



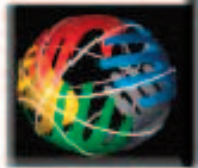
AFRO TECHNIQUE MAGAZINE N° 37

LE MAGAZINE TECHNIQUE DE FIBA AFRIQUE AVRIL - MAI - JUIN 2014

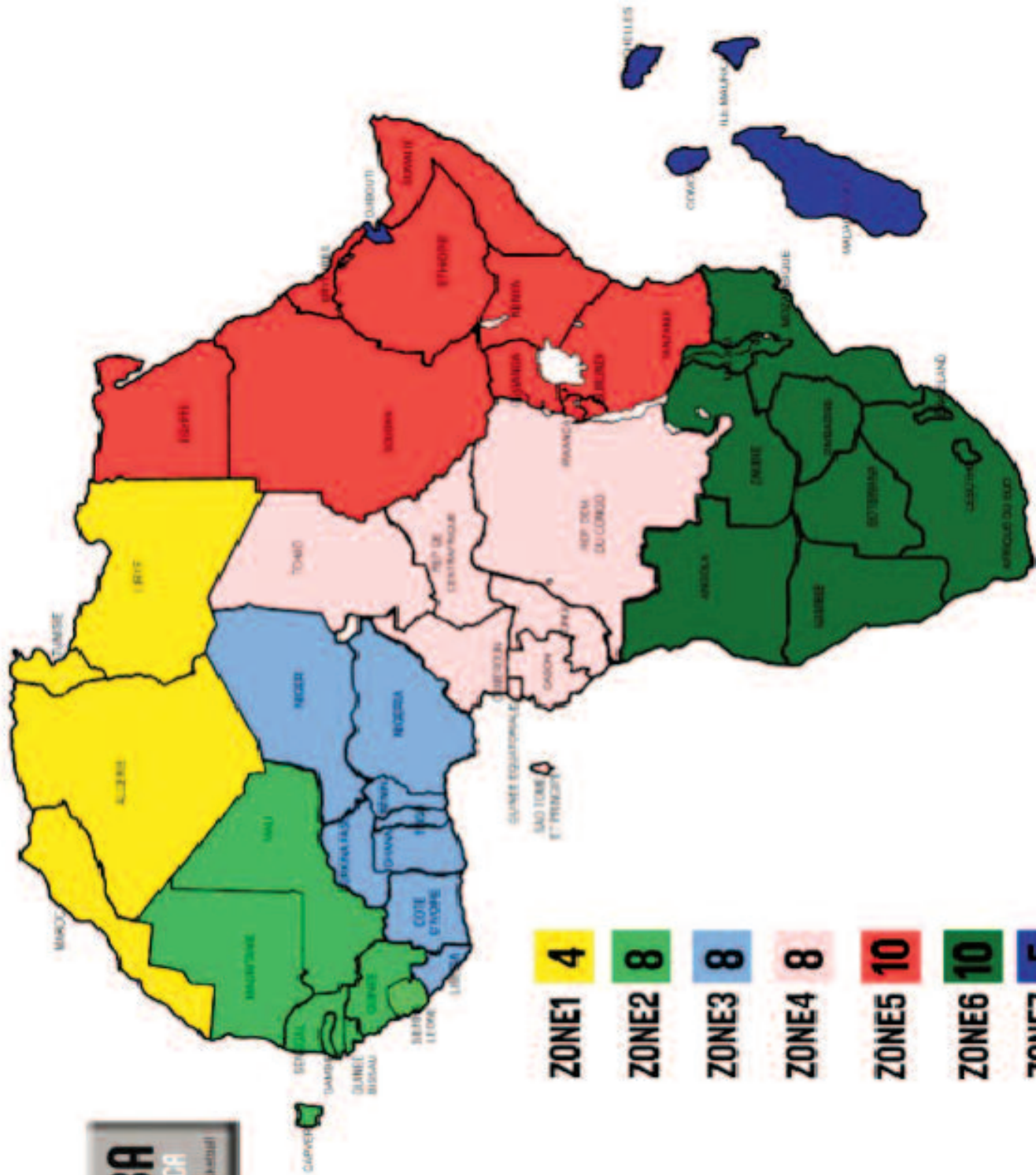


FIBA
AFRICA
We Are Basketball

**LA FEUILLE DE
MARQUE
ELECTRONIQUE**



FIBA
AFRICA
(We Are Basketball)



- ZONE1 4**
- ZONE2 8**
- ZONE3 8**
- ZONE4 8**
- ZONE5 10**
- ZONE6 10**
- ZONE7 5**



EDITORIAL

Les 6 et 7 mars 2014, s'est tenu à Abidjan la réunion du bureau central afin de plancher sur les défis qui nous attendent pour les prochaines années.

Cette réunion nous a permis de prendre d'importantes décisions que je tiens à rappeler.

Nous avons en effet décidé de:

- Inscrire à l'ordre du jour du Congrès 2014 de FIBA Afrique le maintien de l'organisation de l'AfroBasket après l'année 2017, date d'entrée en vigueur du nouveau format des compétitions de la FIBA,
- Initier le principe Aller/Retour du nouveau format des compétitions de la FIBA en 2014 pour préparer les Fédérations nationales d'Afrique à son l'entrée en vigueur en 2017 au niveau de la FIBA.

La Commission des compétitions s'est réuni au mois d'Avril 2014 pour adapter le cahier des charges et les règlements des compétitions, déterminer les groupes et fenêtres de compétition.

- Dédier le mois de Mars au Basket-ball féminin pour en faire la promotion au niveau des Fédérations nationales.

Au regard de ce que nous avons décidé, le principe des matchs Aller/ Retour sera appliquer pour les éliminatoires combinées de l'AfroBasket et des Jeux Africain 2015.

En tenant compte des sept zones de FIBA Afrique, onze groupes de compétition ont été constitués pour qualifier douze équipes auxquelles s'ajoutent le pays organisateur, le champion en titre et deux Wild Cards pour la phase finale de l'AfroBasket 2015.

Il y aura également les phases finales de l'AfroBasket U18 masculin et féminin respectivement à Madagascar et au Mali.

Enfin il est a noté que Madagascar abritera les 31 juillet et 1er Août le 16ème Congrès de FIBA Afrique.

Ce congrès sera l'occasion de faire le bilan des activités du mandat 2010 - 2014. Ce sera également pour nous l'occasion de renouveler nos instances et définir de nouvelles perspectives en vu d'une bonne application de la gouvernance FIBA.

C'est dans cette logique de gestion globalisée du basketball que nous tenons à poursuivre notre constante progression qui suscite depuis plus années beaucoup de respect de la part de nos partenaires.

Ainsi pour réussir toutes nos activités, je souhaite que chacun à son niveau s'implique car nous devons maintenir le cap vers un développement intégral du basketball en Afrique.

Dr Alphonse BILE
Secrétaire Général

SOMMAIRE

BON A SAVOIR

4-5

- Classement général des compétitions des clubs et des nations.

ARBITRAGE

6-8

- La feuille de marque électronique.
- Code éthique de l'arbitre.

BULLETIN DES ENTRAINEURS

9-16

- La défense individuelle.
- Jeu en transition.
- Construire un jeu de jambes adéquat.

BULLETIN MEDICAL

17-19

- Réhydratation des athlètes : un impératif de performance.

GESTION ADMINISTRATIVE

20-22

- Lier une structure d'organisation à une stratégie.

TRIBUNE LIBRE

23-25

- Matches jeunes.

QUESTIONS- REPONSES

26



Siège :
10, Rue 26 Juillet,
Le Caire (Egypte)
Tél: (00(202) 391 0292
Fax: (00(202) 393 3600

Le Caire (Egypte)

Tirage:
1000 exemplaires

Secrétariat Général :
imm.alpha.2000.7ème Etage
01 BP 4482 abidjan 01
Tél: (00225) 20 21 14 10
Fax (00225) 20 21 14 13
E-mail : info@fibaafrique.com
site web:
www.fibaafrique.com

Mission:

notre objectif est de réaliser ledéveloppement du Basketbal africain à travers la formation de nos officiels, notre but est de produire des Commissaires techniques afin d'assurer la mise en ou l'application des règles de basketball en Afrique.

Directeur de Publication :
Dr. Alphonse BILE

Président du conseil Média
Jean-Michel RAMAROSSON

Périodicité :
Trimestriel

Responsable
Cellule Communication
Lamine BADIANE

FIBA et FIBA Afrique ne sont nullement responsables pour les opinions exprimées dans les articles. Les Fédérations nationales et leurs affiliés peuvent reproduire une partie ou le magazine entier pour leur usage interne, mais ne doivent vendre aucune partie ou le magazine entier à un éditeur extérieur sans l'autorisation écrite de la FIBA Afrique. Toute information publiée dans ce magazine est produite à titre de nouvelles uniquement et ne saurait être utilisée pour violer toute disposition légale nationale ou internationale.

Rédacteur en Chef
Al BOUKARI
E-mail :
bukari@fibaafrique.com

Comité de rédaction
Yra YACOUBA,
NDRI KOJAKOU,
Abbas DIOP,
Mathurin NGUËSSAN
Dr Eric ALLANGBA

Collaboration FIBA
tous les instructeurs FIBA
et FIBA Afrique, les Zones
de FIBA Afrique

Infographie:
Patrick MBARGA
Olivier KAMBIRE
Khaled FarD

Traduction :
Elysée DEGNI

Crédit Photos :
Richard SIKABI,
Régis THALMAS, Eric
AGNISSAN, FIBA, AFP



Copyright 2014

Impression



BON A SAVOIR

Dans la rubrique « Bon A Savoir » du Magazine Technique N°37, nous présentons les critères de classement des équipes ou clubs.

II. F. CLASSEMENT GENERAL DES COMPETITIONS DE CLUBS ET DES NATIONS.

ARTICLE 16 :

Le Classement des équipes à chaque compétition éliminatoire et finale sera établi conformément au total des points obtenus par chaque équipe sur la base suivante :

1. Deux points pour l'équipe gagnante ;
2. Un point pour l'équipe perdante ;
3. Zéro pour l'équipe battue par forfait ;
L'équipe est considérée battue par forfait, si l'arbitre la déclare comme telle pour une des raisons suivantes :
 - a. Si l'équipe (cinq joueurs) ne se trouve pas sur le terrain et prête à jouer au moment fixé, et ou l'arbitre siffle annonçant le début du match
 - b. Si l'équipe refuse de jouer après que l'arbitre lui ait demandé de participer au jeu ou si elle refuse de reprendre le jeu

Dans les deux cas précités, le Comité technique doit rétrograder cette équipe à la dernière place du classement. Néanmoins, les résultats des rencontres disputées par cette équipe resteront valables pour le classement général ainsi que pour les autres équipes.

ARTICLE 17 :

1. Si deux équipes sont à égalité dans ce classement le (s) résultat (s) de la ou des rencontre (s) les ayant opposées directement déterminera leur classement.
2. Si le total des points marqués et encaissés est le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement se fera par « point average » sur la base des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront disputées dans le groupe
3. Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement aux points, une deuxième classification sera établie en tenant compte seulement des résultats des rencontres entre les équipes à égalité.
4. Si après ce second classement, il reste des équipes à égalité, leur place sera déterminée par « point (goal) average » en tenant compte des résultats des rencontres les ayant opposées directement.
5. S'il reste encore des équipes à égalité, leur place sera déterminée par le « point (goal) average » sur la base des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront disputées dans le groupe
6. Si à n'importe quelle phase, et après avoir appliqué les critères ci-dessus mentionnés, une égalité était réduite à deux équipes, le procédé décrit sous

1 et 2 sera automatiquement appliqué.

7. Si l'égalité était encore réduite à plus de deux équipes, la procédure commençant au point 3, sera répétée.

8. Dans tous les cas, le « point average » devra toujours être calculé par division

Exception :

Si trois équipes seulement prennent part à une compétition et que la situation ne peut être résolue en appliquant la procédure ci-dessus (le « point average » par division étant identique) le plus grand nombre de points marqués déterminera alors le classement.

ARTICLE 18 :

1. Au cas où, dans une zone, aucune rencontre n'a eu lieu faute de participant FIBA-Afrique peut opter pour le champion ou le vice-champion de la zone lors de la précédente édition du championnat de la zone.

2. Dans le cadre d'un tour éliminatoire de groupe de zone, au cas où, seules deux équipes y participent, la session comportera deux rencontres : un aller et un retour arrêté selon les convenances des deux équipes, le résultat à égalité dans ce cas est homologué à l'aller ou au retour. Les deux rencontres aller et retour peuvent se dérouler dans le même pays avec l'accord des deux équipes concernées.

3. Au cas où, aucune fédération ne se propose pour organiser le tour éliminatoire d'une compétition de zone, FIBA Afrique se chargera de l'organiser à son siège de zone. Dans ce cas, chaque équipe participante supportera ses frais de voyage, d'hébergement et de transport interne et autres.

4. Au cas où, aucune fédération ne se propose pour organiser le tour Final d'une compétition continentale, FIBA Afrique se chargera de l'organiser à son siège. Dans ce cas, chaque équipe participante supportera ses frais de voyage, d'hébergement et de transport interne et autres.

ARTICLE 19 :

En cas de forfait au match Aller, il n'y aura pas de match Retour

ARTICLE 20 :

D'une manière générale, si le nombre des équipes participant à une compétition est inférieur ou égal à sept (7) mais supérieur à quatre (4) les matches se déroulent en un tournoi de poule unique pour la détermination des places du premier au septième.

1. Si seulement trois ou quatre équipes sont présentes il sera institué un système de matches aller-retour entre les équipes en présence pour déterminer le champion de la compétition.

2. Si le nombre des équipes participantes à la compétition dépasse sept (7) les équipes seraient divi-

sées en groupe selon les modalités arrêtées par le secrétariat général en tenant compte du nombre de participants à la compétition.

3. Dans le cas où le tirage au sort est fait quelque temps avant le démarrage de la compétition, une équipe (club, équipe nationale) arrivée en retard à cette compétition peut être réintégrée dans le calendrier établi lors de la réunion technique pourvu que les matches qu'elle n'a pas joué n'excède deux (2) au plus. Cette l'équipe perdrait alors les rencontres non jouées par forfait mais pourrait jouer les matches qui lui restent conformément au calendrier de la compétition. Dans le cas où le tirage au sort est fait sur le lieu de la compétition lors de la réunion technique, il faut s'assurer de la participation effective des équipes et faire le tirage en conséquence. L'équipe participante qui n'est pas présente au moment de ce tirage au sort ne sera considérée comme forfait après avoir manqué deux (2) matches au plus.

