

## LE TIR A 3 POINTS

**J.L.Monschau, B.Grosgeorge, Basketball n°640, mai 1999**

Dans le cadre des entretiens de l'INSEP en Juin 1998 s'est tenu un colloque consacré au tir en Basketball. Parmi les interventions, l'une réalisée par J.L.Monschau s'est focalisée sur le tir à trois points, en essayant de repérer les conditions de jeu les plus propices au déclenchement de ce type de tirs ( Fréquence selon les phases de jeu, joueurs impliqués, types de combinaisons, réussite ... ).

Nous allons reprendre ici les principaux éléments de son intervention : 400 tirs issus de l'Euroligue masculine ont été analysés avec une méthode d'analyse inspirée par les précédents travaux d'I. Desert sur le même sujet (mémoire de BEES 3ème degré).

Avant d'aller plus avant et vous présenter les principales combinaisons utilisées, nous tenons à vous faire part de quelques résultats statistiques :

- Plus de 2 / 3 des tirs à 3 points sont tentés contre une défense d'homme à homme repliée.
- Moins de 12% sont tentés contre une défense de zone (ce qui est pour nous surprendre).
- 17% (ce qui est loin d'être négligeable) dans le jeu rapide.

Pour les tirs déclenchés contre une défense homme à homme repliée :

- Près de 58% (158) sont tentés sans qu'il y ait d'écran pour le tireur.
- La moitié de ces tirs (71) étant consécutifs à des dribbles de pénétration avec une passe pour le tireur.
- 42% (114) sont tentés après des écrans
- des écrans de non porteur 62 /114, sur porteur 52 / 114 et dans ce dernier cas, c'est dans 3 cas sur 4, un tir de celui qui reçoit l'écran.

Vouloir réduire le tir à 3 points à quelque chose de préparé, construit, décidé à priori, ne correspond pas à la réalité du jeu. Dans beaucoup de cas ils peuvent provenir d'initiatives individuelles et même être spontanés (notamment des contre-attaques).

Si nous nous intéressons de plus près aux caractéristiques des tirs qui apportent une meilleure réussite, nous mentionnerons l'importance d'une préparation collective (Jeu structuré) et notamment des écrans :

- 47% de réussite lorsque le tireur a reçu un écran vertical,

- 54% de réussite lorsque le futur tireur reçu deux écrans successifs.

Ceci nous renvoie si besoin est, aux systèmes de jeu qui sont construits avec des joueurs intérieurs placée initialement en poste haut.

Si nous regardons de plus près la réussite des joueurs, nous constatons en fait que les meneurs de jeu ont une excellente réussite dans ce secteur :

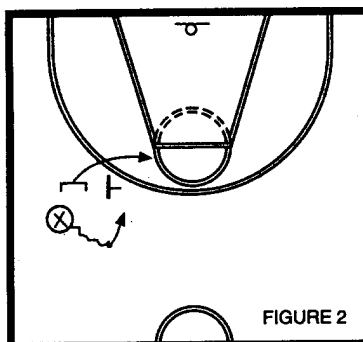
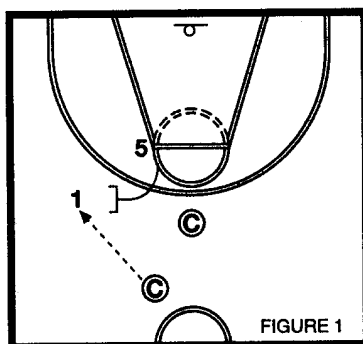
- 41 % de réussite dans le jeu rapide,
- 43% dans le jeu libre,
- 57% sur jeu construit avec pick and roll.

Ces résultats confirment si besoin était que le meneur de jeu, s'il essaie d'organiser le jeu, de donner le rythme de jeu, de faciliter la synchronisation entre la balle et les mouvements offensifs des non porteurs, il est aussi un réalisateur qui, s'il ne tire pas en grande quantité, sait surtout le faire au moment opportun.

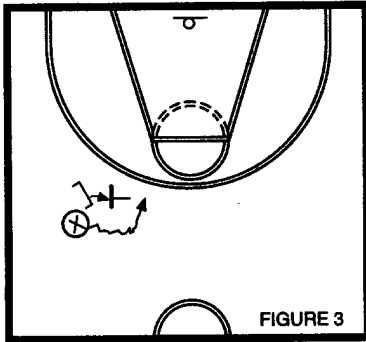
Même si ce n'est pas sa fonction première, il est aussi un réalisateur dont la variété de jeu donne de nombreuses solutions offensives à ses partenaires.

Nous allons présenter quelques combinaisons principalement utilisées pour préparer dans de bonnes conditions, ce type de tirs.

