

## **SOMMAIRE**

### **INTRODUCTION**

#### **PREMIERE PARTIE : PRESENTATION DE LA RECHERCHE**

- Chapitre I : Etats de lieux
- Chapitre II : Objet et intérêt de la recherche
- Chapitre III : Problématique et hypothèse

#### **DEUXIEME PARTIE : CADRE THEORIQUE**

- Chapitre I : La notion de temps de jeu
- Chapitre II : La notion de l'offensive

#### **TROISIEME PARTIE : METHODOLOGIE**

- Chapitre I : Le choix de la méthodologie
- Chapitre II : Présentation des données
- Chapitre III : Vérification de l'hypothèse
- Chapitre IV : Interprétation et discussion des résultats

### **QUATRIEME PARTIE : SUGGESTIONS**

### **CONCLUSION**

## **LISTE DES TABLEAUX**

TABLEAU I : Résultats de nombre et durée de possessions de la balle par attaque des équipes féminines, moins de 10secondes	12
TABLEAU II : Résultats de nombre et durée de possession de la balle par attaque des équipes féminines plus de 10 secondes	13
TABLEAU III : Résultats de nombre et durée de possession de la balle par attaque des équipes masculines moins de 10secondes.	14
TABLEAU IV : Résultats de nombre de possession de la balle des équipes masculines plus de 10 secondes	15
TABLEAU V : Résultats des nombres de tirs des équipes féminines	16
TABLEAU VI : Résultats des nombres de tirs des équipes masculines	16
TABLEAU VII : Résultats des pertes de balle des équipes féminines	17
TABLEAU VIII : Résultats des pertes de balle des équipes masculines	18
TABLEAU IX : Etat récapitulatifs de toutes les données féminines	18
TABLEAU X : Etats récapitulatifs des résultats masculins	19
TABLEAU XI : Pourcentage des nombres de possession de la balle	20
TABLEAU XII : Fréquence des tirs	21
TABLEAU XIII : Répartitions de rôles des joueurs a chaque poste de jeu	35
TABLEAU XIV : Planning d'entraînement lors de l'expérimentation	53
TABLEAU XV : Résultats de l'impact du changement de règlement	56
TABLEAU XVI: Résultats du temps et des passes pour effectuer une attaque	57
TABLEAU XVII : Données de l'équipe de F.B.C en situation initiale	63
TABLEAU XVIII : Données de l'équipe de Mega en situation initiale	64
TABLEAU XIX : Récapitulatif des données de la situation initiale	65
TABLEAU XX : Répartition des séances d'entraînement	66
TABLEAU XXI : Données de l'équipe expérimentale	71
TABLEAU XXII : Données de l'équipe témoin	72
TABLEAU XXIII : Récapitulatif des données entre équipe expérimentale et témoin	73
TABLEAU XXIV : Traitement de données de l'écart de score	76
TABLEAU XXV : Calcul de Chi Carré de l'écart de score	77

TABLEAU XXVI : Nombre de passes réalisés entre les deux situations	78
TABLEAU XXVII : Calcul de Chi Carré de nombre de passe	78
TABLEAU XXVIII : Durée de la possession de la balle	79
TABLEAU XXIX : Calculs de Chi Carré de la durée de possession de la balle	79
TABLEAU XXX : Nombre de la possession de la balle	80
TABLEAU XXXI : Calculs de Chi Carré du nombre de possession de la balle	81
TABLEAU XXXII : Récapitulatif des tirs	81
TABLEAU XXXIII : Calcul de Chi Carré des nombres de tirs	82

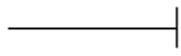
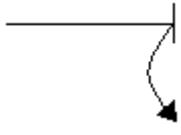
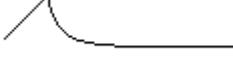
## LISTE DES FIGURES

