

AMELIORER L'EFFICACITE DU TIREUR

1- Définition

Les qualités morphologiques, physiques et techniques des joueurs connues à ce jour nous permettent de débiter la mise en place d'un jeu pré-collectif.

Dans ce cadre, les situations de tir commenceront à être mises en valeur en fonction des qualités de chacun des joueurs.

2- Points de repère

☐ Identifier les zones permettant à chaque joueur d'acquérir une certaine efficacité au niveau des tirs :

Exemple 1 : valorisation du tir à distance pour un joueur adroit.

Exemple 2 : limiter l'expression d'un joueur peu adroit , favoriser la recherche de tirs près du panier.

☐ Le joueur doit prendre conscience de ses qualités de tireur puis les intégrer au travail pré-collectif.

☐ Pour que le joueur puisse acquérir une confiance en lui optimale, l'entourage (coéquipiers et entraîneurs) devra positiver ses comportements offensifs :

Exemple 1: encourager un tir en première intention

Exemple 2 : ne pas critiquer systématiquement un tir raté

3- Formes de travail

☐ Proposer aux joueurs des situations de tirs en fonction de leurs zones d'efficacité.

☐ Mettre en place des situations pré-collectives (3c0) ou le joueur adoptera sa prise de tir :

- en fonction des partenaires,
- en fonction des zones privilégiées.

☐ Proposer un travail spécifique par poste de jeu.

4- Conseils pédagogiques

☐ Donner aux joueurs les éléments **techniques et tactiques** lui permettant d'améliorer l'efficacité de son tir.

☐ Lors de ses interventions, l'entraîneur cherchera à positiver les tentatives de tir.

☐ S'assurer lors d'un bilan individuel que l'exploitation du tir soit comprise par chaque joueur de manière à l'intégrer dans le jeu pré-collectif lors des prochains stages.

5- Indicateurs de réussite

- Etre capable d'identifier les différentes zones d'efficacité de son tir.
- Etre capable de tenter un nombre de tir minimum en fonction de ses propres qualités et de son niveau.
- Etre capable de comprendre que l'efficacité des tirs s'intégrera progressivement dans le collectif.