la maîtrise de ces éléments par l'entraîneur, détermineront l'éventail des possibilités tactiques pour l'équipe. Pour développer cet article, je vais me baser sur trois éléments réglementaires :

1. Les joueurs de basket fauteuil doivent nécessairement avoir une atteinte des membres inférieurs qui ne leur permet pas de pivoter sur leur axe debout.
2. Chaque joueur a une classification fonctionnelle, qui est obtenue à partir du volume d'action du joueur sur le fauteuil (dans quels plans il/elle peut développer les différentes compétences motrices). Cette classification sera de 4,5 points pour les joueurs ayant un plus grand volume d'action (amputations distales, prothèses, etc...) à 1 point pour les joueurs ayant un volume d'action plus limité (paraplégie, quadruple amputation), la classification augmentera d'un demi-point plus le volume d'action est important (1/1,5/2/2,5/3/3,5/4 /4,5).
3. Le classement fonctionnel des joueurs sur le terrain ne doit pas dépasser 14 points en compétition avec une équipe nationale et 14,5 points en compétition de club.

Après avoir expliqué ce concept, nous nous entraînons, jouons et planifions des actions tactiques en fonction des caractéristiques de jeu fonctionnelles des joueurs qui composent chaque rotation possible. Aux jeux de Tokyo, nos principales rotations ont été :

- /3/3/2,5/1,5 : rotation avec deux tireurs sur le terrain classe 4 (Asier Garcia) et 2,5 (Jordi Ruiz ou David Mouriz), avec un jeu intérieur mettant en vedette deux joueurs classe 3 (Alejandro Zarzuela, Pablo Zarzuela, Amadou Tijan, ou Manuel Lorenzo) avec des caractéristiques fonctionnelles proches des joueurs de classe 4 et un classe 1,5 (Dani Stix ou Oscar Onrubia) sur le terrain, agressif tant défensivement qu'offensivement.
- 4/4/3/1,5/1,5 : rotation avec deux meneurs de jeu de classe 4 (Asier García et Ignacio Ortega), un classe 3 intérieur fonctionnel (Alejandro Zarzuela, Amadou Tijan) et les deux classe 1,5 (Dani Stix et Oscar Onrubia) très agressifs en défense pour travailler des défenses spéciales contre les joueurs adverses à cibler.
- 2.5/2.5/3/3/3 : rotation spéciales pour le pressing défensif et avec trois tireurs sur le terrain pour ouvrir les défenses de zone fermées.
- 4/3/3/3/3/1 : rotation avec quatre joueurs de grande taille (Asier García, Amadou Tijan, Alejandro Zarzuela, Manu Lorenzo, Fran Lara) pour fermer la zone et contrôler le rebond défensif. Cela permet un jeu de transition avec un avantage de taille et une domination sous le panier tant offensivement que défensivement.

Sur le plan offensif, nous pourrions planifier des systèmes offensifs spécifiques pour chaque rotation (similaires aux systèmes spécifiques utilisés dans les équipes de

football américain). Notre approche en sélection diffère de cette systématisation, car la méthodologie d'entraînement, avec des joueurs présents dans chacune des rotations nous conduirait à concentrer tout l'effort tactique sur le travail analytique de la rotation avec l'usure mentale que cela implique pour le joueur.

Notre solution est de travailler sur nos systèmes offensifs basés sur des concepts de jeu en 2c2 ou 3c3, en disséquant chaque étape et en proposant au joueur des solutions tactiques possibles. Ainsi, dans le cadre de cette compétition, nous travaillons sur différents concepts qui, ensemble, génèrent des systèmes de jeu, ouverts à différentes fins possibles, en donnant de l'importance à la prise de décision du joueur.

Je vais maintenant analyser nos quatre concepts les plus utilisés pendant cette compétition, de l'analyse analytique de 2c2 ou 3c3 à la version globale de 5c5.

Les deux premiers concepts sont basés sur la détermination de l'emplacement des deux tireurs dans la rotation, en fonction de leur implication, nous générerons les avantages offensifs pour attaquer les espaces et générer des tirs ouverts ou une situation de mismatch à l'intérieur de la raquette.