Figure1 : défense 2-1-2	5
Figure 2 : défense 1-3-1	5
Figure 3 : défense homme à homme avec flottement	6
Figure 4 : défense homme à homme strict	6
Figure 5 : contre attaque avec dribble.	7
Figure 6 : contre attaque avec relais de passe	7
Figure 7 : contre attaque avec passe longue	7
Figure 8 : dispositif initial 1-2-2	8
Figure 9 : dispositif initial 2-1-2	8
Figure 10 : mauvais placement initial	8
Figure 11 : Illustration d'un jeu placé sans organisation	9
Figure 12 : Une attaque inspirée d'une passe et va	9
Figure 13 : Une attaque inspirée d'un dribble de fixation	9
Figure 14 : Une circulation tactique contre une défense de zone	10
Figure 15 : Une circulation tactique contre une défense homme à homme	10
Figure 16: Illustration d'un pick and roll	41
Figure 17 : Lancement d'un contre attaque	42
Figure 18 : Illustration d'une transition offensive 1 <sup>ère</sup> option	43
Figure 19: Illustration d'une transition offensive 2 <sup>ème</sup> option	44
Figure 20 : Dispositif initial en attaque 1-2-2	45
Figure 21 : Dispositif initial en attaque 2-1-2	45
Figure 22 : Dispositif initial en attaque 1-3-1	45
Figure 23 : Dispositif initial en attaque 2-2-1	45
Figure 24 : Dispositif initial en attaque 1-4	46
Figure 25 : Organisation offensive pour l'équipe minime	88
Figure 26 : Exercices 3 contre 3 pour l'attaque des minimes	89
Figure 27 : Organisation offensive pour une équipe cadette	90
Figure 28 : Exercices de 3 contre 3 pour l'équipe cadette	90
Figure 29 : Organisation offensive pour l'équipe junior	91
Figure 30 : Organisation offensive pour l'équipe espoir	92

## LISTE DES GRAPHES

<b>Graphe 1 :</b> Influence de la règle de 24 secondes	56
<b>Graphe 2 :</b> Caractéristique d'une attaque selon la durée de la réalisation d'un panier	59
<b>Graphe 3 :</b> Caractéristique d'une attaque organisée selon le nombre de passe nécessaire	60
<b>Graphe 4 :</b> Pourcentage de l'automatisme des actions offensives selon la population enquêtée	61

## LISTE DES LEGENDES

	: Défenseur
<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	: Attaquants
	: Ballon
	: Déplacement des joueurs
	: Passe
	: Ecran
	: Ecran avec éclatement
	: Aiguillage
	: Dribble

**LISTES DES ABREVIATIONS**

N.P.B : Nombre de possession de la balle

D.P.B : Durée de possession de la balle

P.B : Nombre de perte de balle

T.M : Tir marqué

T.R : Tir raté

Q.T : Quart temps

## INTRODUCTION

Durant l'hiver 1891, aux Etats-Unis, pendant les séances d'éducation physique, les étudiants de l'université de Springfield à Massachusetts s'ennuyaient, James Naismith, un de leurs professeurs inventa alors un jeu conçu pour être sans violence : "le Basket Ball". Son inventeur ne se doutait pas que ce sport aurait son ampleur et passionnerait des millions d'adeptes un siècle plus tard. Ce nouveau sport vit une véritable révolution et sa pratique s'étend rapidement dans 212 pays et Madagascar en faisait partie depuis les années 50.

Depuis l'implantation de ce sport à Madagascar, notre pays était omniprésent sur le plan continental et cette persévérance favorisa son intégration au sein de la famille de l'Association des Fédérations Africaines de Basket-ball Amateur (AFABA) dès 1961, année pendant laquelle le basket-ball malgache a pu conquérir le continent africain lors des jeux de l'Amitié, des jeux africains et des championnats d'Afrique tant et si bien qu'il ravit l' oscar en 1970 année de référence en remportant le championnat d'Afrique qui a valu en même temps la qualification pour le championnat du monde. Il a tôt fait d'asseoir sa suprématie dans l'Océan Indien en dominant les jeux des îles et, actuellement, sa primauté dans les coupes des clubs champions.