4. Dans le cas d'un match à l'ouverture d'un Tournoi, l'adversaire de l'équipe hôte ne peut être en aucune façon une équipe absente lors de la première journée.

5. Dans le cadre d'un tour éliminatoire de groupe de zone, au cas où, seules deux équipes y participent, la session comportera deux rencontres : un aller et un retour arrêté selon les convenances des deux équipes, le résultat à égalité dans ce cas est homologué à l'aller ou au retour. Les deux rencontres aller et retour peuvent se dérouler dans le même pays avec l'accord des deux équipes concernées.

6. Toute Fédération nationale ou clubs qui aura donné son engagement définitif pour participer à une session finale ou éliminatoire d'une compétition organisée par FIBA Afrique et qui se sera désisté, fera l'objet d'une suspension de deux (2) ans à compter de la fin de ladite compétition.



Fernando Godinho PACHECO - Angola

ARBITRAGE: LA FEUILLE DE MARQUE ELECTRONIQUE



Miguel Betancor



Richard Stokes

Dans les compétitions d'Eurobasket masculine et féminine en 2007 et 2009, FIBA Europe a utilisé une nouvelle forme de technologie pour aider les officiels et les équipes dans leur préparation et dans l'examen subséquent des matchs qui ont été joués.

Le concept de la feuille de marque électronique (DSS) a débuté en 1999 à l'EuroBasket de France. Dans l'un des matchs les plus importants dans la compétition, l'hôte la France était opposé à la Yougoslavie. Dans un match serré, un incident qui aurait pu avoir un impact énorme sur le match et affecté à une des équipes pour le passage en demi-finale s'est produit pendant le dernier quart. Un des arbitres de ce match, Miguel Betancor d'Espagne a été contraint d'utiliser au maximum ses compétences de gestion de rencontres, pour régler le problème.

Avec quelques minutes de jeu restantes dans le dernier quart du match, l'un des principaux joueurs d'une des équipes commisit une faute. Les officiels de table informèrent les arbitres qu'il s'agissait en fait sa 5ème faute. Immédiatement il eu des protestations en provenance du banc du joueur qui avait été expulsé. Le banc qui estimait qu'il était seulement à 4 fautes a commencé fortement à se plaindre et à protester.

Betancor se trouvait dans une position, où son bon sens lui disait que quelque chose clochait. Si un joueur important continuait de jouer avec 4 fautes alors qu'il restait encore assez de temps à jouer et pour un tel entraîneur expérimenté, laisser le joueur dans le match avec cette situation, cela n'était pas logique.

Alors que les protestations continuaient, il demanda rapidement au statisticien sur le banc de l'équipe adverse combien de fautes le joueur avait commis. Il répondit: « 4 ». Cette attitude d'honnêteté et de grande sportivité donna à Betancor la confirmation de ce qu'il croyait être vrai, qu'il y avait eu une erreur dans la communication d'une faute antérieure à la table.

Peut-être que l'arbitre avait signalé le mauvais numéro, peut-être que l'officiels de table avait marqué une faute contre le mauvais joueur, mais il était clair que l'erreur humaine était à blâmer.

Le joueur resta dans le jeu et joua un rôle important pour son équipe qui remporta le match. Bien que les actes de Betancor pour obtenir les renseignements ne fussent pas exactement "selon les règles", il y avait une acceptation complète dans sa décision finale.

Cependant, cette situation a donné une mise au point que l'erreur humaine pourraient être éliminées rapidement lors d'un match. En considérant cet aspect et en essayant de trouver une solution, il serait également possible de fournir d'autres outils pour la formation des officiels et plus important encore, pour permettre aux arbitres de revoir leurs décisions pendant le jeu si cela est requis ou autorisés.

Ainsi, le concept d'une feuille de marque électronique

a commencé à prendre forme, et au cours des 3 prochaines années, un modèle a été produit en collaboration avec l'Université de Las Palmas de Gran Canaria et Maxosystem SL, qui a été essayé et testé dans les compétitions du Championnat d'Europe de 2003 et de 2005, ainsi que dans plusieurs autres événements. Le principe de ce logiciel qui a été développé devrait fonctionner en conjonction avec la vidéo ou le signal de télévision qui est disponible à n'importe quel match, surtout que c'est ce flux que les arbitres utilisent afin de revoir les matchs. C'est également le même qui est utilisé par les équipes afin de réviser leurs tactiques, ou d'étudier les autres équipes.

Le DSS prend le signal de toutes les caméras sur le terrain et grâce à une interface, il enregistre sur un disque dur.

De nombreuses actions différentes peuvent alors être enregistrées et puis situés dans la vidéo du match. D'une manière similaire au « livescores », qui se trouve sur de nombreux sites aujourd'hui, chaque action a un enregistrement très semblable à celles que



l'on retrouve dans l'enregistrement des statistiques. Cela signifie que chaque action peut être située dans le jeu, par le temps où l'action s'est produite. Une version informatisée de la feuille de marque est disponible sur un ordinateur portable, le score, les fautes, et beaucoup d'autres actions sont enregistrées, dans une combinaison des fonctions du marqueur ainsi que celui du statisticien.

Cependant, ce qui en soi n'avait rien de nouveau, sachant que le temps est une chose, mais la rapide localisation en est une autre. Ainsi les concepteurs ont également inclus la capacité de localiser n'importe quelle action via une action enregistrés dans la feuille de marque, afin d'éliminer le genre ou l'erreur que Betancor rencontra. Par exemple, si la même situation se présentait avec le DSS en fonctionnement, un simple clic sur les 4 fautes enregistrées dans la feuille de marque vous enverra immédiatement sur les vidéos de ces instants. On verrait alors non seulement les fautes, mais aussi les signaux des arbitres dans la plupart des cas, qui pourrait établir qu'une erreur avait été commise.

La capacité de faisabilité n'est pas encore possible selon les règles officielles, mais le grand bond fait en avant est que ce projet a permis l'utilisation d'information d'un certain nombre d'éléments à partir de cet enregistrement. Pour les arbitres, le DSS a fourni un moyen d'examiner rapidement certaines séquences dans leur analyse d'après-match. Plutôt que de visionner près de deux heures de vidéo, en cliquant sur

des fautes individuelles ou paniers, ou en entrant même le temps de jeu réel, ils pourraient aller rapidement et exactement à l'action du jeu et examiner ce qu'ils avaient fait. Un autre aspect important est que le projet permet également de sauter en arrière ou en avant de 5, 10 ou 15 secondes. Cela permet par exemple, pour une faute non seulement d'être examinées, mais également de voir l'action menant à elle. De façon similaire, ce projet permet également d'améliorer l'examen du jeu de l'entraîneur. En cliquant sur n'importe quel joueur individuel et filtrer ses actions (par exemple, fautes ou points marqués), les entraîneurs peuvent voir les fautes, le joueur qui les a commises, ou les points marqués et comment elles ont été créées.

Cela donne aussi l'occasion pour les entraîneurs d'étudier les autres équipes quand le DSS est utilisé, ainsi qu'eux même.

En 2009 lors de l'EuroBasket homme et dames, les 16 équipes participantes ont reçu des copies du DVD de DSS, dans chacun des matchs où il a été utilisé. En Pologne, les équipes ont aussi été informées pour la première fois sur les possibles utilisations du DSS et un manuel d'utilisation a été produit pour expliquer en détail les différents aspects du programme. Une des choses majeures au sujet du DSS, est qu'aucun pilote ou logiciels spéciaux ne doivent être installés sur l'ordinateur de l'utilisateur. Tout ce qui est nécessaire pour exécuter le programme est inclus dans le DVD. Jusqu'à présent, la rétroaction auprès des répondants, qui ont utilisé cet outil, a été excellente.

Dans les deux compétitions du championnat d'Europe en 2009, tous les comptes rendus après chaque match et toutes les réunions quotidiennes d'arbitres, utilisaient les clips vidéo qui provenaient du DSS. Les observateurs et les instructeurs n'étaient plus obligés de passer de nombreuses heures de clips vidéo afin de couper les parties à utiliser. La plupart des séquences dont ils avaient besoin pourraient être facilement trouvées et utilisées par l'intermédiaire du DSS. Après chaque match en Pologne, arbitres et équipes ont reçu une copie du DVD, normalement dans les 30 à 60 minutes de la fin du match, et cela est devenu l'outil principal pour la révision de n'importe quel aspect du jeu.

Bien que dans l'EuroBasket le flux télévisuel est utilisé, le DSS peut être utilisé avec un simple enregistreur vidéo pour les matchs de niveau inférieurs. Seulement la qualité et la position de la caméra permettra de déterminer ce qui peut être vu et quelles informations peuvent être utilisées efficacement.

En dehors de l'Europe, FIBA Amériques a également mis à l'essai l'utilisation de ce logiciel dans un certain nombre de tournois et il est ressorti que cela deviendra partie intégrante dans leurs principales compétitions, de la même manière qu'il est utilisé en Europe. Javier Ortero, directeur informatique de la FIBA Amériques, a déclaré: « cet outil est très simple à utiliser, mais a beaucoup de grandes possibilités d'améliorer et d'aider le travail des équipes et les personnes qui travaillent avec les arbitres, ainsi que les arbitres eux-mêmes ».

FIBA Europe a également utilisé le DSS en guise de ralenti instantané. Comme il faut le même signal de la télévision, l'arbitre qui se rend sur la table pour examiner toute séquence du jeu selon les règles officielles de basket-ball a un accès direct et rapide à celle-ci, en travaillant avec l'opérateur de l'ordinateur

à la table.

Il n'y a aucun besoin du retard associé à la communication avec un directeur de TV ou une unité de diffusion à l'extérieur. Betancor affirme:

« Notre prochain objectif pour les générations futures sur ce logiciel est qu'il doit également capturer les angles des différentes caméras, 5, 6, 7 ou 8 sur chaque action de jeu et avoir ces images stockées pour être revu, donnant aux arbitres et équipes de nombreux angles de vue différents permettant d'examiner une action ou un match. Il y a aussi beaucoup d'autres applications qui pourraient aider les arbitres, comme s'assurer que c'est le tireur exact ayant droit aux lancers francs qui les exécute, ce qui pourrait réduire ou éliminer la nécessité d'erreurs rectifiables. Si nous pouvons réduire ou éliminer ces éléments, nous nous assurons que le jeu est plus clair, avec moins de confusion et dans l'exemple de mon match en 1999, avec moins de protestation et d'erreur humaine dans les aspects administratifs des règles. Ce programme n'a pas été conçu pour contrôler les décisions de jugement comme le contact ; Il a été conçu au départ pour s'assurer qu'une erreur administrative ne va pas décider ou influencer l'issue d'un match. À propos de cela, nous avons créé un outil très grand et très utile qui pourrait être utilisé en dehors des quatre quart temps. De nos deux compétitions de haut niveau, nous avons été en mesure de recueillir plus de 1 000 clips que nous allons maintenant utiliser dans notre matériel d'enseignement 2010" dans toutes les compétitions à venir.



Charles FOSTER Afrique du Sud



ARBITRAGE: CODE D'ETHIQUE DE L'ARBITRE

Nouredine TABOUBI Arbitre Honoraire FIBA & de la Fédération Française de Basketball. Professeur à l'Institut Supérieur du Sport et de l'Éducation Physique de l'Université de Tunis

L'arbitrage est un élément essentiel dans la réussite d'un match de basketball. Pour ce faire les arbitres doivent respecter scrupuleusement le code d'éthique dont quelques règles sont indiquées ci-dessous.

- L'uniforme de l'arbitre est son premier outil de travail. Il doit être propre et l'arbitre se doit de la porter avec fierté. Les joueurs voient l'uniforme avant tout.
- L'arbitre se doit d'intervenir auprès des joueurs avec calme et sérénité, tout comme ceux-ci doivent parler à l'arbitre avec calme et sérénité. Tous les participants ne sont pas des ennemis, mais des amis du basket.
- L'arbitre s'assure que l'équipement et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les principes de sécurité.
- L'arbitre doit avoir l'honnêteté d'aller au bout de ses convictions. Soyez honnête et droit. Vous réussirez dans l'arbitrage.

- Une faute technique ou disqualifiante, ça se présente à un joueur avec certitude et conviction. Non pas avec rage, haine ou arrogance.
- La sécurité des joueurs doit être la préoccupation première de l'arbitre. L'arbitre ne doit pas être la cause de gestes de violence ou de brutalité, mais il doit réagir objectivement et avec froideur aux gestes qui peuvent être posés par les joueurs et les spectateurs.
- Les lois du jeu, l'arbitre doit les connaître à la lettre. Il doit également comprendre l'esprit de la loi pour empêcher toutes formes de tricherie.
- Le respect des joueurs n'est pas dû, mais une chose qui se gagne.
- Dans la vie il n'y a pas que l'arbitrage. Souriez, donc.
- L'arbitre s'engage à ne pas consommer, être en possession ou être sous l'effet de substances illicites (drogue, alcool, ...).



Vitalis Gode à gauche et Arnaud Kom à droite finale Abrobasket Abidjan 2013

BULLETIN DES ENTRAINEURS



Claude Constantino

Le règlement de Basket Ball actuellement en vigueur exige de l'équipe en possession du ballon de la remettre en jeu en cinq secondes ; de passer de sa zone défensive à la zone offensive en huit secondes et vingt quatre secondes au total pour faire une tentative de panier sous peine de perdre le ballon pour violation.

LE JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON A TROIS POSSIBILITÉS DE JEU :

Passer, Dribbler et/ou Tirer au panier.

Devant ces règles restrictives du jeu imposées aux joueurs et équipes en possession du ballon, les entraîneurs de basket Ball pratiquent de plus en plus une défense, surtout sur le porteur du ballon, basée sur trois principes :

PRESSION CONSTANTE, ORIENTATION ET RÉDUCTION EN ABRÉGÉ " P.O.R "

L'objectif principal de cette défense individuelle est d'amener l'équipe attaquante à conserver le ballon durant un maximum de temps (20 à 22 secondes), obligeant ainsi au dernier joueur attaquant à faire un tir précipité ou une pénétration pour essayer de provoquer une faute.

Ce système défensif exige des joueurs la possession et la connaissance de très bonnes TECHNIQUES DEFENSIVES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES de BASES et des principes particuliers du P.O.R.

I.TECHNIQUES DEFENSIVES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES DE BASES

Le Basket Ball, jeu collectif simple et exigeant, fait de plusieurs signaux combinés d'une équipe (système de jeu) demande, pour une bonne application, que les joueurs possèdent d'abord de bonnes techniques offensives comme défensives individuelles et collectives de bases plus connues comme FONDAMENTAUX.