Concept 1

Le tireur (2.5) attaque la ligne de fond, dans le but de fixer l'espace entre les deux défenseurs. Le joueur va ensuite se positionner derrière l'écran (3) (joueur avec une qualité fonctionnelle intermédiaire/élevée) et peut décider d'attaquer son défenseur (à condition qu'il ait une correspondance fonctionnelle ou de taille), ou, de jouer le 2c2 avec le joueur arrière (**schéma 01**).

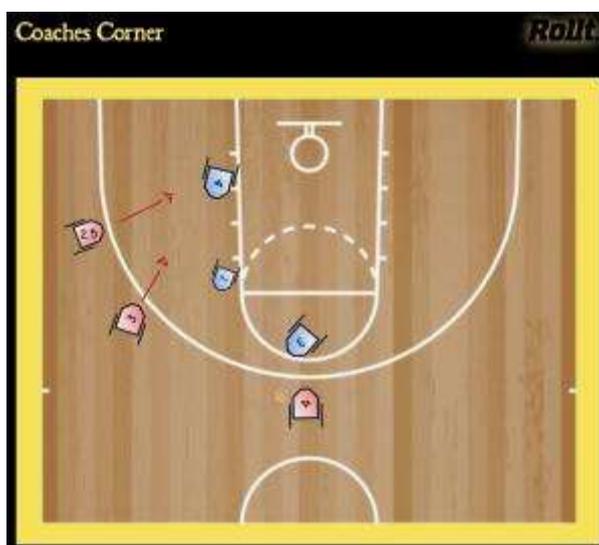


Image 1

Il y a deux décisions possibles pour cette action :

a) Le joueur (3), coupe et prend l'avantage sur son défenseur en attaquant la zone ou en obtenant un mismatch, si (3) reçoit l'aide du défenseur de la ligne de fond (4), il va libérer le joueur (2.5) sur la ligne de fond pour un tir (**schéma 02**).

Concept 2

a) Le tireur (2.5) joue le 2v2 horizontal avec le joueur en tête de raquette (4) pour fixer la défense et jouer un pick & roll (**schéma 08**).

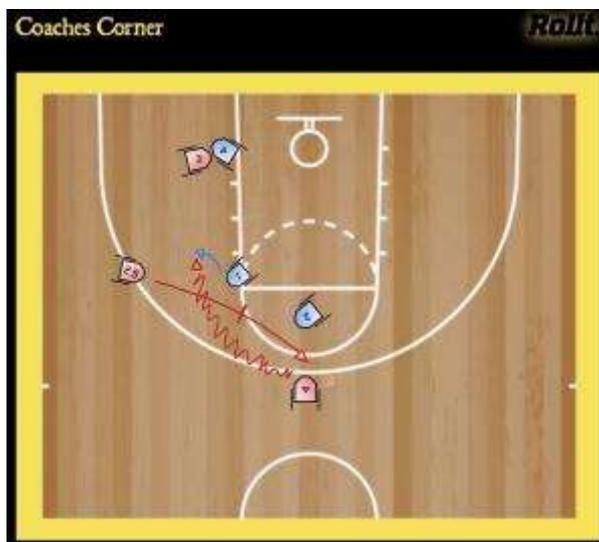


Image 8

Le joueur (4) est très offensif vers la ligne de fond (chemin ouvert possible s'il n'y a pas de changement défensif vertical), afin de fixer la défense du joueur à 45 degrés et enchaîner un deuxième pick & roll vertical avec le joueur (3). Si le porteur d'écran prend l'avantage, une passe intérieure est possible (**schéma 09**), ou si l'aide du défenseur de tête arrive en "triple switch", le tireur (2.5) est libéré au centre (**schéma 10**).