Par ailleurs, en relation avec les qualités morphologiques de nos athlètes, notre basket se caractérise par un jeu qualifié "rapide", un style de jeu que nous avons hérité de nos anciennes basketteuses depuis l'implantation du basket-ball à Madagascar jusqu'à nos jours. Ce style de jeu a contribué, à une certaine époque, à des résultats éloquents, mais dans le contexte actuel où évoluent dialectiquement le règlement et le système de jeu, notre basket est voué à l'échec à cause d'un style de jeu complètement dépassé. En fait, il est temps que nos idées archaïques sur le basket soit enterrées et de suivre en revanche les tendances actuels de basket. En fait, notre style de jeu se limite non seulement à une contre attaque désorganisée et d'inspiration individuelle mais, malgré notre qualité physique, il est également incontestable que lors des rencontres continentales et internationales, la difficulté de nos équipes réside dans notre gabarit assez modeste.

De tout ce qui précède, la présente étude essayera de cerner les facteurs qui entravent la phase d'attaque de nos équipes et c'est la raison pour laquelle nous avons choisi le thème pour :

## **"LA RECHERCHE D'UN BASKET-BALL DE HAUT NIVEAU MALGACHE PAR L'EXPLOITATION DE LA REGLE DE 24 SECONDES"**

En d'autres termes, notre hypothèse essayera de trouver les voies et moyens pour que cette règle joue en notre faveur de façon positive.

Pour ce faire, notre démarche s'effectuera comme suit, dans la première partie de notre étude exposera en premier lieu **la présentation de notre recherche** et l'objet de notre étude sera d'exploiter au maximum le temps de possession de balle d'une équipe ; en deuxième lieu nous stipulerons les priviléges et les intérêts que peut apporter cette exploitation dans la pratique du basket-ball ; et en troisième lieu nous expliquerons la délimitation de notre étude à la phase offensive, ainsi qu'à la population concernée par cette recherche, à savoir les premières divisions hommes et les seniors dames. Enfin, à partir des constatations du basket malgache au niveau national, nous allons baser notre recherche sur l'étude des systèmes offensifs pour faire ressortir les problèmes inhérents à cette pratique afin de formuler notre problématique et la réponse y afférente. Ainsi, pour répondre à notre problématique, nous pouvons appliquer notre hypothèse de travail.

Ensuite, pour mieux nous orienter vers le fond de la pratique du basket, nous allons illustrer notre démarche dans la deuxième partie de notre recherche en concomitance avec **le cadre théorique**. Nous allons également tirer le système de référence qui en découle pour acquérir les fondements de ce sport en mettant en exergue les différents concepts.

Dans la troisième partie, par le biais de l'interprétation des résultats d'enquête et d'observation issus des compétitions selon **notre méthodologie d'approche**, nous allons vérifier la véracité de notre hypothèse par l'exploitation des données recueillis, démarche qui, dans la quatrième partie, va nous permettre de dégager, **les conséquences pratiques de notre recherche pour le perfectionnement du basket-ball malgache**.

En d'autre terme, notre étude remettra en cause la défaillance de la formation tactique individuelle et collective des joueurs et des équipes malgaches et proposera les solutions impératives y afférents.

## **PREMIERE PARTIE**

### **PRESENTATION DE LA RECHERCHE**

## CHAPITRE I : ETATS DE LIEUX

Une rencontre de basket-ball est un dialogue entre une action défensive et une action offensive : la tactique défensive consiste alors à neutraliser l'attaque de l'équipe adverse tandis que cette dernière met en place ses stratégies offensives permettant de déséquilibrer l'organisation défensive pour réussir un panier "facile". Pour identifier la réalité de la pratique de basket-ball malgache, nous observerons les meilleures équipes de la première division hommes et celle des dames au cours de l'exécution de toute attaque.

Pour éviter les théories d'action toutes faites, il faut se livrer, tout d'abord, à une observation systématique du jeu, puis à une véritable étude éthologique du comportement des joueurs et enfin au constat pratique dans la réalisation de la phase offensive.

### 1-1- Observation :

Pour bien s'enquérir de plus amples informations sur la pratique de la phase offensive au sein des équipes malgaches, nous avons observé le championnat national de la division masculine et la coupe de Madagascar de la division féminine. Ces rencontres se sont déroulées à Toamasina du 13 au 21 juin 2008.