Ainsi de plus en plus la priorité aux entraînements (60 à 70 %) est accordée au travail des fondamentaux individuels et collectifs basé sur le 1 x1, 2 x 2 et le 3 x 3 facilitant ainsi le travail collectif et son efficacité.

II.DEFENSE INDIVIDUELLE COLLECTIVE

La défense HOMME à HOMME moderne est, actuellement, basée sur l'application, tout ou moitié terrain, sur :

- La Pression constante
- L'Orientation
- La Réduction.

Comme nous l'avons dit précédemment le règlement actuel du jeu a amené les joueurs et équipes en situation offensive à plus de rapidité dans les actions de jeu et surtout à la perfection dans les tirs spécialisant même certains joueurs aux tirs dans les dernières secondes du jeu.

Le Basket Ball est un jeu de transition entre la situation offensive et défensive et les entraîneurs, en fonction de son évolution, sont amenés à imaginer des systèmes défensifs dont le P.O.R.

PRINCIPES GENERAUX

1.PRESSION CONSTANTE SUR LE PORTEUR DU

LA DEFENSE INDIVIDUELLE

BALLON.

Après panier marqué ou une violation (surtout en zone défensive) une pression doit se faire sur le receveur de la première passe (meneur ou un des ailiers).

Cette pression a deux objectifs :

* retarder le ballon dans la zone défensive (règle des huit secondes)

Il a été prouvé d'après les statistiques que même les plus grandes équipes arrivent à sortir de cette zone ente cinq (5) à six (6) secondes.

* permettre au possesseur du ballon qu'une seule possibilité de jeu (le départ en dribble)

APPLICATION DU PRINCIPE DE L'ATTAQUANT QUI ATTAQUE LE DEFENSEUR.

2. ORIENTATION DU PORTEUR DU BALLON

a) Chaque joueur a un côté faible ou moins fort et un côté fort.

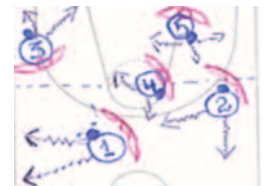
Le premier principe pour l'entraîneur est de les détecter rapidement et le défenseur d'orienter le possesseur du ballon à partir en dribble constamment sur son côté faible ou moins fort.

Cette orientation constitue pour les autres défenseurs un premier signal qui les permettra de se positionner en conséquence.

b) L'orientation peut se faire sur plusieurs directions en fonction de la position du porteur du ballon sur le terrain : DIAGRAMME 1

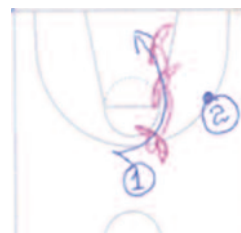
- lignes latérales
- lignes médianes (vers les angles)
- lignes de fond (vers les angles)

D1



c) Les défenseurs sur porteur ou non porteur du ballon ne doivent jamais permettre une pénétration par le milieu du terrain (axe central) ou la zone réservée.

La Position des défenseurs sur non porteur de ballon en pénétration doit être en interception par rapport à la position du ballon. DIAGRAMME 2 et 3



D2



D3

d) L'avantage de la position en orientation peut permettre d'éviter ou de sauter les écrans directs ou indirects principalement en Pick en Roll.

3. REDUCTION

C'est une des conceptions modernes que certains entraîneurs appliquent actuellement comme stratégie défensive sur le porteur du ballon qui se résume ainsi :

- Réduction du champ visuel
- Réduction du champ de jeu

a)REDUCTION DU CHAMP VISUEL

L'application de la Pression / Orientation sur le porteur du ballon et la bonne technique défensive du défenseur

(une ou deux mains en l'air et/ou sur le ballon) rendent, techniquement, difficile à l'attaquant d'avoir une vision globale du terrain qui sera souvent obligé de porter son regard sur le côté ouvert ou supposé ouvert par le défenseur.

b) REDUCTION DU CHAMP DE JEU



La position Pression/Orientation du défenseur va obliger le porteur du ballon à protéger le ballon du côté opposé ; à partir en dribble et/ou à passer le ballon sur le côté ouvert ou supposé ouvert par le défenseur. La position "AIDE" des autres défenseurs en occupant les lignes de passes réduit le champ de jeu du porteur de ballon. DIAGRAMME 4

c) IMPORTANCE DE LA POSITION "AIDE" et de L'OCCUPATION DES POSSIBILITÉS DE LIGNES DE PASSES.

L'efficacité de cette position Pression/Orientation sur le porteur du ballon dépendra, pour sa réussite, en premier lieu de la position "AIDE" et de l'occupation constante des lignes de passes des autres défenseurs se trouvant du côté fort.

Les défenseurs du côté faible doivent se trouver en position "AIDE"; occuper les lignes de passes en fonction des attaquants et jouer l'interception sur une tentative de pénétration d'un joueur non porteur de ballon.

DIAGRAMME 5, 6, 7

D5

D6

D7

4. Autre efficacité de ce système défensif est que les possibilités de jeu de l'attaquant se voient diminuer :



a) Sur le départ en dribble l'attaquant ne peut aller que sur le côté supposé ouvert ;

b) Le ballon étant sur sa main faible l'efficacité du tir est moindre ;

c) Les lignes de passes étant fermées la passe à un partenaire se fera généralement en hauteur permettant une interception ou le défenseur de "voler" avec le ballon.

5. Le niveau technique, actuel, du dribble des joueurs (meneur et/ou ailier) rend difficile voir impossible de leur voler le ballon.

Ainsi le défenseur sur le dribbleur ne doit pas essayer de voler le ballon, d'où possibilité de commettre une faute, mais de l'orienter vers un partenaire qui va essayer de l'obliger à arrêter son dribble sur une simulation défensive, changement de joueur ou faire un double marquage.

6. Les solutions d'une équipe attaquante dans les dernières secondes sont :

- Recherche de la pénétration essayant de provoquer une faute aux défenseurs ;
- Tentative de panier ou lancer de n'importe quelle partie du terrain ;

• Donner le ballon aux postes pour faire une tentative de pénétration cherchant à faire provoquer une faute aux défenseurs.

Ainsi à cette partie du jeu les défenseurs doivent :

- Faire plus de pression et de concentration sur le porteur du ballon sur tout le terrain, principalement sur les bons tireurs et les Postes ;
- Plus de concentration au rebond défensif des cinq défenseurs.

7. La Pression sur le POST HAUT se fera, si celui-ci est un bon tireur au niveau de la ligne de lancer franc, pour le priver de recevoir le ballon ou l'obliger à partir en dribble sur son côté faible dans la zone réservée d'où possibilités de lui voler le ballon par les aides.

8. La Pression sur le POSTE MOYEN et/ou sur le POSTE BAS se fera en fermant systématiquement la ligne de fond l'obligeant à faire une tentative de pénétration par le milieu d'où plus de possibilités d'aides et de vol de ballon.



III. QUALITÉS NECESSAIRES DES JOUEURS

1. MENTALES

- Esprit de sacrifice et d'équipe
- Concentration et Discipline tactique
- Intelligence, Anticipation, Interception
- Combativité, Courage et Agressivité défensive
- Communication.

2. PHYSIQUES

- Bonne condition Physique
- Rapidité et Mobilité.

3. TECHNIQUES

- Bons fondamentaux défensifs individuels et collectifs
- Bon jeu de jambe défensif
- Notion de la position d'aide sur le côté fort ou faible
- Notion de la position sur la ligne de passe côté fort ou faible
- Intelligence pour détecter le côté fort ou faible de son attaquant.

L'objectif principal du Basket Ball est de marquer plus de paniers que son adversaire par une bonne utilisation du ballon. En conséquence le joueur le plus important dans le jeu est le porteur du ballon qui seul à ce moment peut marquer un panier.

Avec l'évolution technique des joueurs en dribble ou les tirs, il est de plus en plus difficile de défendre seul sur ces joueurs.

Ainsi le porteur du ballon étant l'élément fondamental dans le jeu il devient nécessaire de diminuer ses possibilités de jeu en le pressonnant constamment, l'orientant loin du panier ou dans des situations difficiles (angles) et en réduisant son champ visuel et de jeu. Pour atteindre ce niveau les joueurs doivent posséder d'excellents FONDAMENTAUX INDIVIDUELS et COLLECTIFS et que les entraîneurs donnent la priorité à ce travail aux séances d'entraînements.

Il est prouvé qu'une rencontre se gagne à 70 % grâce à des joueurs avec de bons fondamentaux et au choix d'un bon système défensif adapté aux possibilités réelles de ces éléments.



Svetislav Pesic

BULLETIN DES ENTRAINEURS JEUX EN TRANSITION

Quand la FIBA a introduit la ligne de trois points pour la première fois - aux Jeux Olympiques de 1984 à Los Angeles - cette règle intéressante a changé l'attaque et la défense au basket-ball. Après les Jeux olympiques de Sydney en 2000, FIBA a une fois encore changé les règles et a introduit les règles de 24 secondes et 8 secondes. La saison 2009/2010 sera la dixième saison de jeu avec les nouvelles règles. Aucune question à propos. Certains changements ont eu une influence positive sur le développement ultérieur du jeu:

- Jouer dans toutes les phases d'attaque et de défense à pris de l'ampleur.
- L'organisation en attaque de transition s'est améliorée, surtout avec l'usage de la première et la deuxième caravane. Ce sont fréquemment de grands hommes.
- Les passes rapides et courtes dominant et le dribble devient plus comme un "recours secondaire" (sauf le dribble côte-à-côte) pour déplacer la balle.
- Le mouvement ou déplacement sans balle s'est amélioré.
- Les shoots à trois points sont plus fréquemment utilisés en premières et secondes opportunités.
- Les joueurs de périmètre sont souvent utilisés pour comme pivot et les grands joueurs pour jouer face au panier (surtout pour faire des shoots de transition après plusieurs sortes de passes et dribbles).
- Les règles de 24 et 8 secondes confirment une fois encore que le basket-ball n'est pas le même jeu que celui qui était joué sur un demi-terrain. La façon dont nous utilisons les 24 secondes, dont nous changeons le rythme en attaque quand nous utilisons la toute première et contre-attaque rapide, la seconde contre-attaque et substantiellement une série d'attaques, affecte la qualité de

jeu d'une équipe, aussi bien que le résultat.

Nous avons divisé les 24 secondes (la durée de l'attaque) en trois phases distinctes:

Phase de la contre-attaque rapide ou secondaire, phase de série de jeu et la phase de l'exécution:

- Les premières 8 secondes sont utilisées pour la toute première ou seconde contre-attaque rapide.

Dans la seconde phase des 8 secondes, nous faisons des préparations et changeons le rythme de l'attaque entre la transition et l'ensemble ou série d'attaques.

- Nous exécutons l'attaque dans les 8 dernières secondes.

Phase de la contre-attaque rapide

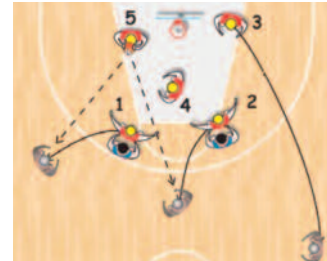
Après chaque rebond défensif notre objectif est de jouer la phase de contre-attaque rapide dans les 8 premières secondes. Nous voulons profiter de notre rebond défensif vu que l'autre équipe n'est pas bien organisée pour nous arrêter. L'habitude (et vieille) théorie d'attaque de transition stipulait que la seconde contre-attaque rapide commence au moment même où le quatrième joueur attaquant est prêt à intervenir. Dans un jeu dominé par la vitesse et la force, je ne pense pas que cela soit encore vrai.

Après avoir introduit la règle des 24 et 8 secondes, et dans un jeu où la défense est bien organisée, ce n'est plus possible de dérouler une contre-attaque rapide en utilisant deux ou trois joueurs comme attaquants. Les contre-attaques évoluent typiquement avec quatre joueurs de nos jours.

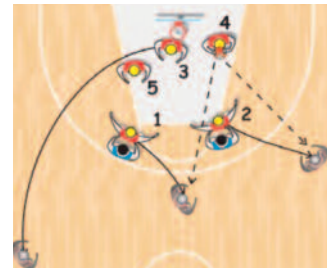
- Parlant de la phase initiale d'attaque de transition, je veux mettre l'accent sur l'importance de la passe de sortie de balle (première passe), et la réception de cette passe. Comme je l'ai déjà mentionné, du fait du progrès énorme fait dans la défense au basket-ball (plusieurs types d'aide, rotations, aiguillage, et prise à deux) et d'avoir beaucoup de joueurs qui peuvent jouer au moins à deux poste

en attaque et en défense et quand presque tous les joueurs se bousculent pour attraper le rebond défensif, c'est plutôt important d'apprendre comment faire une passe de sortie de balle aux joueurs trouver les moyens de surpasser la défense sur les contre-attaques rapides. Il y a plusieurs façons de réceptionner une passe de sortie de balle, mais il y en a deux qui sont communément le plus utilisés. Dans le premier jeu, l'objectif est de se mettre la balle dans les mains du meneur, tandis que dans le second jeu, l'objectif est d'apporter la balle au meneur, tireur, ou petit avant.

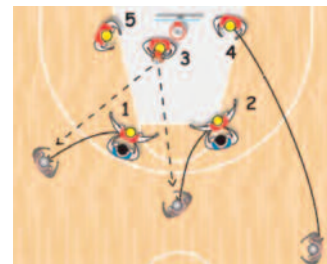
- Cela est illustré ici suivant un rebond défensif récupéré sur le côté droit du terrain



(diagr. 1), sur le côté gauche du demi-terrain



(diagr. 2), ou si le petit avant a récupéré le rebond



(diagr3).

- 3). Il est important de noter qu'avant d'ouvrir pour recevoir la balle, 1 et 2 doivent d'abord rentrer en contact avec leurs défenseurs avant de se démarquer hors pour recevoir la passe de sortie

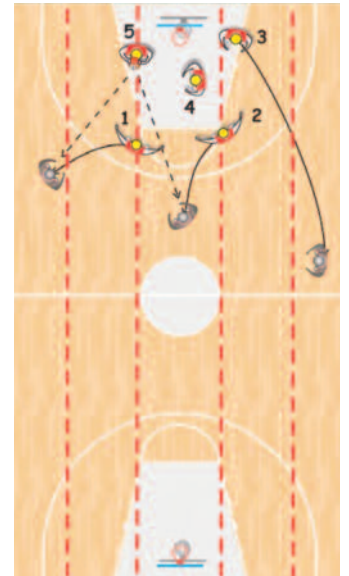
de balle.

- Principe de Contre-attaque Rapide "Accélérée"

- Le joueur le plus important dans cette phase est le joueur sur le côté faible. Il doit sprinter jusqu'à la ligne médiane (temps maximal de 2 à 2.5 secondes) et accélère l'attaque en devenant la première option pour marquer des points sur la contre-attaque rapide.