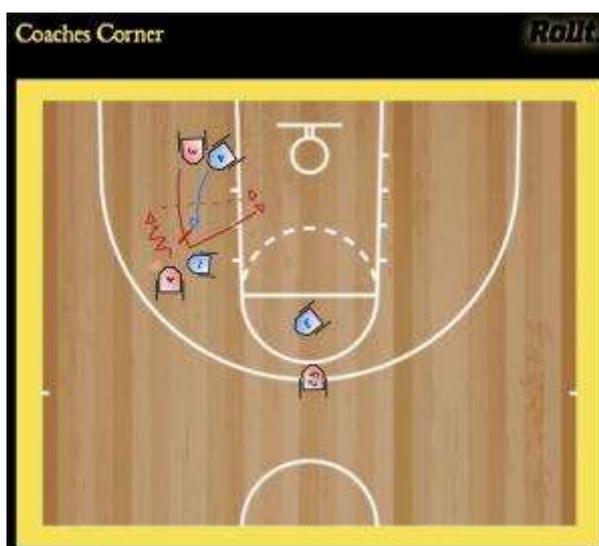


Image 9

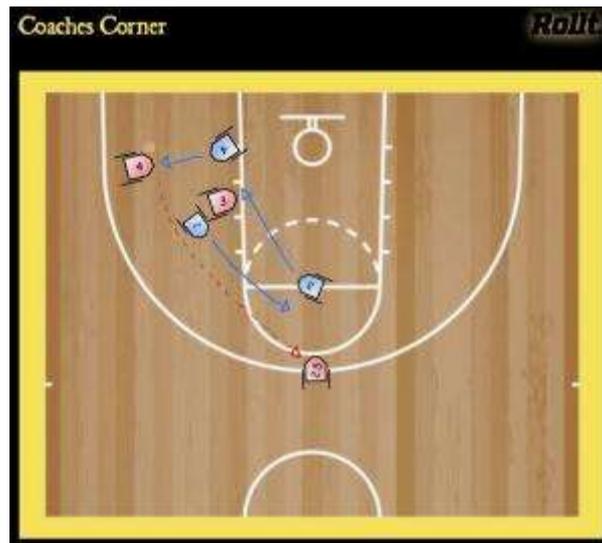


Image 10

Jeu 2c2 côté faible sans le ballon. Lorsque le côté fort génère des avantages et oblige la défense à fournir de l'aide, le côté faible doit être actif et attaquer les avantages de supériorité numérique qui sont générés sans ballon. Je vais développer deux concepts qui nous aident à utiliser ces avantages.

Les deux concepts suivants sont basés sur nos classe (1/1.5), et démontrent l'importance de cette classe dans la mise en place d'avantages offensifs.

Concept 3

Notre joueur classe (1.5) officie comme générateur d'espace en effectuant un bloc diagonal direct afin de créer un avantage de 2c1, un mouvement connu sous le nom de "faire le X". Pour développer ce concept, je vais donner deux exemples en fonction de la position de notre point bas.

a). Il est en tête de raquette. Le côté fort génère un avantage avec l'un des concepts expliqués ci-dessus et oblige la défense à sauter par-dessus pour effectuer le "triple switch". Au moment où le défenseur central aide, notre joueur (1.5) en profite pour le suivre et bloquer le chemin de la rotation défensive (**schéma 11**).

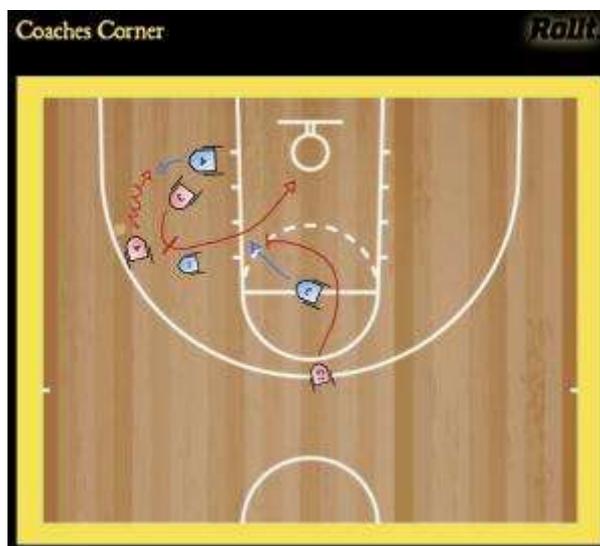


Image 11

b). Il est en tête de raquette. Le côté fort génère un avantage avec l'un des concepts expliqués ci-dessus et force le défenseur à sauter en dessous pour effectuer le "triple switch". Au moment où le défenseur central déclenche l'aide défensive, notre joueur (1.5) en profite pour le suivre et le bloquer pour ouvrir le chemin du joueur qui attaque le coude (**schéma 12**).