Les équipes participantes étaient :

- Dans la division féminine :
  - Ivonea Basket Club (I.B.C Haute Matsiatra)
  - Asos Basket Ball Club (A.B.B.C Alaotra Mangoro)
  - Mega Informatique (Mega Atsinanana)
  - Association Sportive Universitaire de Tananarivo (A.S.U.T Analamanga)
  - Fanatic Basket Club (F.B.C Boeny).
  
- Dans la division masculine:
  - Sebam (Boeny)
  - Fanatic Basket Club (F.B.C Boeny)
  - Union Sportive Douanes (U.S.D Boeny)
  - Pêche et Froid de l'Océan Indien (P.F.O.I Diana)

- Sporting club (Diana)
- Association Sportive de Commune Urbaine de Toamasina (A.S.C.U.T Atsinanana)
- Jeunes Association Sportive Congrès Chinois (J.A.S.C.C Atsinanana)
- Stade Olympique de l'Emyrne (S.O.E Analamanga)
- Challenger (Analamanga)
- Association Sportive Ampefiloha (A.S.A Analamanga)
- Basket Ball Club de Madagascar (B.B.C.M Analamanga)
- Club Athlétique de Fianarantsoa (C.A.F Haute Matsiatra)

En effet, nous avons analysé en premier lieu le système défensif des équipes, et en deuxième lieu le comportement des joueurs pendant leur phase offensive et pour finir, l'ossature du système offensif des équipes.

#### 1-1-1- Observation du système défensif :

Pour commencer, une constatation de la formation de défense des équipes permet de nous mettre au parfum sur l'organisation offensive de toutes les équipes. En effet, une rencontre de basket-ball, comme tous jeux sportifs collectifs, évoque une lutte permanente entre les attaquants et les défenseurs. Lors du championnat, trois équipes seulement ont pratiqué la défense de zone. Nous avons constaté deux types de défense de zone dont la 2-1-2 (fig 1) et la 1-3-1 (fig 2).

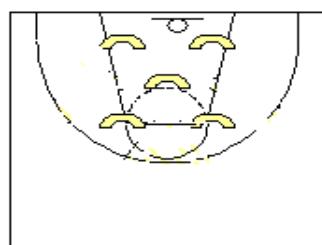


Figure1 : défense 2-1-2

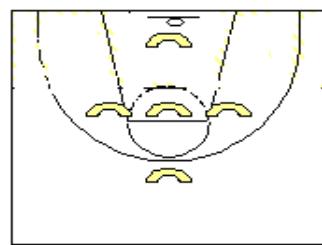


Figure 2 : défense 1-3-1

L'application de défense dépend non seulement de la qualité individuelle des attaquants mais aussi elle dépend de l'organisation de la phase offensive des défenseurs.

Par contre, pour les autres équipes, la défense homme à homme sur demi terrain est à la mode. Dans ce type de défense on constate deux variétés : dont le homme à homme avec flottement (fig 3) et le homme à homme strict (fig 4). Cette défense consiste à marquer plus près l'adversaire.

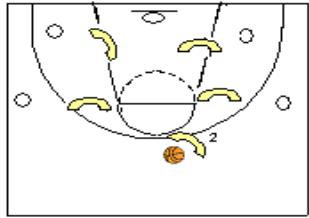


Figure 3 : défense homme à homme  
avec flottement

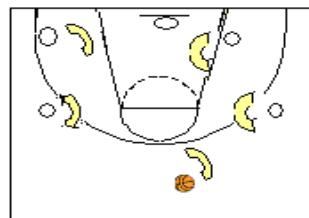


figure 4 : défense homme à homme  
strict

Si telle est alors l'organisation défensive des équipes observées, nous allons maintenant voir l'organisation en attaque de chaque équipe. Est ce que l'organisation offensive va-t-elle répondre à ces dispositifs défensifs ?