- Principe de l'occupation des espaces du Terrain

- Nous divisons le terrain en cinq espaces rectangulaires, donc dans chacun de ces espaces ou voies, il devrait y avoir seulement un joueur attaquant. Il occupe le bon espacement entre lui et ses coéquipiers



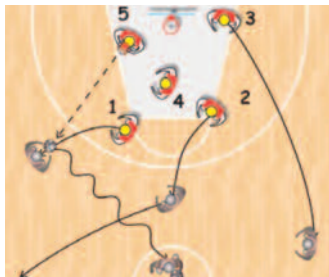
(diagr. 4). Aussi rapide, simple et efficacement que nous sortons de la zone arrière du terrain ne dépend pas seulement de la passe de sortie de balle, mais aussi de plusieurs autres règles.

- C'est une obligation de recevoir la passe de sortie de balle (la première passe) à approximativement 8 mètres (approximativement 25 pas), près de la ligne de côté, et loin de la ligne de trois points. - Si les défenseurs marquent 1 ou 2 étroitement, ils ne reviennent jamais à la balle. En lieu et place, ils feignent de revenir et ensuite font un backdoor et donc peuvent recevoir la passe de sortie de balle. Après avoir reçu la première passe, nous suivons la règle: "Passe de côté,

dribble dans le milieu." La dernière partie de la recette de la contre-attaque rapide dit: "Deux passes courtes et simples sont meilleures qu'un longue passe."

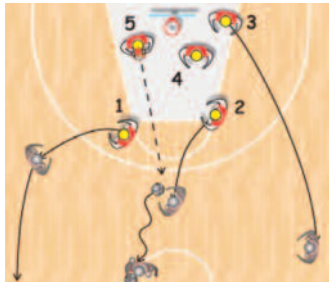
- Nous avons trois options pour la transition la plus rapide à partir de la Zone arrière ou avant du terrain:

- Un dribble au niveau de la ligne médiane par le premier récepteur 1



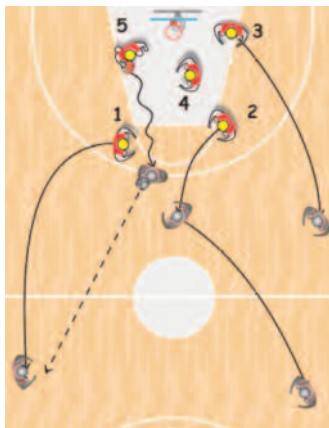
(diagr. 5).

- La passe de 5 à 2, qui dribble dans la partie centrale



(diagr. 6).

- Deux petites passes très rapides par le rebondeur 5 et la passe de sortie de balle à 1



(diagr. 7).

- Chaque joueur qui récupère un rebond défensif devrait être capable de faire une passe avec ou sans pression défensive, et tous les joueurs, dans n'importe quelle position ou poste devraient être capables de se démarquer de la défense avec une petite passe et alors faire la passe de sortie de balle. J'ai découvert que quand les joueurs 3, 4, ou 5 sont particulièrement ha-

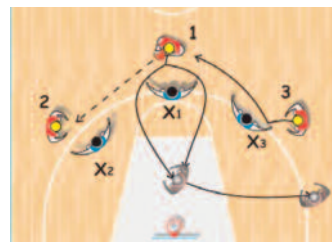
biles, ils peuvent récupérer le rebond, faire sortir rapidement la balle de la zone des trois secondes, en utilisant quelques petites passes si nécessaire, et alors passer la balle à 1 ou 2 pour un shoot ouvert ou a un tir en course.

SITUATIONS DE TROIS CONTRE DEUX ET TROIS CONTRE TROIS

- La majorité des rebonds défensifs crée des situations potentielles de trois contre deux et trois contre trois. Regardez juste les statistiques, si le panneau est utilisé pour un shoot et que la balle n'entre pas, dans 80% de cas la balle se perd dans la zone centrale du terrain. Dans 70% de cas, si il y a un tir latéral sans l'usage du panneau, la balle va à l'autre côté du panier ou encore revient juste vers le shooter.

- Trois contre Deux: Dans cette situation, notre première option est de faire un tir en course ou de faire un tir en suspension incontesté, soit à partir de ligne médiane ou de la ligne de trois points.

- Trois contre Trois: L'objectif est de faire ce jeu avant que la défense ne se mette en place. Le joueur de milieu, 1, passe la balle à l'ailier, 2, et coupe devant ou derrière son défenseur pour créer de l'espace pour le joueur porteur de la balle pour lui permettre ainsi de jouer le un contre un. Entre-temps, l'autre ailier, 3, remplace le passeur



(diagr. 8).

le Joueur 2 peut aller au panier, mais s'il ne peut pas shooter, il renversera la balle vers le 3 qui fera la passe à 1 pour un shoot



(diagr. 9).

CONTRE-ATTAQUE RAPIDE DANS LES 8 PREMIÈRES SECONDES AVEC LE QUATRIÈME JOUEUR

- Le quatrième joueur utilisé dans les 8 premières secondes de la phase de contre-attaque rapide peut être 4 ou 5, qui récupère le rebond défensif.

- Puisque que nous demandons que le joueur du milieu (habituellement le meneur, 1, après avoir fait une passe latérale) doit couper vers le panier, le cinquième joueur (4 ou 5, qui atteint la zone avant plus tard) devient la sécurité pour contrer la potentielle contre-attaque rapide de l'adversaire.

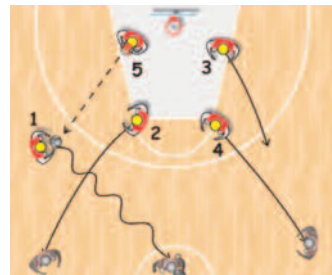
- Si les joueurs sur les ailes, 2 et 3, ne reçoivent pas la passe en situations de trois contre deux et trois contre trois pour faire un tir en suspension, ou en course, ils se déplacent vers la ligne de fond, et sur la base de la réaction de l'adversaire, ils doivent décider de faire:

- Un dédoublement avec le joueur sur le côté opposé.

- Avoir un contact physique avec le défenseur et ensuite se démarquer pour recevoir la balle.

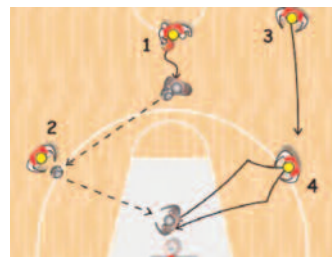
SITUATIONS DE QUATRE CONTRE TROIS ET QUATRE CONTRE QUATRE

Quatre contre Trois: Si c'est le 4 qui sprinte sur l'aile droite en lieu et place de 3



(diagr. 10),

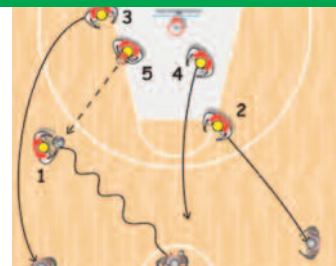
il fait un backdoor ou une coupe avant pour recevoir la balle de 2



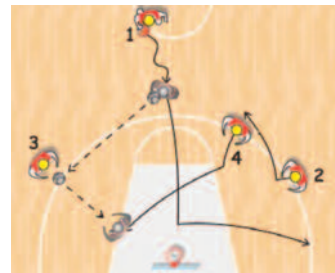
(diagr.11).

Au contraire, si 4 constitue la première caravane (diagr. 12)

, il sprinte à la ligne de trois points, regarde où la balle est placée, et ensuite coupe

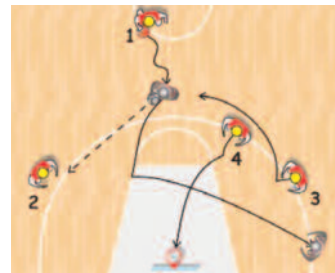


en position de milieu bas pour recevoir la balle de 2



(diagr. 13).

Quatre contre Quatre: Dans cette situation où nous n'avons pas l'avantage numérique sur la défense, nous n'arrêtons pas le flot de notre attaque, mais essayons de prendre l'avantage de la possession de balle. Le joueur 1 coupe dans la zone et ensuite dans le coin, pendant que 4 coupe et s'arrête brièvement sous le panier, en se cachant derrière la défense



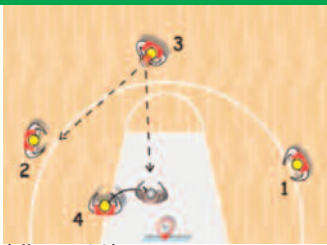
(diagr. 14).

Il attend de voir si la défense aide à la balle, ensuite s'engouffre, se dérobe de son défenseur, et s'ouvre à la balle en position de milieu bas pour récupérer la balle de 2



(diagr. 15).

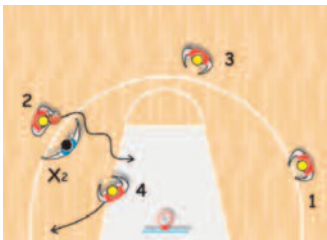
Si 4 ne peut pas recevoir la balle, le 2 passe la balle à 3 pour un jeu en poste haut-bas avec 4, qui s'est engouffré dans la zone pour obtenir le contrôle de la balle



(diagr. 16).
Si le joueur porteur de la balle, 2, se dirige vers la ligne de fond, le 4 fait une coupe flash dans la zone pour éloigner l'aide



(diagr. 17).
Cependant, si 2 se dirige vers le milieu, 4 se projette dehors dans le coin du terrain



(diagr. 18)
Précision, la vitesse de coupes avec et sans la balle, la patience, et parvenir à s'ouvrir à la zone de shoot nous fourniront d'autres occasions pour marquer des points dans le délai des 8 seconds.

PHASE DE LA CONTRE-ATTAQUE SECONDAIRE

Nous utilisons la contre-attaque secondaire après qu'un panier ait été marqué par l'adversaire, après un lancer franc, ou du côté de la ligne de fond ou après un temps mort.

Pendant que l'objectif de base dans la phase de la contre-attaque rapide est d'avoir les joueurs sprinter du périmètre devant les joueurs défenseur du périmètre adverse, en passant la balle rapidement et en créant une situation de surcharge ou surnombre, dans la contre-attaque secondaire l'objectif est d'avoir les grands hommes courir devant les grands joueurs défensifs de l'adversaire et crée une surcharge ou un surnombre.

Tous les joueurs doivent

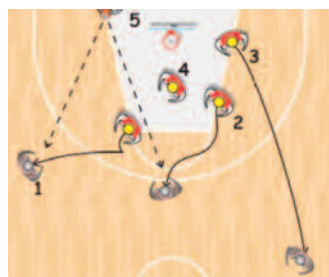
comprendre qu'une fois l'adversaire a marqué à partir de n'importe quel endroit du terrain, on ne laisse pas la balle rebondir sur le parquet. On la saisit aussi vite que possible et on la relance. La contre-attaque secondaire est jouée dans les 8 premières secondes de l'attaque et dure jusqu'à ce que la défense soit complètement installée. Encore, ce devrait être très clair qu'on ne veut pas changer notre contre-attaque rapide ou secondaire en une attaque résolue. Notre objectif est de "changer le rythme de l'attaque."

Quand on ne peut pas marquer sur les phases précédemment décrites, on apporte la balle près de la zone pour commencer la deuxième phase de notre attaque où nous l'avons placée, en conservant les 8 dernières secondes pour créer d'autres possibilités de shoot.

RECUPERATION DE LA BALLE APRES LE PANIER MARQUÉ ET LE PASSE DE SORTIE

Il devrait être prédéterminé qui remettra la balle de nouveau en jeu après le panier de l'adversaire. Ce pourrait être le grand homme le plus proche du panier, ou un autre grand homme à qui ce travail a été confié. Ce devrait toujours être un grand homme. Dans notre philosophie, le 5 récupère la balle juste après que celui-ci soit sorti du filet et avant qu'il ne touche le plancher. Il doit se positionner de sorte à pouvoir voir l'ensemble du plancher, ses coéquipiers et les défenseurs.

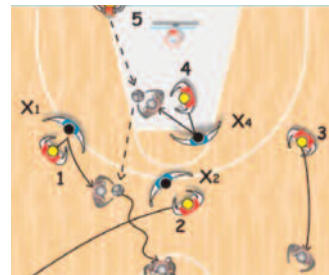
Il veut que la balle parvienne à 1 ou 2 dans les zones de passes. Le joueur 1 essaie d'ouvrir latéralement pour recevoir la passe de sortie, pendant que le joueur sur le côté opposé, le 2, se positionne comme le deuxième receveur de la passe de relance si 1 est marqué



(diagr. 19).

Entre-temps, le joueur 3 court rapidement sur le côté faible et atteint la moitié du terrain à moins de 2.5 secondes.

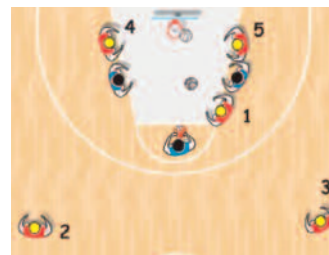
Les autres façons d'amorcer la contre-attaque rapide sont les mêmes que j'ai décrites suivant un rebond défensif. Si le 1 ou le 2 ne peut pas recevoir la passe de relance de 5, le 4 fait une coupe en V pour recevoir la balle, pendant que le 1 fait un back-door pour recevoir la balle de 4. Entre-temps, le 2 court rapidement en bas près de la ligne de côté, à gauche ou à droit suivant le mouvement du 3



(diagr. 20).
Après avoir reçu la balle, le 1 se dirige rapidement au milieu du terrain, et il est celui qui devra engager en premier la contre-attaque rapide, et ensuite la contre-attaque secondaire.

CONTRE-ATTAQUE SECONDAIRE APRES UN LANCER FRANC OU PRESSE

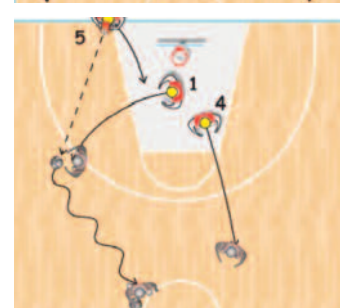
Avant un lancer franc, les joueurs se positionnent comme indiqué dans le diagr. 21.



Après avoir fait un lancer franc, le 5 saisit la balle et fait une passe de sortie à 1, qui était masqué précédemment par le 4.

Simultanément, le 2 et le 3 courent rapidement en dehors des deux lignes de côté, sur la gauche et la droite (diagr. 22).