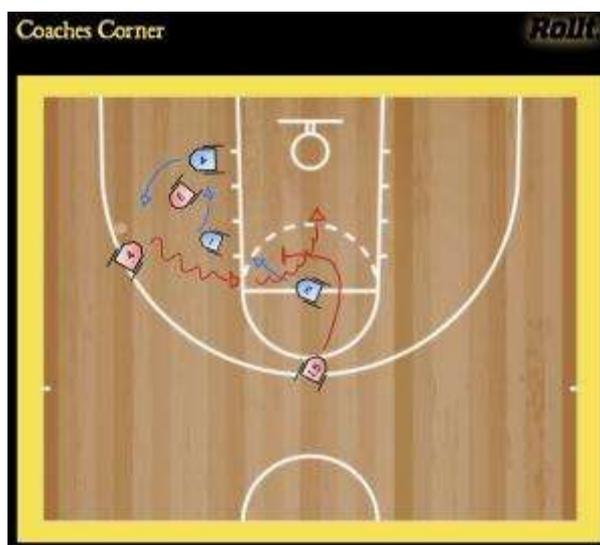


Image 12

c). Il est côté faible. Lorsque l'attaque génère des avantages avec l'un des concepts travaillés précédemment (concept 1, concept 2) et oblige l'adversaire à faire une rotation à 4 "four switches", nous permettant d'obtenir pendant quelques secondes, un avantage de 2c1 contre le défenseur arrière du côté faible. Notre joueur (1.5) bloque

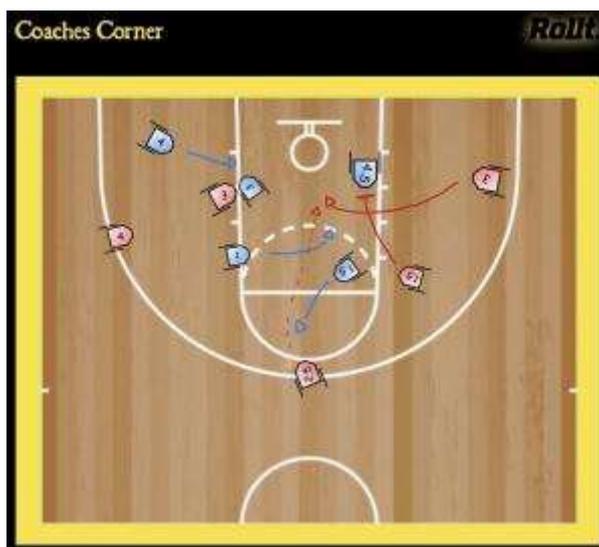


Image 15

Concept 4

Sur la même action côté fort, nous attaquons le côté faible avec un tireur ouvert sur la ligne de fond pour lui faire parvenir la balle le plus rapidement possible et générer un tir ouvert ou un jeu à deux si le défenseur saute sur le tir. Dans ce cas, nous essaierons de nous assurer que le joueur qui fait l'écran est un joueur de grande taille et qu'il conteste la sortie du défenseur, afin de libérer l'espace sur la ligne de fond (**schéma 16**).