#### 1-1-2- Configurations prototypiques offensives :

A partir de l'observation de la phase offensive, une bonne façon d'obtenir des données sur le jeu consiste à analyser les séquences de jeu offensif. Celles-ci peuvent être définies comme les échanges de balles entre les joueurs depuis l'entrée en possession du ballon et jusqu'à son non possession. Toutes les passes effectuées par l'équipe ainsi que le déplacement des joueurs dans l'organisation de l'attaque ont été aussi relevé. En un mot, nous avons enregistré tous les événements du jeu offensif de chaque équipe.

Pour effectuer notre observation, nous avons retenu deux critères : le placement initial des attaquants et le comportements des joueurs dans l'accomplissement de l'attaque. La conjugaison de ces critères a permis d'extraire des séquences de jeu étudiées en trois configurations de la contre attaque et quatre configurations de jeu placé, qui apparaissent assez souvent chez les équipes qui sont bien organisées en attaque et les équipes qui n'ont pas d'organisation.

Nous avons analysé en premier lieu la progression de la balle de chaque équipe de la zone arrière vers la zone avant. Chaque fois qu'une équipe est en possession de la

balle la contre attaque est utilisée. La progression de la balle se présente sous trois formes dont un relais de passe (Fig5), un dribble (fig6), enfin la figure 7, un cas typique de la contre attaque sur une passe longue du rebondeur défensif. Pour mieux visualiser ce dire, nous avons dressé les figures ci-dessous.

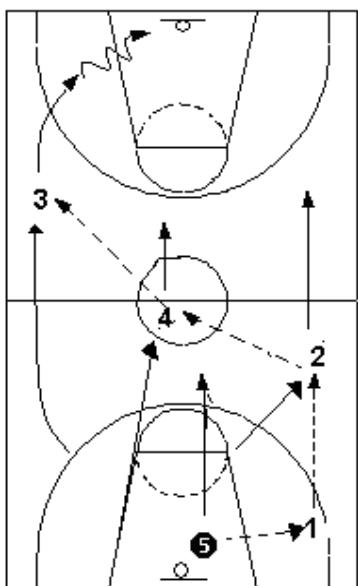


Figure 5 : contre attaque avec dribble.

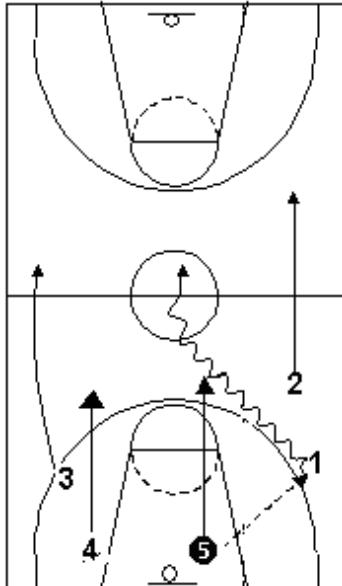


Figure 6 : contre attaque avec relais de passe

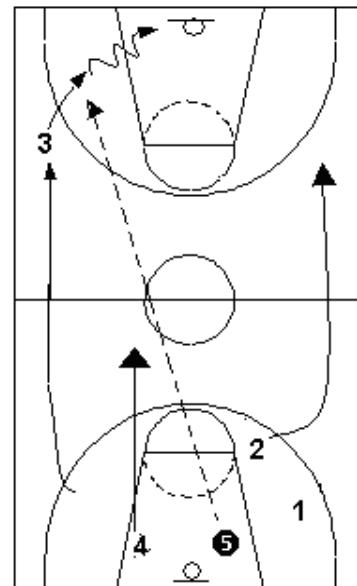


Figure 7 : contre attaque avec passe longue

Il est vrai que la première priorité en attaque, c'est la contre attaque, mais, incertaine, ce système ne réussit pas toujours, surtout face à un meilleur repli défensif. Nous avons fréquemment constaté que la contre attaque ne peut aboutir, une attaque placée est alors au menu et présente une nouvelle chance d'organisation offensive qu'il faudrait profiter.

Le but de l'équipe en possession de la balle est de déstabiliser la défense afin de saisir l'opportunité d'un tir facile. Pour pouvoir atteindre ces buts, des organisations doivent être mises en place. Pour l'analyse de l'organisation de l'équipe, nous avons observé, dans un premier temps, le placement initial des attaquants, en deuxième temps, le déplacement des joueurs par rapport à la balle.