De cette position, il y a différentes options pour créer et finir la contre-attaque secondaire. Par exemple: le 1 prend la passe de relance de 5 et se dirige difficilement vers le milieu du terrain



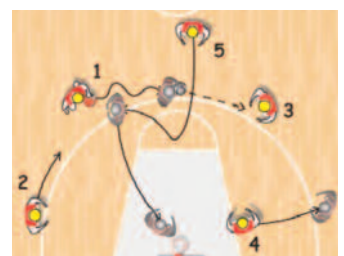
(diagr. 23),
pendant que le 2 et le 3 courent en toute vitesse au bas du terrain. Le joueur du côté de la balle (2 dans ce cas) fait écran pour le 3 sur le côté faible, pour permettre ainsi le 3 de recevoir la balle de 1



(diagr. 24).
Après avoir fait écran pour le 1, le 4 continue sa course se positionne comme la première rampe, et pose l'écran vertical pour le 3



(diagr. 25).
Le joueur 5 court en toute vitesse vers le bas comme la deuxième rampe, change de direction, et fixe la pioche pour le joueur qui porte la balle, 1



(diagr. 26).

Le joueur 5 alors fonce au panier. La balle peut être passée à 5 par le 2 ou le 3, après que l'un de ces joueurs l'ait reçue de 1. L'objectif de cette contre-attaque secondaire est d'amener le 5 à l'intérieur de la zone, parce que la défense n'est pas encore mise et plus préoccupée avec les joueurs de périmètre.



(diagr. 27).

On montrera dès lors plusieurs options avec la contre-attaque secondaire qui peut être utilisée contre tous les genres de défenses, de la défense d'homme-à-homme et la défense de zone, aux défenses mixtes. Avec toutes ces options, le premier objectif est de créer des possibilités de scorer à l'intérieur de la zone et des opportunités de shoot pour les autres joueurs du périmètre.

On demande à ce que nos joueurs suivent les principes suivants:

- Ils doivent être espacés de 5 mètres (approximativement 15 pas) l'un de l'autre pendant qu'ils courent ou se dirigent vers le bas du terrain au panier offensif.

- La première caravane fonctionne sur le côté opposé du joueur avec la balle, pendant que la deuxième rampe (le cinquième homme dans la contre-attaque secondaire) sert de "sécurité" pour couvrir la contre-attaque rapide éventuelle de l'adversaire.

- Un seul joueur dans chacun des cinq zones.

- Chaque joueur devrait être prêt à recevoir la balle. Les joueurs doivent offrir une cible avec leurs mains, loin du défenseur.

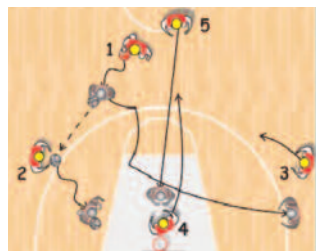
On utilise différentes entrées sur la contre-attaque secondaire:

- Une passe à l'aile.
- Une passe dans la zone à la première rampe.
- Une passe à la deuxième rampe.
- Une passe au haut poste.
- Une passe à l'aile, après que la seconde rampe ait fait écrans pour lui.

- Le dribble pour l'entrée dans la contre-attaque secondaire.

PREMIERE OPTION

Après avoir reçu la balle, le 2 se fonce au panier



(diagr. 28),

pendant que le 5 pose un écran pour la première rampe, 4. Si le 2 ne peut pas shooter ou tirer, il fait la passe à 4, qui est sorti hors de la zone après l'écran de 5.

Le joueur 4 joue en haut-bas avec le 5, qui a fait face à la balle après l'écran, et évité son défenseur sous le panier et peut donc recevoir la balle de 4



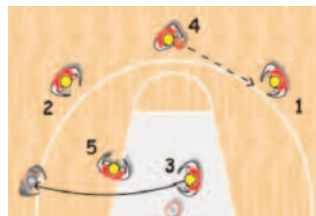
(diagr. 29).

Si c'est impossible de jouer en haut-bas, le joueur avec la balle, le 4, essaie de faire la passe à 3 sur sa coupe de backdoor, un jeu efficace surtout quand la défense n'anticipe pas la passe ou n'est pas encore place



(diagr.30).

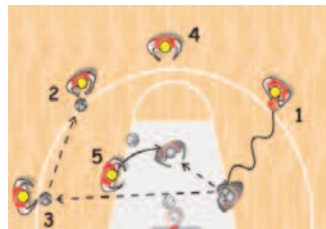
Au même moment, le 1 prend contact avec son défenseur, prêt pour recevoir une passe du 4, s'il ne peut pas faire la passe à 3 sur le backdoor



(diagr. 31).

Après avoir reçu la balle, le

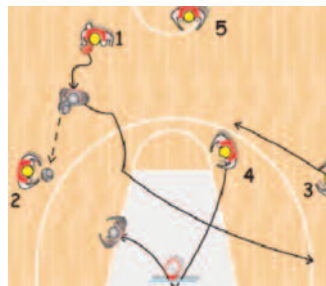
1 fonce au panier et il peut faire une passe intérieur à 5, ou au 3, qui peut tirer (aussi à partir de la ligne de trois points), ou faire une passe supplémentaire pour permettre ainsi au 2 de tirer



(diagr. 32).

DEUXIEME OPTION

Le joueur 1 fait la passe à l'ailier 2 et celui fait la passe au 4, la première rampe qui coupe sous le panier et se place au milieu ou au bas poste



(diagr. 33).

Puisque la passe est faite à partir du 2 à 4, le 5, la deuxième rampe, fait écrans pour le 3 sur le côté faible



(diagr. 34).

Après avoir fait la passe à 4, le 2 feinte de couper vers le 4, et ensuite change l'allure et la direction et fait écran pour le 3 pour un mouvement tendu. Le joueur 4 est à présent isolé et peut jouer un contre un.

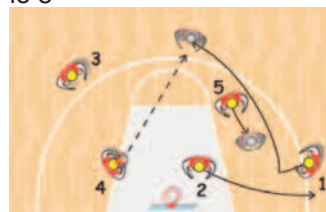
Après l'écran, le 2 file au panier et peut recevoir une passe de backdoor du 4



(diagr. 35).

Une autre option est la passe à 1 au milieu du terrain faite après que le 1 ait été masqué vers le bas par

le 5



(diagr. 36.)

Le joueur 1 peut tirer ou faire la passe à l'intérieur à 5, qui fonce au panier après l'écran. Ou bien, la passe peut être faite au 4, qui esquivé dans la zone



(diagr.37).

Sur le diagr. 38 l'option si le

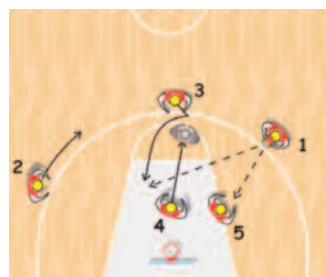


2 balance la balle sur le côté opposé à 3, qui sort de l'écran de 5, le joueur 3, peut jouer en haut-bas avec le 4, ou faire la passe à 1, qui a été masqué par 5: Bref, le 5 pose deux écrans, un pour 3 et un autre pour 1



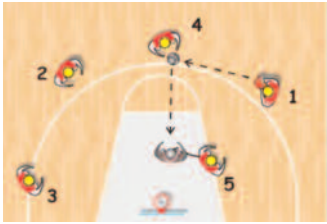
(diagr. 39).

Une autre option est de créer un jeu intérieur dans la dernière partie de la contre-attaque secondaire. Cela est fait avec un écran du 3, après la passe de 1 à 4. Le joueur 1 peut faire la passe à 3 près du panier ou à 5 au mi poste



(diagr. 40).

Le joueur 1 peut aussi faire la passe à 4, et le 4 à 5, qui coupe dans la zone pour jouer en poste haut-bas



(diagr. 41).

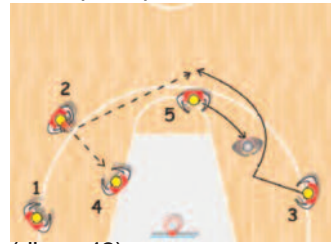
TROISIÈME OPTION

Le joueur 1 peut amorcer aussi la contre-attaque secondaire en faisant la passe à l'ailier 2, et ensuite couper vers l'angle du côté de la balle, c'est ce qui est appelé "forte entrée de côté". Pendant ce temps, le 4 flache à la position mi poste à partir du bas du panier



(diagr. 42).
Le joueur 2 peut faire la passe à 4, ou à 3 au milieu du

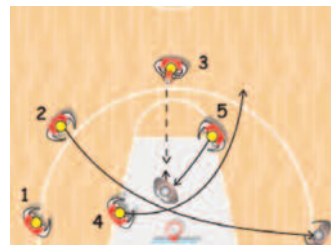
terrain qui se dégage d'un écran posé par le 5



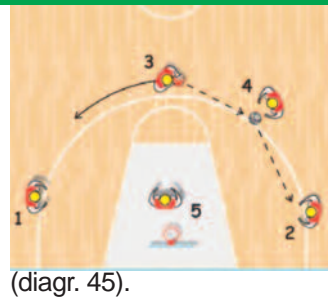
(diagr. 43).

Il doit être rappelé qu'il y a aussi l'option du mouvement tendu entre le 3 et le 2, comme précédemment indiqué (voir diagr. 34).

Le joueur 3 peut jouer au poste haut-bas avec le 4 ou avec 5, après l'écran vertical de 5 pour le 4

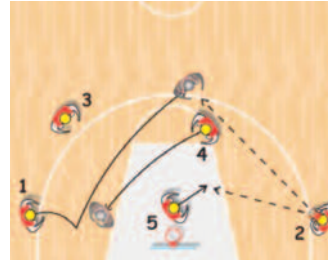


(diagr. 44).
Une autre possibilité est la passe de 3 au 4 et de 4 à 2 dans l'angle. Au fur et à mesure que cela se poursuit, le 3 lance la balle à l'opposé à 4



(diagr. 45).

Une autre possibilité: Après la passe au 2, le 4 fait un écran diagonal pour le 1 sur l'autre angle de la moitié du terrain. Le joueur 2 peut faire la



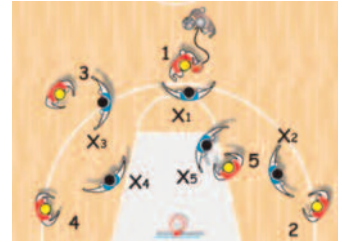
passe à 1 au milieu du terrain, ou au 5, qui ressort à la position de mi poste bas (diagr. 46).

Si le 2, en lieu et place de faire la passe au 5, fait la passe au 1, et si le 1 ne peut pas tirer, le 1 a alors quelques décisions à prendre: il sera masqué par le 5 pour un pick-and-roll avec lui ou fera une passe au 2, qui a feint de couper dans la voie et a en-



suite flashé haut en dehors de la ligne de trois points (diagr. 47).

Le joueur 1 peut décider aussi de changer le rythme et faire appel à un jeu placé



(diagr. 48).
Quel type d'attaque placée sera déroulé avec les 8 à 16 secondes?

Sur la base du type de défense que l'on rencontre ou fait face et sur la base de la (diagr. 48).

philosophie de l'attaque de l'équipe, nous avons différentes options, comprenant le mouvement, un jeu de passe, jeu de frappe rapide intérieur ou extérieur, et plusieurs options avec un jeu de deux - ou trois hommes.



Il est nécessaire de revoir les systèmes de jeu à élaborer

BULLETIN DES ENTRAINEURS CONSTRUIRE UN JEU DE JAMBES ADEQUAT



Drew Dawson

Drew Dawson a rejoint le staff d'entraînement de Hartford pour la saison 2008/2009.

Dawson a passé les quatre dernières saisons au Collège Lafayette, dont les deux dernières années en tant que premier assistant du staff Fran O'Hanlon. Diplômé de Lafayette en 2003, Dawson a été le premier des anciens joueurs d'O'Hanlon à le rejoindre dans l'activité. Dawson a également orchestré plusieurs stages du développement de junior de grandes écoles et a commencé un stage annuel des entraîneurs en 2005.

Pendant que la créativité tactique augmente la capacité d'une équipe à venir à bout de leur adversaire, il est généralement admis que leur succès dépend profondément du maintien d'une approche structurée qui vise à réaliser les objectifs du groupe.

Spécifiquement, le succès dans le basket-ball exige un athlète qui peut réunir des stimuli externes, visualiser une réponse effective, et convertir la réponse en mouvement physique. Il y a clairement des différences dans les capacités du mouvement physique des athlètes, généralement connu sous le nom d'athlétisme. Cela inclut des choses telles que la vitesse, la rapidité latérale, verticale, et force. Cependant, étant donné le processus rigoureux de sélection au niveau de la Division I de la NCAA, les différences entre athlètes sont relativement minimes. En général, les différences physiques associées à l'athlétisme ne sont presque pas aussi importantes que "l'écart de réponse" dans le jeu d'un athlète.

L'écart de réponse a deux composantes, le Q.I du Basket-ball et l'Efficacité du Mouvement.

L'ancien consiste à sélectionner les actions correctes et le dernier est la vitesse à laquelle ces actions sont exécutées. Le Q.I du Basket-ball est relativement sim-

ple; c'est la compréhension du X et O du jeu. Cela est construit à travers l'expérience de jeu, les films de détente, l'étude des séries ou groupes et schémas de l'offensive et de la défensive, et la construction d'un répertoire de réponse à travers l'analyse de situation, c'est-à-dire la capacité d'un joueur à replier en cas de trop de jeu, etc.

Un haut Q.I de Basket-ball permet au joueur de faire une lecture appropriée et de choisir la meilleure action. L'Efficacité du mouvement est associée à voir, penser, et faire.

C'est le temps entre la décision d'un joueur pour agir et l'initiation du mouvement physique correct.

À l'Université de Hartford, nous croyons que les hauts niveaux du Q.I de Basket-ball sont essentiels. Cependant, bon résultat ne peut être réalisé sans mouvements effectifs. En fait, il y a beaucoup des fois où un jeu est remporté ou perdu dans l'efficacité du mouvement des joueurs. Une clef pour améliorer cette efficacité rend de nature secondaire les mouvements fondamentaux du basket-ball au joueur. En termes de périmètre de jeu, les joueurs doivent apprendre à s'écarter efficacement des écrans, en réussissant à prendre le basket-ball, prêt à marquer des points.

Pour se faire, les joueurs doivent avoir un jeu de jambes effectif.

Tous les joueurs peuvent améliorer leur jeu de jambes, mais c'est généralement plus critique pour les nouveaux étudiants de première année. En tant qu'un étudiant de première année qui commence une carrière de collègue, il trouve que beaucoup de shoots sont souvent filtrés, bloqués, ou jamais exécutés.