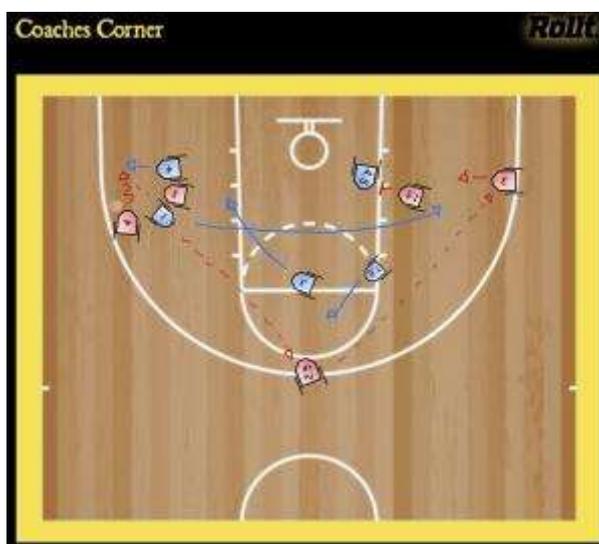


Image 16

Une fois que les mouvements offensifs générés en 2c2 ou 3c3 permettant les avantages ont été mécanisés et auto-modifiés, il est temps de les introduire dans le jeu global de l'équipe et de générer des systèmes ouverts où, comme nous l'avons mentionné précédemment, la prise de décision du joueur sur des situations tactiques contrôlées gagne en importance.

Pour ce faire, j'utilise le numéro du concept qui a été stipulé dans le processus de préparation et dans ce cas, je joue avec la numérotation de chaque concept en les combinant.

L'ordre des chiffres a son importance, ainsi le premier chiffre sera celui appliqué sur le côté gauche de l'attaque, et le deuxième chiffre sur le côté droit. De cette façon, nous arrivons à générer une grande variété de systèmes sur le concept maîtrisé par les joueurs. Je vous donne plusieurs exemples :

SYSTÈMES OFFENSIFS

Système 11

Les deux tireurs plongent sur la ligne de fond et ressortent après le blocage des joueurs qui font l'écran. Une fois le ballon donné, si le côté fort génère des avantages nous pouvons appliquer les concepts 3 et 4 du côté faible (**schéma 17**).

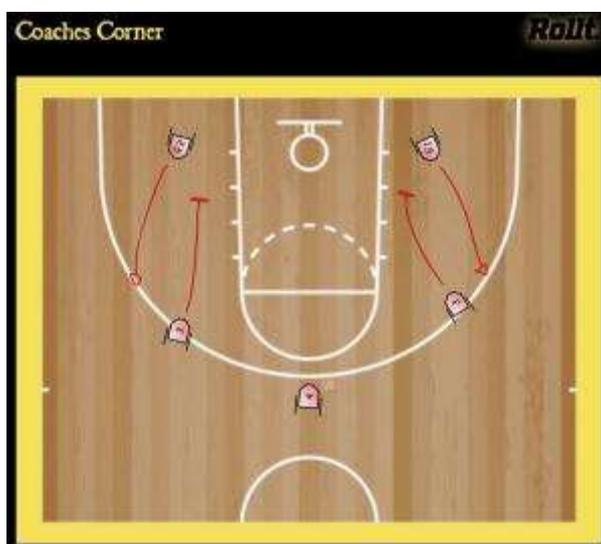
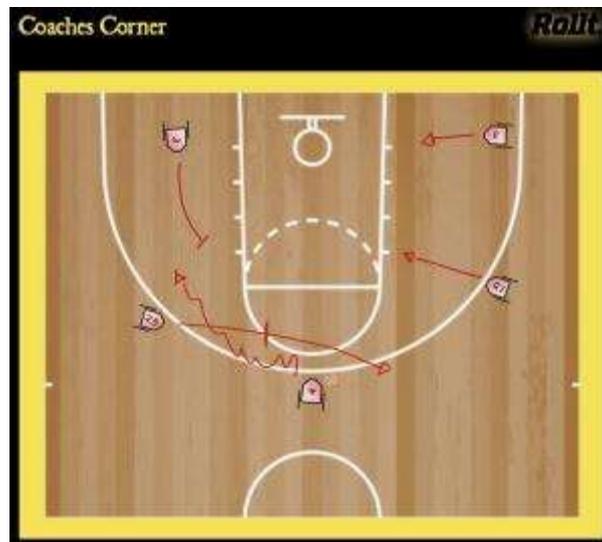
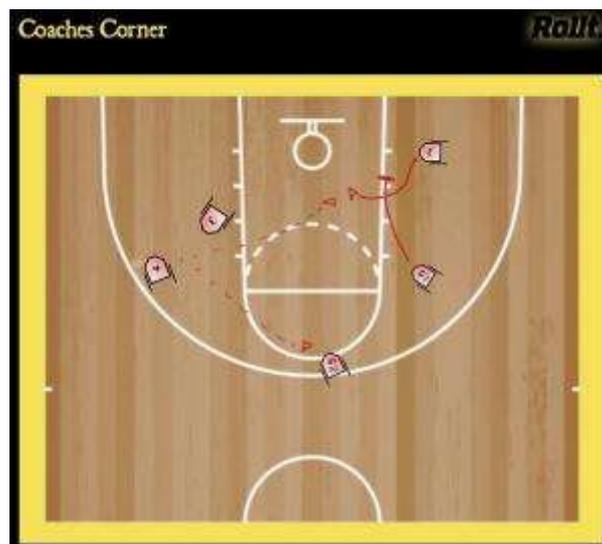


