

# LES POSTES DE JEU

Ces dernières années, le bagage technique des joueurs s'est considérablement accru et aujourd'hui, une grande confusion peut s'installer autour de la notion de polyvalence des joueurs. S'il y a une polyvalence technique du joueur pris isolément, il ne faudrait pas pour autant faire l'amalgame entre cette évolution et le " poste de jeu " à tenir au sein de l'équipe dans la perspective d'une performance collective.

Un joueur peut en fait changer de poste en fonction de sa valeur relative sur ce poste (lié au niveau de compétition), des qualités de ses partenaires ou encore de la philosophie de son entraîneur.

Mais une fois ce choix fait par l'entraîneur, il peut être difficilement être remis en cause sous peine d'effriter la solidité de l'équipe.

Malgré cela, il y a plusieurs façons de tenir son poste de jeu :

- ♦ certains joueurs peuvent avoir un répertoire d'actions de jeu plus ou moins étendu (par exemple, certains rebondeurs exceptionnels peuvent être de piètres tireurs à plus de deux mètres du cercle) ;
- ♦ dans certains cas, la volonté défensive amène les attaquants à sortir de leur fonction essentielle (ce type de situation tourne rarement à l'avantage des attaquants) et inversement, dans d'autres cas, un attaquant peut chercher à sortir de son créneau, s'il estime pouvoir dominer son vis-à-vis.

## Le poste 1 ✂ Meneur de jeu (playmaker)

Etant en possession de la balle pendant les 4/5 du temps d'attaque, ce joueur peut faire ou défaire le jeu d'équipe à lui tout seul !

Pour cette même raison, il est crucial qu'il :

✂ soit en phase avec l'entraîneur (c'est un relais du coach) ; à ce sujet, il est souvent fait allusion à la connivence du couple " entraîneur / meneur de jeu ";

✂ se préoccupe prioritairement de faire jouer ses partenaires en tenant compte de leurs qualités et de l'évolution possible de l'attaque. Cela dit, il doit :

📁 réguler et impulser le rythme de jeu (accélérer ou ralentir la montée de balle)

📁 être capable de monter la balle sous pression,

📁 annoncer l'organisation collective (si la contre-attaque n'a pas eu lieu)

📁 assurer la première passe où il est prévu d'amener le ballon (dominer son adversaire direct),

📁 savoir quoi faire après la première passe par rapport aux autres joueurs extérieurs,

📁 représenter un danger de tir sur le deuxième ballon reçu,

📁 influencer, peser sur la décision finale, créer sa propre solution pour conclure l'attaque.

## Le poste 2<sup>ème</sup> Arrière (shooting guard)

Et

## Le poste 3 Ailier (small forward)

Le n°3 anticipe la contre-attaque sur tir adverse, alors que le n°2 doit rester disponible pour doubler éventuellement le meneur dans la montée de la balle.

Le n°3 ira jouer les 1 contre 1 plus près du panier (notamment avec le jeu en ligne de fond) alors que le n°2 sera d'avantage un excellent tireur extérieur de loin, généralement dans le secteur des arrières (secteur 2), au delà du prolongement de la ligne de lancer-francs.

Alors que le n°3 se crée plutôt lui-même ses occasions de tirs (joueur de 1 contre 1), le n°2 exploitera plutôt les aides (écrans) de ses partenaires.

Tous les deux devront être capable, dans les démarquages simples : de sprinter sous le cercle, de se stopper, et de sprinter à nouveau vers le " spot " extérieur à 6,25m.

Les joueurs 2 et 3 doivent être capable de :

- ☞ jouer autour des écrans,
- ☞ être des tireurs dissuasifs et avoir cette préoccupation majeure (sélection des tirs),
- ☞ représenter un danger à chaque réception de balle (triple menace),
- ☞ porter des écrans.

## Le poste 4 Ailier Fort (strong forward)

et

## Le poste 5 Intérieur (center)

Plus de 85 % de leurs actions de jeu s'effectuent sans la balle, mais lorsqu'ils la reçoivent, c'est assez souvent pour tirer (dans près d'un cas sur trois). Ceci s'explique par les pourcentages de réussite plus élevés dans les tirs intérieurs et les nombreuses fautes personnelles commises par les défenseurs qui sont en retard.

Traditionnellement, ces deux postes de jeu demandaient à ces joueurs d'évoluer dans ou au bord de la zone réservée. Plus récemment, il est devenu fréquent de voir les joueurs ayant cette responsabilité remonter au delà de la ligne des 6,25m dans l'axe du terrain (pour porter des écrans ou participer aux renversements d'attaque).

Le n°5 est généralement plus lourd (pas toujours plus grand), il conclut ses tirs plus près du panier et joue plus fréquemment dos au panier que le n°4. Avec la tendance à porter des écrans consécutifs pour les n°2 et n°3, les intérieurs ont plutôt tendance à se positionner initialement au poste haut.

Trois tâches essentielles caractérisent ces deux postes de jeu :

☞ porter des écrans pour les joueurs extérieurs et établir une relation efficace dans le jeu à deux (notamment dans les " pick and roll "),

☞ prendre des positions préférentielles au bord ou dans la zone réservée dans le but de conclure des attaques par des tirs de près (avec de hauts pourcentages de réussite) ou au plus mal, fixer un ou deux défenseurs,

☞ jouer et gagner le rebond (défensif et offensif).

En plus de cela, il est souhaitable - qu'ils soient des réceptionneurs de balle irréprochables (cibles pour les passeurs), ♦ qu'ils soient de bons passeurs (passes de back-door, transfert d'attaque), ♦ qu'ils sachent courir dans les transitions offensives (trailers) et regagner rapidement les spots de jeu préconisés par l'entraîneur, ♦ qu'ils soient capables en défense de " dérégler " les tireurs adverses (contres ou gêne du tireur). Balle en mains, il faudra qu'ils sachent : ♦ garder la balle (fixer la défense), ♦ jouer dos et face au panier, ♦ provoquer des fautes personnelles afin de tirer de nombreux lancer-francs si possible avec de bons pourcentages de réussite.