Pour beaucoup de nos étudiant de première année cela devient frustrant, ce qui nous ouvre la porte de briser leur jeu, expose à un jeu de jambes inefficace, et à produire une action corrective favorable aux niveaux les plus hauts de production.

Un régime d'exercices utilisé pour développer le jeu d'un joueur et brûler des mouvements effectifs dans la mémoire du muscle.

L'intention de cet article est d'articuler de façon concise la perspective de notre programme sur l'importance et le développement du jeu de jambes adéquat, spécifiquement en ce qui concerne les joueurs de notre périmètre. Avec ceci, il y a des centaines d'exercices disponibles qui renforcent la notion d'efficacité du mouvement qui inclut ceux de base comme:

1. Prise et shoot.
2. Prise, feinte shoot, un dribble et remontée.
3. Prise, feinte shoot et exploit au panier (finir sur le haut du bord).

La série précitée est une progression simpliste; cependant, votre objectif fondamental tel que contenu dans cet article particulier devrait être l'urgence de réaliser un mouvement fondamental efficace associé à un jeu réussi de seconde nature à vos joueurs.

Finalement, notre staff d'entraînement utilise une variété d'exercices de shoots pendant des segments de nos séances d'entraînement de fin de saison pour développer le jeu de jambes adéquat.

Nous utilisons un instrument de shoot connu sous le nom de Shoot Away pour aider avec une productivité totale, et nos joueurs compétissent les uns contre les autres entièrement à travers nos progressions de shoots.

La compétition reflète avec le plus de justesse des situations de jeu où gagner ou perdre, faire ou ne pas faire, comptent vraiment.



Aya Traoré: Capitaine des lionnes du Sénégal

BULLETIN MEDICAL REHYDRATATION DES ATHLETES : UN IMPERATIF DE PERFORMANCE



Dr Roland S. KOUAME

INTRODUCTION

L'eau est le constituant principal de notre organisme et surtout des muscles dont elle représente environ 70% de la masse musculaire. C'est aussi celui que l'on perd en plus grande quantité durant l'effort physique. L'adulte sédentaire dépense 2 à 3 litres d'eau qu'il compense pour moitié par l'alimentation et pour moitié par l'absorption d'eau. Dans le cadre d'une pratique sportive, s'hydrater est essentiel voire vital pour le bon fonctionnement de l'organisme.

Le corps perd de l'eau essentiellement par la sueur, même par temps froid ou dans l'eau. Le corps possède plusieurs mécanismes pour se protéger des effets négatifs de la déshydratation, mais la soif n'arrive pas avant que la personne soit déjà déshydratée. Une perte aussi réduite de 4% du poids peut sérieusement affecter la performance.

Le but de la réhydratation est de maintenir l'athlète

de la discipline sportive en question.

En cas de déshydratation, le volume d'eau contenu dans le plasma sanguin diminue, rendant ainsi le sang plus épais. Le cœur doit donc fournir plus d'effort pour le propulser dans les vaisseaux. La circulation sanguine dans les petits capillaires devenant alors plus difficile, le taux d'oxygène et de nutriments alimentant le muscle va s'en trouver amoindri ainsi que les capacités d'élimination des toxines. Cette baisse du volume sanguin va, de plus, obliger le cœur à battre plus vite pour maintenir la pression artérielle. Dans ces conditions, les performances vont chuter.

II- QUAND ET COMMENT REHYDRATER LES ATHLETES

L'hydratation doit être suffisante : tout au long de la journée avant et après l'effort et bien entendu au cours de l'effort. Avant l'effort, il est conseillé de boire de l'eau plate le plus souvent 2 heures avant l'effort et pendant l'effort, boire par petites gorgées surtout,



Les pauses de réhydratation doivent être obligatoires pour tous les athlètes sans exception

hydraté et de ne pas le laisser se déshydrater. Il importe donc de mettre en marche une méthodologie rigoureuse, des exigences et principes simples, en somme élaborer un système de routine que tous les encadreurs et athlètes peuvent suivre.

I- JUSTIFICATION DE LA REHYDRATER : PROCESSUS DE DESHYDRATATION DURANT L'EFFORT

La perte d'eau pendant l'effort peut être rapide en fonction des conditions climatiques dans lesquelles se pratique l'activité physique (chaleur, fraîcheur, présence de vent ou pas, prise d'altitude, etc.). Par ailleurs si dans un premier temps on peut se rapporter à un niveau standard pour maintenir une hydratation adéquate et un niveau de performance maximal, beaucoup d'autres variables peuvent influencer considérablement les besoins en hydratation, parmi lesquelles la corpulence de l'athlète et aussi l'exigence

toutes les 10 à 15 minutes en moyenne.

Pour certains athlètes, cela peut représenter 120ml tous les quarts d'heures, pour d'autres cela peut vouloir dire 500ml ou plus toutes les 15 minutes. Chaque athlète a des besoins d'hydratation particuliers et c'est pour cette raison qu'il est indispensable que les sportifs se pèsent avant et après l'entraînement ou la compétition. (Basé sur les recommandations quantitatives de la National Athletic Trainer's Association Case, DJ. Et al Athl Train 35 :212-224. 2000) En effet, de façon rationnelle l'évaluation de l'apport hydrique chez les athlètes peut se faire par une méthode assez simple et accessible à tous.

En l'état, la perte de poids des athlètes après l'effort physique n'est pas une perte de graisse mais plutôt la perte d'un liquide essentiel qui doit être réintégré. Peser les athlètes avant et après les activités physiques, et tenir un registre est un système simple et efficace pour évaluer le niveau d'hydratation.



Même au cours du repas la quantité d'eau doit être suffisante pour les athlètes

Il est important dans ce cadre de retenir que 0,5 kilogramme (demi-kilo) en moins sur le poids de l'athlète, représente une perte de 500ml de liquide corporelle.

Après l'effort, il faudra compenser les pertes hydriques par une prise moyenne de 1 à 1,5 litres d'eau plate essentiellement afin de faciliter ainsi l'élimination des toxines accumulées dans l'organisme et principalement les fortes doses d'acide lactique, améliorant ainsi le délai de récupération.

Par ailleurs, quand la durée de l'exercice excède 90 minutes, de nombreux chercheurs conseillent de faire appel à d'autres types de boissons autres que de l'eau simple (boisson riche en glucides et/ou de l'eau additionnée au glycérol).

Au finish le suivi rigoureux des athlètes en plein compétition ou en préparation d'une compétition doit conduire à la mise sur pied d'un plan hydrique moyen, présenté de façon synoptique dans le tableau qui suit

Quand faut-il boire de l'eau ?	Quelle quantité d'eau doit-on boire ?
La nuit précédant l'entraînement ou la compétition	Verre d'eau (200 grammes)
4 heures avant l'événement	verre d'eau (200 grammes)
15 minutes avant l'événement	½ verre d'eau (100 grammes)
Pendant l'événement moins d'une heure	Une pause pour boire de l'eau
Pendant l'événement plus d'une heure	½ verre d'eau toutes les 20 minutes
Après l'événement	Verre d'eau toutes les 3 heures jusqu'au lendemain

III- APPORT DE L'EAU ET AUTRES BOISSONS SPORTIVES : COMMENT OPTIMISER LA RÉHYDRATATION

Au cours d'une étude menée dans les années 1990, des chercheurs suisses (DECOMAZ et Collaborateurs dans « Acceptance of isotonic and hypotonic rehydrating beverages by athletes during training », janvier 1992), ont fait tester à 97 athlètes différentes boissons isotoniques et hypotoniques en leur demandant ensuite de choisir la boisson qui a leurs avis avait semblé la plus efficace en termes d'amélioration des performances. La plupart des athlètes ont choisi la boisson isotonique.

Les études ont en outre montré que durant l'effort, les athlètes s'hydratent mieux en absorbant des boissons aromatisées et de l'eau légèrement fraîche que des eaux totalement plates et insipides.

Il ne faut cependant pas donner comme instruction aux athlètes de « boire autant d'eau qu'ils veulent ». Plusieurs problèmes médicaux graves peuvent se produire si l'on boit trop d'eau. Si la compétition ou l'entraînement se déroule dans un environnement chaud, il sera certainement utile d'augmenter la fréquence des pauses hydriques.

L'athlète peut s'hydrater avec plusieurs types de liquides, mais le meilleur liquide pour la plupart des événements est l'eau plate :

- Eau
- Boisson à base d'hydrate de carbone (Power Ade, Gatorade...)
- Un mélange d'un tiers de jus de fruit et deux tiers d'eau est à utiliser surtout lorsque l'activité dure plus d'une heure.

IV- CONSEQUENCES DE LA MAUVAISE REHYDRATATION SUR LA PERFORMANCE

La pratique de l'activité sportive peut donner lieu à une perte rapide d'une grande quantité d'eau par la transpiration abondante. Il faut ainsi éviter aux athlètes d'avoir la sensation de soif avant de leur donner la possibilité de boire car la déshydratation est d'abord extra cellulaire et ressentir la soif signifie que la déshydratation a atteint la cellule à proprement parler, avec une perte de 1% poids du muscle. Une déshydratation imperceptible de 1% du poids du corps éliminé en eau, baisse de 10% les capacités physiques et donc diminue de 10% les performances sportives.

Par ailleurs une bonne hydratation est indispensable pour éviter l'apparition de blessures, de tendinites, crampes, fatigue, hyperthermie, troubles digestifs et par ricochet, la diminution de la performance. Elle est aussi primordiale au maintien de l'équilibre et du bon fonctionnement de l'organisme et permet une meilleure récupération

La perte hydrique observée durant l'effort physique, diminue les capacités de thermorégulation de l'athlète et perturbe son système circulatoire et altère également ses capacités à l'effort. En effet lors de l'effort physique, la température du corps augmente



Toujours avoir des bouteilles d'eau à portée de main

et la transpiration intervient pour réguler la température corporelle. L'on observe également la déperdition des minéraux essentiels au bon fonctionnement de l'organisme comme le sodium, d'où la nécessité d'une bonne hydratation avant, pendant et après un effort physique.

Une déshydratation sévère, entraîne une altération de l'état général nécessitant un avis médical urgent. Les dangers immédiats peuvent être les suivants :

- Une confusion et des troubles de la conscience dans des formes sévères correspondant à plus de 4% de perte de poids
- Une sensation de soif intense au cours de l'effort
- La sensation de jambes lourdes
- L'essoufflement
- Les douleurs musculaires et ligamentaires

A long terme, d'autres conséquences aussi graves peuvent survenir :

- Des calculs rénaux peuvent aussi se former suite à la réduction de l'irrigation des reins
- Des tendinites peuvent apparaître, l'eau servant de lubrifiant aux tendons et contribuant à éliminer les déchets azotés

Les athlètes qui connaissent les différents symptômes de la déshydratation sont mieux préparés à les éviter pour eux-mêmes et pour leurs coéquipiers.

CONCLUSION

L'organisme refroidit le corps par la transpiration. Il lui faut pour cela de grandes quantités d'eau. Une forte déshydratation peut amener une surchauffe, exactement comme dans un moteur privé de son liquide de refroidissement

L'hydratation du sportif contribue au refroidissement du corps lors des efforts fournis et si cette fonction n'est plus assurée, un choc thermique peut survenir : le coup de chaleur. La température du corps grimpe dans ce cas et atteint puis dépasse le seuil critique. Le coup de chaleur est grave et peut conduire à des séquelles neurologiques voire au décès.

S'hydrater est donc crucial dans toute pratique sportive d'endurance, aussi bien chez le professionnel que chez l'amateur et ceci à tous les niveaux. Une mauvaise hydratation entraîne inévitablement une baisse de performance et peut occasionner des problèmes de santé. Le sportif d'endurance doit boire avant, pendant et après l'effort de manière régulière. L'eau pure seule ne suffit pas, la boisson de l'effort d'endurance doit être isotonique.

GESTION ADMINISTRATIVE LIER UNE STRUCTURE D'ORGANISATION A UNE STRATEGIE

par Bernard Mullin, Stephen Hardy et William Sutton

Dans beaucoup d'organisations, les fonctions marketing ne sont pas centralisées, et cela a causé des problèmes. Par exemple, dans le sport professionnel et collégial il y a souvent un lien minime entre les relations publiques ou directeur de l'information sportive (habituellement journaliste) et le directeur de promotion. Par moment, les unités sont antagonistes, rivalisant pour les rares ressources ou l'ère d'un plus haut exécutif.

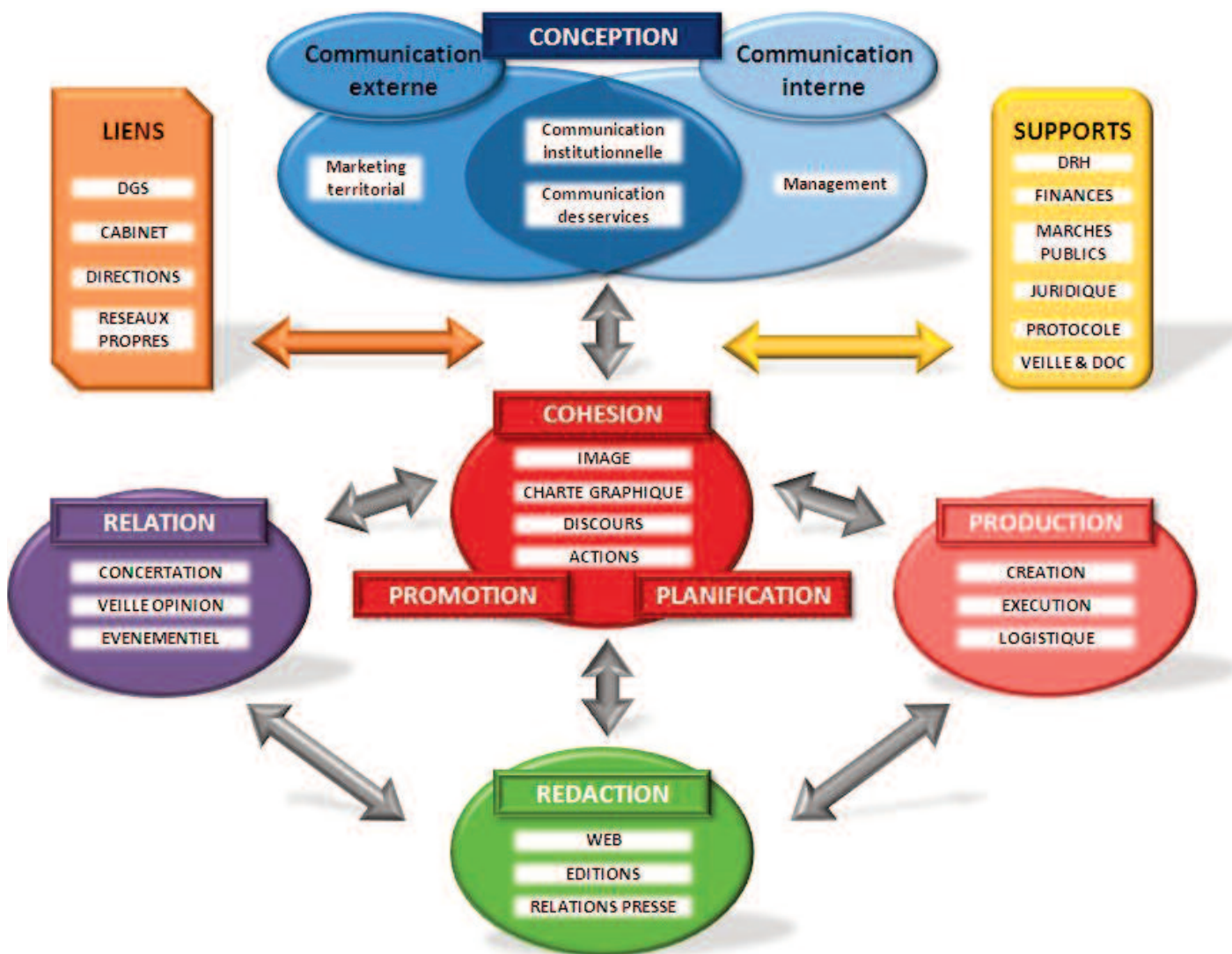
Un tel conflit d'organisation - sapant le résultat de développement historique - est illogique, étant donné que les relations publiques et la promotion devraient faire partie d'un plan marketing intégré. Une structure de marketing complète est exigée pour diriger les efforts du marketing personnel et pour s'assurer que ces efforts sont en droite ligne avec les objectifs d'organisation et les politiques - et qu'ils se complètent et ne dupliquent pas l'un ou l'autre.