Image 17

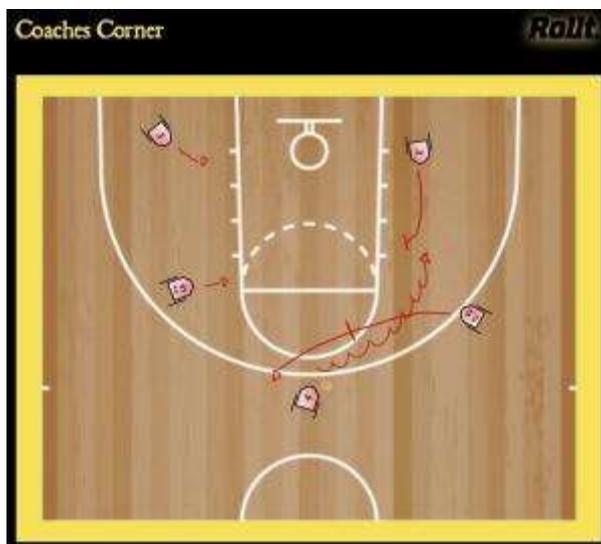
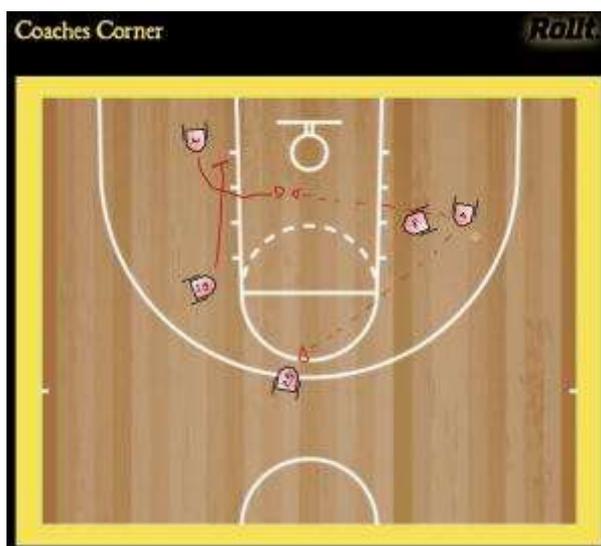
Système 23

Le côté gauche exécute le concept 2, tandis que le côté droit se prépare pour le concept 3 (schémas 18 et 19).

*Image 18**Image 19*

Système 32

Il s'agira d'un mouvement identique au système d'attaque précédent, mais en commençant l'attaque du côté opposé (**schémas 20 et 21**).

*Image 20**Image 21*

Comme vous pouvez l'imaginer, le bagage tactique que nous avons déployé dans cette compétition a été basé sur cette philosophie, en différenciant ce que nous voulons entraîner (concepts tactiques) et la manière dont nous allons le mettre en œuvre (plan de match), en recherchant des options de jeu offensives en fonction des caractéristiques de l'équipe contre laquelle nous jouons.

Je laisse libre cours à votre imagination pour continuer à dessiner et à "créer" des systèmes possibles autour des quatre concepts que j'ai développés ci-dessus ; tout en m'assurant que pendant tout le processus d'entraînement, j'utilise bien un jeu de concepts plutôt que mille systèmes qui enferment le joueur.

Je tiens à remercier Javier López, second entraîneur de l'équipe nationale masculine espagnole de basket fauteuil, pour sa collaboration lors de la conception de ce document.

Texte: Oscar Trigo & Franck Belen
