

# Exploitation du jeu direct

## 1- Définition

Le jeu direct est représenté par le couloir imaginaire constitué de l'axe ballon – panier.

## 2- Points de repère

Attention ce couloir se déplace en fonction de la position de la balle. L'objectif est de stabiliser le couloir.

- Le porteur de balle (PB) doit privilégier d'abord la fixation en adoptant une position de multimenace.
- Il doit vérifier ensuite si le couloir de jeu direct est libre (pas de partenaire) et si l'aide défensive est importante (adversaire).
- Suivant les informations recueillies sur la situation, on donnera priorité au travail de 1 c 1 dans cet espace. C'est seulement si cette tentative est contrariée par la défense (1 c 1), que le joueur effectuera une passe afin de retrouver une situation identique dans un nouvel espace.

## 3- Formes de travail

- Matérialiser impérativement les espaces :  
le couloir de jeu direct (varier les largeurs),  
l'éloignement du ballon par rapport au panier.
- Utiliser trois formes de couloirs :  
ailes (à 45°)  
axe central.
- Aller graduellement de la situation du 1 c 0 au :  
1 c 1 : avec défenseur passif  
puis 1 c 1 : forme compétition.

## 4- Conseils pédagogiques

- Insister sur les trois mots clefs : FIXER – LIRE – DECIDER, qui permettront de développer le sens tactique du joueur.
- Compter 3 secondes à la réception de balle pour le temps d'analyse (lecture), puis en fonction de la situation, jouer !!!
- Les consignes techniques sont rigoureuses (nombres de dribbles, types de tirs...).

## 5- Indicateurs de réussite

- Etre capable de maîtriser l'analyse de la situation « je peux jouer le 1c1 ».

- Etre capable de maîtriser les notions techniques des stages précédents (départs en dribbles, tirs en course des deux côtés) face à un défenseur.
- Etre capable de réaliser des situations de 1c1 (dans le jeu direct) à l'occasion de formes jouées 2c2.