La structure devrait évoluer à partir d'une stratégie

"la présentation pendant le match". Également, vers la fin des années 1990s, la Dallas Burn de MLS [la Ligue Majeure de Football] s'est rendu compte que leur objectif de construire une plus forte base de fans Hispaniques exigeait un changement dans leur structure marketing.

En ce temps là, ils n'avaient qu'une seule personne qui travaillait sur cet objectif - une liaison médiatique Hispanique qui travaillait aussi dans les relations de communauté.

La Burn a fait de lui le directeur du nouveau Département Marketing Hispanique et de Développement de la Communauté, avec un personnel composé de deux cadres comptables et un responsable relation avec la communauté. A partir d'une seule personne qui essaie de faire plusieurs travaux, la Burn avait maintenant quatre personnes avec une mission unique. La Burn avait une structure reconfigurée pour suivre la stratégie.



d'organisation.

Quand l'Atlanta Braves [l'équipe de base-ball] s'est rendu compte du besoin d'extraire le jus "fan experience" en 2004, ils ont réorganisé leur département marketing pour inclure un groupe de "stade" axé sur

D'autre part, l'Association Féminine du Football des USA a échoué à veiller qu'une structure doit s'aligner sur une stratégie. Une ligue initiale qui a exigé de fortes ventes de billet pour survivre, le WUSA fut profondément ébranlé avec les cadres supérieurs et

creusé au niveau du personnel des ventes. Aucune surprise que la ligue ait pliée l'échine si rapidement.

Nous offrons un échantillon de design pour une fonction marketing du sport. Bien que l'échantillon soit modelé aux sports de spectateurs et de haute performance, la structure peut s'ajuster aux besoins, aux ressources, et produits des autres organisations sportives.

DIRECTEUR MARKETING

Responsable de tous les efforts marketing, il se rapporte directement au directeur général de l'organisation et supervise tous les autres directeurs. Responsable de l'organisation des activités marketing et veille à leur efficacité. Il détermine les budgets et les ressources allouées.

DIRECTEUR DE LA PUBLICITE

Responsable du design, dispositif et sélection média de tout le matériel de publicité. Le directeur de la publicité est aussi responsable de toute la copie créative et illustrations dans toutes les publications média de l'organisation.

(Dans les petites organisations, cette fonction est confiée à une agence de publicité extérieure. La coordination avec l'agence est de la responsabilité du Directeur Marketing).

DIRECTEUR DES VENTES

Coordonne toutes les fonctions personnelles de vente et est responsable de la direction, en formant et évaluant le personnel des ventes qui représentent les fonctions suivantes:

- **Ventes publicitaires:** La vente de tout l'espace de publicité dans les programmes, sur le réseau de diffusion, sur le système de sonorisation, et sur le tableau d'affichage électronique, aussi bien que tous les espaces de signalisation sur le lieu de contrôle des organisations.
- **Ventes entreprise:** La vente de boîtes privées et plans de taux de groupe ou de "compagnie de nuit" individuelles aux corporations, les firmes privées et les institutions publiques.
- **Prime de sièges:** Ventes de club ou prime de sièges qui combinent des aménagements de boîte avec le coût inférieur d'un billet d'une saison unique.
- **Ventes de groupe:** Efforts (étroitement liés aux ventes d'entreprise) pour attirer des groupes aux événements. Diffère des ventes d'entreprise dans cet objectif de vente de groupe personnel des groupes sociaux, organisations de volontaires et clubs.
- **Vente de ticket ou billet de membre de saison complète:** Ventes aux "usagers de poids" qui ont acheté des abonnements ou des adhésions entières avant ou qui sont d'éventuels usagers de poids.
- **Vente de ticket de matches et d'événement:** Fonction qui tombe sous le contrôle conjoint du Manger des Billets qui gère les ventes du jour de match par les vendeurs des billets.

MANAGER DE TICKETS

Dirige les efforts du personnel du bureau des tickets (et le personnel de ventes le jour de match).

Ces responsabilités incluent l'allocation de billets aux points de ventes (réseau de distribution); l'allocation de presse ou passe invité et accréditation média;

contrôle et comptabilité des billets; et gestion des registres de ventes établis par placement, plan de billet, et jour de match ou de l'événement.

DIRECTEUR DE RECHERCHE DE MARCHÉ ET DEVELOPPEMENT

Fournit les données primaires et secondaires de marché, développe et maintient le système d'information marketing, identifie de nouveaux marchés, et crée les plans de prise de contact préliminaire pour de nouveaux marchés. Fournit un service de soutien aux ventes et le personnel des relations publiques en termes de recherche de marché et d'intelligence.

La personne qui occupe cette position est logiquement la personne qui devra superviser le développement et la gestion d'un site web, car le Web sert et entretient plusieurs intérêts (exemple: les relations publiques, les ventes, les promotions, etc.).

DIRECTEUR DE PROMOTIONS

Responsable de la production, de la programmation et de la mise en oeuvre des ventes promotionnelles. Son rôle est coordonné avec ceux de Directeur de la publicité, Directeur des Relations publiques et Directeur des Relations Communautaires.

DIRECTEUR COMMERCIAL

Responsable de la vente et de la commercialisation du logo et nom de l'équipe et de toutes les activités de licences. Contrôles et établit la production de souvenirs ou mémoires et les programmes qui portent le nom ou le logo de l'équipe.

Responsable marketing des athlètes de l'équipe et garant des contrats portant le nom ou le logo de l'équipe. Contrôle les concessions et les stands de souvenir et autres magasins relatifs.

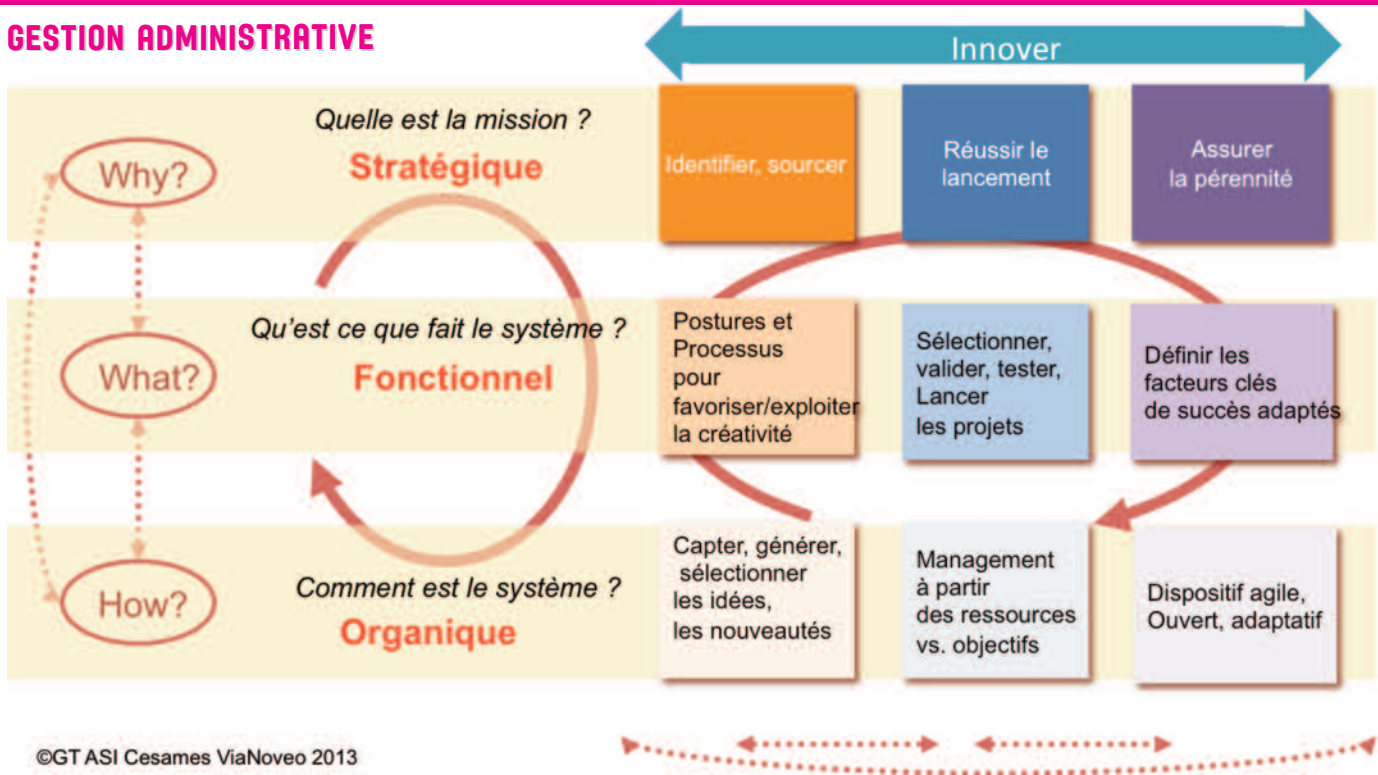
DIRECTEUR DES RELATIONS PUBLIQUES

Dirige les relations média et les fonctions des relations communautaires. Dans les petites organisations, le directeur des relations publiques peut être responsable de l'une de ces deux fonctions:

- **Directeur des Relations Média:** Responsable de toutes les relations avec les médias. Dissémine l'information, produit des communiqué de presse, crée des guides média, dirige le site Web, et organise des conférences de presse. Coordonne avec le Directeur des Billets les accréditations de la presse et l'attribution des medias au niveau de la cabine de presse. Contrôle la cabine de presse et développe les statistiques du jour de match.

- **Directeur Relations Communautaires:** Développe, coordonne et exécute toutes les activités de la communauté. Responsable du développement de l'activité dans la communauté et sur l'installation, y compris les camps de sport ou stages, nuits de la communauté, look et rapport des athlètes et du personnel avec les consommateurs généraux autres que les médias. Répond aussi aux courriers des fans. Chacune de ces fonctions est essentielle à un effort marketing efficace. L'échec à exécuter l'une de ces fonctions, réduit substantiellement l'efficacité du marketing. Les petites organisations peuvent sous-traiter

GESTION ADMINISTRATIVE



En haut: Organigramme fonctionnel d'une cellule

En bas: Fodé Amara Condé et Nourédine Taboubi réunion Commission technique FIBA Afrique 2014



ces fonctions avec les sociétés de marketing de sport ou agences de publicité. Les organisations avec des ressources limitées ou charge de travail légère peuvent combiner quelques une des fonctions. Quand c'est nécessaire, les directeurs de plusieurs fonctions peuvent exécuter des activités opérationnelles tout en maintenant leurs responsabilités fondamentales d'organisation et de contrôle. Cependant, une petite structure d'organisation peut avoir un "effet bouleversant" et le fait de combiner les rôles peut avoir des résultats contre-productifs suivants:

➤ Manque de spécialisation qui résulte du manque de compétence. Le directeur embauche ou une personne qui n'est que compétent dans un domaine et pas bon dans l'autre, ou quelqu'un qui a une capacité générale mais aucune compétence dans aucune tâche. Cela se passe souvent dans les collèges qui embauchent une personne pour diriger l'information

sportive et le marketing du sport.

➤ L'accentuation devient une accentuation opérationnelle (voir le travail fait), plutôt qu'une organisation ou une mise d'accent sur le contrôle.

Accomplir les tâches opérationnelles empêche la programmation et se reflète sur la performance et les stratégies. La capacité d'analyser efficacement la performance du personnel et fournir la formation rapidement diminue.

Dans les petites structures, les plus hauts niveaux d'activité de gestion sont perdus et le degré de spécialisation est réduit sévèrement; planifier et contrôler cessent.

Quelques-uns peuvent se plaindre que la structure proposée dans cet article est peu maniable et trop cher.

Évidemment, la dimension et l'étendue varieront avec les objectifs et les ressources de l'organisation.

TRIBUNE LIBRE

MATCHES DE JEUNES



Lorenzo Hands

Lorenzo Hands a achevé sa vingtième année en tant que coach principal de basket-ball Jeune Masculin à Palm Beach Lakes Community. Hands commence sa carrière d'entraîneur en 1994 en tant qu'assistant coach à l'Université de l'Etat de Floride. Pendant les trois années suivantes, Hands a entraîné les écoles et université junior de basketball et en 1998,

il remplace l'entraîneur Hall-of-Fame de Floride, Floyd Andrews, à Palm Beach Lakes CHS. Sous la direction de Coach Hands, Palm Beach Lakes a remporté six Championnats de District, eu trois participations aux Play-off National et 6A Titres de Vice-champion National. Au cours des 10 dernières années, il a passé les mois de l'été comme Coach aux camps Nike's elite Youth basket-ball: Hoop Jamboree et Lebron Skills Academy, ainsi que Michael Jordan Flight School.