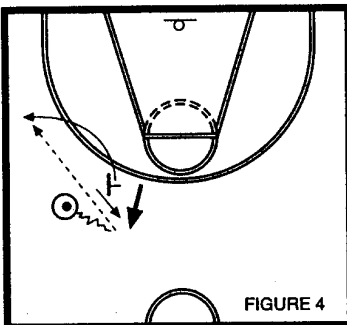
## **I. LES SOLUTIONS DE TIR A PARTIR DE PICK AND ROLL**



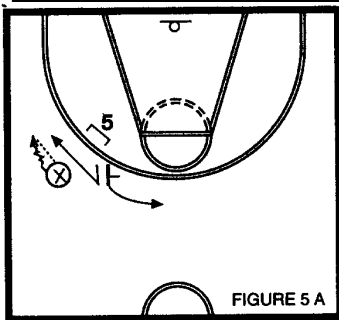
1. Le défenseur passe dessous l'écran et le défenseur de 5 (poseur d'écran) ne sort pas (Figures 1 et 2)



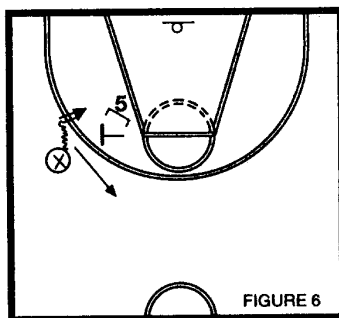
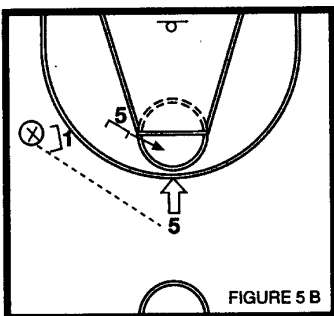
2. Le défenseur de 5 ne sort pas. Le défenseur du porteur passe au – dessus de l'écran, mais en retard, ou est pris dans l'écran. (Figure 3)



3. Trappe sur le porteur (de 1 et 5), le n°5 pivote vers l'extrémité pour recevoir et tirer. Le défenseur de 5 empêche l'attaquant de trouver le Ur en revenant au centre (Figure 4)



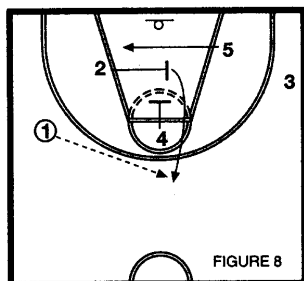
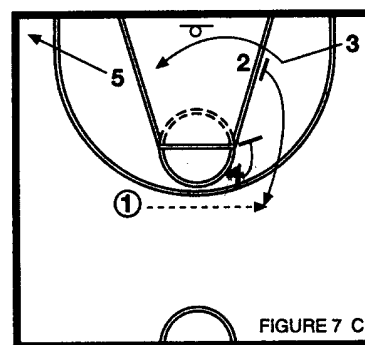
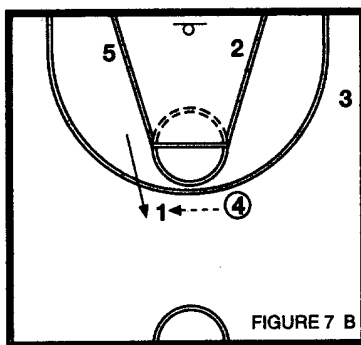
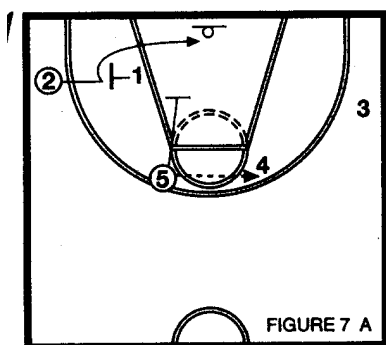
4. Le défenseur de 1 empêche 1 de revenir vers le milieu et le défenseur de 5 reste en retrait (Figures 5 A et 5 B)



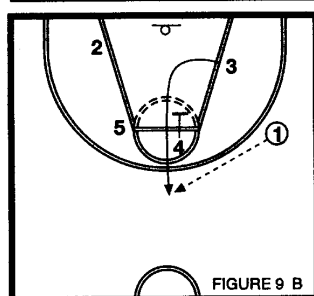
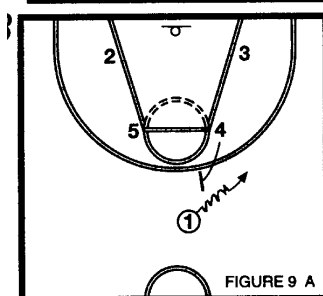
5. Le défenseur de 1 anticipe et empêche le porteur de revenir au milieu. Même cas que figure 5A et 5B, mais c'est le porteur qui tire. (Figure 6)

## II. TROIS EXEMPLES DE SOLUTIONS DE TIR APRES ECRAN VERTICAL

Mise en situation de tir pour un joueur n°2 sur le mouvement offensif (Fig. 7a,7b,7c).



Dans un jeu en "L" (fig. 8)



Après un transfert côté faible (fig. 9 A, 9 B, 9 C)