INTRODUCTION

"Quand allons jouer les matches?" C'est la question le plus fréquemment posée par les enfants, quand ils participent aux camps dominés par des exercices. Alors que le travail d'exercice ne comporte pas un volet par avance de développement de technique, d'adresse ou de compétence, "le temps de jeu" s'avère être la meilleure façon de bâtir ces techniques ou fondamentaux (le QI d'athlétisme et de basket-ball) que la plupart des athlètes de l'élite possèdent. Les enfants instinctivement aiment jouer des matches parce qu'ils trouvent cela amusants et plein d'occasions pour grandir et découvrir. D'après les recherches, le jeu d'enfance est l'ingrédient central dans l'apprentissage. Par conséquent, jouer - plutôt que des exercices simples et isolés - est le moyen le plus efficace de créer de jeunes basketteurs talentueux.

J'ai entraîné et formé des athlètes jeunes pendant plus de 15 années. Quand j'ai commencé pour la première fois, j'ai utilisé principalement les exercices de routine pour former des joueurs. J'ai observé deux choses:

1) la technique d'ensemble des joueurs s'est améliorée mais rarement transposée dans les vraies situations du jeu et 2) la motivation de l'athlète à pratiquer a diminué avec le temps. Comme je pensais de ma propre formation en tant que joueur de basket-ball, je me suis rendu compte que mes compétences ont été cultivées à l'origine à travers plusieurs matches de voisinage dans l'enfance livrés alors par le passé - la forme de jeu délibéré manque dans les vies des jeunes aujourd'hui.

Les entraîneurs qui sont passionnés à amener leurs athlètes à pratiquer au prochain niveau devraient essayer de remplacer ce qui manque tant à beaucoup d'enfants. Ci-dessous sont des activités que j'ai utilisées à partir du "Jeu Transformant" de Dennis Slade, Human Kinetics, (2010) tel que se rapportant au jeu de basket-ball. J'ai eu de grands succès avec ces activités dans mes séances d'entraînement. Ce sont des jeux amusants que les entraîneurs peuvent utiliser pour faire revenir le "jeu" en construisant simultanément un environnement naturel et séduisant pour les jeunes athlètes pour faire d'eux de meilleurs joueurs du basket-ball.

Jeu de Marquage j'utilise des jeux de marquage en lieu et place d'utiliser une série d'exercices à l'échelle pour améliorer le jeu de jambes.

- Problème Tactique: Créer l'espace.
- Jeux focus: Utiliser les coupures d'avec la balle pour échapper au défenseur.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les joueurs devront faire ce qui suit:

- Chasser.

- Eviter, éluder.
- Changer d'allure tout en courant.
- Maintenir l'espace.
- Etre rapprochés.
- Anticiper le mouvement du joueur.
- Double équipe.

COMMENT JOUER

➤ Les joueurs sont divisés en utilisant un ratio de 3 en attaques et 1 en défense. Les joueurs en attaque créent l'espace dans la moitié de terrain. Au coup de sifflet, la défense a 20 secondes pour marquer les joueurs attaquant autant que possible.

➤ Les joueurs attaquant qui sont marqués sont dehors et doivent se déplacer à l'extérieur de la zone de jeu. À la fin du temps imparti, les joueurs marqués sont comptés, et le total représente le score des défenseurs.

Règles

➤ Les joueurs en attaque doivent rester à l'intérieur de la zone de jeu défini. Un joueur attaquant qui sort de la zone de jeu pour éviter un défenseur qui le poursuit, est considéré comme marqué et est out.

➤ Les crocs en jambes et les poursuites rudes ne sont pas autorisés.

COMPETENCES OFFENSIVES

- Changer d'allure (accélérer et ralentir).
- Esquiver.
- Accélérer et décélérer.
- Utiliser l'espace disponible pour rester le plus loin possible des coéquipiers.
- Technique de coupure en V et L.

COMPETENCES DEFENSIVES

- Elaborer un plan de marquage de plusieurs joueurs autant que possible.
- Travailler ensemble (c.-à-d. double équipe).
- Exécution de la technique de finition.

DRIBBLE DE JEU DE MARQUE

➤ J'utilise des dribbles de jeux de marque en lieu et place d'une série d'exercices de mouvements de dribble à travers cônes stationnaires.

➤ Problème tactique: Attaquer et créer l'espace pour attaquer.

➤ Jeux focus: Utiliser les technique de dribble sur la balle pour éviter les défenseurs.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les joueurs devront faire ce qui suit:

- Utiliser les techniques de dribbles.
- Chasser.
- Eviter, éluder.
- Maintenir l'espace.
- Anticiper le mouvement du joueur.

COMMENT JOUER

➤ Les joueurs sont divisés en utilisant un ratio de 3 en attaque contre 1 en défense. Chaque joueur en attaque et en défense commence avec une balle. Au coup de sifflet, la défense a 20 secondes pour marquer les joueurs attaquants autant que possible.

➤ Les joueurs attaquant qui sont marqués sont outs et doivent se mettre à l'extérieur de la zone de jeu.

➤ A la fin du temps imparti, les joueurs marqués sont comptés, et le total représente le score des défenseurs.

➤ REGLES

- Mêmes règles que pour le jeu de Marquage.
- Un joueur en attaque qui perd la balle hors des limites en évitant un joueur défenseur, est considéré comme marqué et est out.
- UN joueur défenseur doit garder la possession de la balle en marquant un joueur. Si la défense ne réussit pas à garder la possession, alors le joueur attaquant n'est pas out.

COMPETENCES OFFENSIVES

- Changer l'allure de dribble.
- Des dribbles Crossés.
- Des dribbles de vitesse ou rapide.

PASSE JEU DE MARQUAGE

- Utiliser le jeu la passe de jeu de marquage en lieu et

place de passe de 2 partenaires contre 0.

- Problème tactique: Maintenir la possession de la balle.
- Jeu centre: Créer une voie de passe en utilisant la technique d'exécution de la balle et de mouvement de finition de la balle.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les joueurs devront faire ce qui suit:

- Saisir, faire la passe, et couper
- Présenter la main comme cible pour indiquer au passeur où faire la passe
- Recevoir la balle en triple menace
- Stimuler une feinte de balle avant de faire la passe
- Faire parvenir la passe juste à la main cible

COMMENT JOUER

- Trois des six joueurs en attaque auront une balle contre



FIBA AfricaU16 féminin 2013 Gabon - Egypte

deux défenseurs. Au coup de sifflet, la défense a 20 secondes pour marquer plusieurs joueurs sans ballon autant que possible.

- Les joueurs attaquant avec les balles doivent faire la passe aux coéquipiers sans ballons pour éviter les marquages, et ensuite couper pour éviter d'être marqués. Les joueurs défenseurs ne peuvent marquer que les joueurs attaquant sans ballon.
- La défense garde le compte du nombre de fois qu'elle aurait marqué les joueurs.

REGLES

- Si un joueur a une balle, la défense ne peut pas le marquer.
- Les joueurs marqués restent dans le jeu.

COMPETENCES OFFENSIVES

- Utiliser le langage du corps pour indiquer où la balle devrait être lancée.

PASSE INTER RAPIDE.

- Faire la passe dans l'espace ouvert.
- Fondamentaux de la passe de poitrine.

COMPETENCES DEFENSIVES

- Anticiper les passes possibles.
- Se positionner près du joueur de la balle de finition.

JEU DE MARQUAGE A L'ANGLE

- Utiliser le marquage de l'angle en lieu et place d'exercices de passes de 2 contre 0 sur l'ensemble de l'aire de jeu ou passe au partenaire.
 - Problème tactique: Maintenir la possession de la balle.
 - Focus de Jeu: Créer une voie de passe dans l'action de finition de la balle.
 - Objectifs d'apprentissage
- Le joueur devra faire ce qui suit:
- Saisir et lancer dans l'espace congestionné.
 - Fournir un soutien en attaque pour la finition de la balle.
 - Pivoter et faire la passe.
 - Anticiper le mouvement du joueur.
 - Communiquer les stratégies.

COMMENT JOUER

Un joueur de l'Équipe 1 exécute un lancer franc pour un point supplémentaire. Si le lancer franc est réussi, il est accordé à l'Équipe 1 un point et la possession de la balle. Si le lancer franc est manqué, la possession va à l'Équipe 2. Les joueurs sont autorisés à faire un pas ou pivoter, mais pas à courir ou dribbler. Les équiépiers se font la passe entre eux pour coincer un joueur adverse dans l'angle pour pouvoir le marquer avec la balle. Un marqueur doit tenir la balle pendant qu'il fait un marquage. Si la balle est tombée, aucun point n'est accordé et la possession va à l'adversaire. Un marquage vaut deux points. Après un marquage, le jeu recommence avec la personne qui a exécuté le lancer franc de marquage. Au cours du jeu, la possession change si un joueur dans les passes d'équipe chute ou fait une passe hors du champ de jeu.

COMPETENCES OFFENSIVES

- Positionnement.
- Pivoter.
- Anticiper le mouvement du joueur.
- Éviter les angles confinés.

COMPETENCES DEFENSIVES

- Changer de direction avec des mouvements rapides

d'esquives.

JEU DE DEFENSE DE ZONE

En lieu et place du jeu de squelette 2-1-2 ou 3-2 mouvement de zone, ensuite écran 5 contre sur 5.

- Problème tactique: Espace de défense.
- Focus de Jeu: Exécuter un positionnement défensif adéquat sur la finition de la balle.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les joueurs devront faire ce qui suit:

- Les concepts d'apprentissage associés à la défense de zone.
- Ajuster les positions de jeu par rapport à la balle.
- Exécuter la technique du saut arrêté.

COMMENT JOUER

Les joueurs remontent le l'aire de jeu en se passant la balle et en essayant ensuite de marquer des points à travers jets de balle aux plots.

Un point est considéré comme marqué si un plot est frappé ou renversé.

Les joueurs défenseurs essaient de bloquer ou intercepter les passes et les lancers aux plots en restant à un pas du joueur porteur de la balle. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un point soit marqué ou une balle sorte de la zone de jeu.

REGLES

Attaque:

- Courir, marcher, ou faire la passe ne sont pas permis.
- Devra faire un pas ou pivote avec la balle.

DEFENSE:

- Doit être éloigné d'un pas du joueur attaquant porteur de la balle.
- Peut bloquer des shoots, mais ne peut pas frapper la balle des pieds ou faire un mouvement de coup de pied.
- Ne peut se trouver à l'intérieur de l'arceau des plots environnants.

COMPETENCES OFFENSIVES

- Garder la possession.
- Technique de saut à l'arrêt.
- Principes de passe en saut.
- Principes de passe de la poitrine.
- Déplacement sans la balle.

Compétences défensives

- jeu de jambes glissant.
- Communication.

CONCLUSION

Par essence, le jeu délibéré peut servir de plate-forme parfaite aux jeunes pour devenir de grands joueurs de basket-ball - intellectuellement et athlétiquement.

Les avantages sont de deux niveaux: 1) les participants prennent du bon temps et sont motivés à pratiquer, et 2) les entraîneurs obtiennent des joueurs qui possèdent un sens aigu du basket-ball et qui peuvent appliquer des compétences et techniques savantes dans les situations de jeu réelles.

Donc, si les entraîneurs veulent développer des athlètes de l'élite, les matches doivent être la méthode fondamentale d'instruction. Jouer est amusant, mais, le plus important, c'est qu'ils offrent l'occasion de faire des découvertes naturelle de la part des athlètes. En d'autres termes, la rencontre ou le match devient le professeur - le rêve d'un entraîneur.

VRAI OU FAUX

Les questions suivantes portent sur, le " règlement officiel de Basketball de la FIBA et ses Interprétations. " Un téléchargement gratuit est disponible sur le site de la FIBA (www.fiba.com). Pour des précisions supplémentaires, des explications ou des exemples, s'il vous plaît consulter le document.

1. Pendant un intervalle de jeu, sachant que l'équipe A a droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée, une faute technique est commise par l'entraîneur de l'équipe B. La prochaine période commence par l'exécution de la sanction de la faute technique de l'entraîneur B. L'équipe A doit-il continuer à bénéficier de la prochaine remise en jeu sur une situation de possession alternée ?

2. Pendant les deux dernières minutes de la 4e période A4 commet une violation d'interférence. Avant que le ballon ne soit à la disposition d'un joueur de l'équipe B pour la remise en jeu qui en résulte, l'entraîneur A demande un temps-mort. Le temps-mort doit-il être accordé ?

3. Une violation de retour en zone est commise. La remise en jeu qui en résulte doit être effectuée au prolongement de la ligne médiane, en face de la table de marque ?

4. Après que le ballon a été légalement touché sur l'entre-deux initial, le marqueur informe l'arbitre qu'un joueur de l'équipe A est en jeu alors qu'il ne figurait pas parmi les cinq joueurs de départ. Ce joueur doit-il être remplacé à la première occasion et celui qui a été désigné comme un des cinq de départ doit-il entrer en jeu ?

5. L'équipe A a le contrôle du ballon dans sa zone arrière. Il reste dix-huit secondes sur les 24, le jeu est interrompu en raison de blessure d'un officiel. A la reprise l'équipe A doit-elle bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes ?

6. Pendant que le ballon est en l'air sur un dernier lancer franc d'A2, A4 et B4 commettent une double faute, le lancer est réussi. Doit-on reprendre le jeu avec une remise en jeu de possession alternée ?

7. Une violation de trois secondes est commise par A2, après quoi une situation de bagarre impliquant des membres des deux bancs d'équipe se produit. Doit-on reprendre le jeu avec une remise en jeu pour l'équipe B ?

8. Le dernier lancer franc d'A2 ne touche ni ne pénètre dans l'anneau. Le jeu doit-il reprendre avec une remise en jeu de l'équipe B au prolongement de la ligne de lancer franc ?

9. B3 commet une faute antisportive contre A3 qui est blessé et doit être remplacé par A6. Tout joueur de l'équipe A qui était sur le terrain de jeu au moment de la blessure d'A3 peut-il exécuter les lancers francs qui en résultent ?

10. Sur une remise en jeu de A4 depuis la ligne de fond de sa zone avant, la balle rebondit dans la zone arrière de l'équipe A sans toucher un joueur dans la zone et sort des limites du terrain. Une violation a-t-elle été commise par l'équipe A pour avoir renvoyé illégalement le ballon dans sa zone arrière ?

REPONSES

1. Oui (Art. 12)
2. Oui (Art. 18)
3. Non (Art. 30)
4. Non (Art. 7, Interprétations FIBA)
5. Oui (Art. 50)
6. Non (Art. 35)
7. Oui (Art. 39)
8. Oui (Art. 43)
9. Non (Art. 43)
10. Non (Art. 17)





Afrobasket Bamako 2011 Côte d'Ivoire contre Angola



FIBA
AFRICA

We Are Basketball