Tout d'abord, la majorité des équipes avaient comme dispositif initial le 1-2-2 (fig 8) pour tous les types de défense, en d'autres termes les attaquants ont l'habitude de suivre le dispositif défensif. On constate souvent cette répartition dans la plupart des

équipes lors de l'organisation de leur attaque placée, ce qui facilite les tâches des défenseurs. Par contre dans la division féminine, un dispositif offensif de 2-1-2 a été mis en place (Fig 9) pour imposer une défense fille à fille stricte. Ce dispositif consiste à libérer la zone réservée.

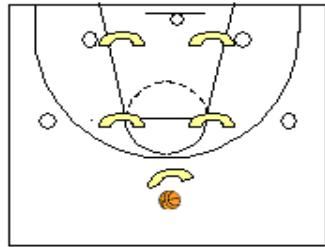


Figure 8 : dispositif initial 1-2-2

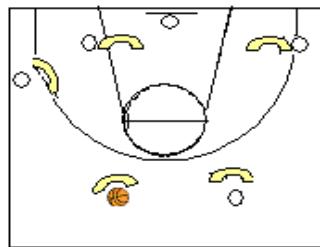


Figure 9 : dispositif initial 2-1-2

Dans différents cas, parfois les attaquants se trouvent dans un même compartiment de jeu, c'est-à-dire qu'ils sont mal placés (Fig 10), c'est un cas pertinent qui rend difficile l'organisation offensive de l'équipe.

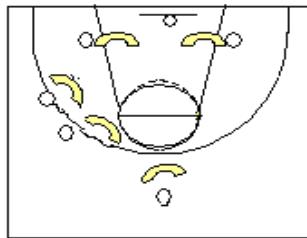


Figure 10 : mauvais placement initial

A propos du placement initial des joueurs, les attaquants réduisent l'aire où doit évoluer le jeu, ce qui les empêche d'organiser un jeu qui répond à la mobilisation des défenseurs.

Ensuite, après avoir analysé le dispositif initial des joueurs, nous avons observé le jeu offensif des équipes, tout au long de la circulation tactique, qui se traduit par les déplacements des joueurs, avec ou sans ballon. Comme plusieurs équipes ne disposent pas d'une circulation tactique pré-établie, parfois les joueurs restent statiques et ne savent que faire après une passe. D'autant plus que, même si les joueurs se déplacent, ils ne savent ni où aller, ni où se placer par rapport au ballon. La figure 11 démontre cette forme de jeu qui s'apparente stérilement à un jeu de passe à 10.

Figure 11 : Illustration d'un jeu placé sans organisation.

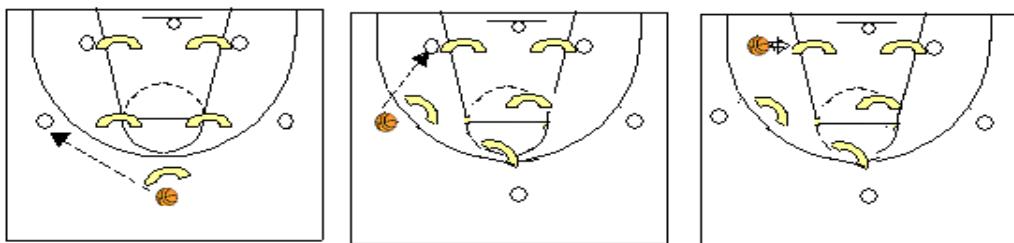


Fig 11-a

Fig 11-b

Fig 11-c

Ces figures présentent des configurations les plus courantes chez les équipes sans circulation tactique. La tentation des tirs est quasiment immédiate. Une configuration assez commune est illustrée par la figure 12 et la figure 13, elles sont caractérisées par un jeu d'improvisation des attaquants dont le passe et va, les dribbles de fixations sont d'usages fréquents.

Figure 12 : Une attaque inspirée d'une passe et va.

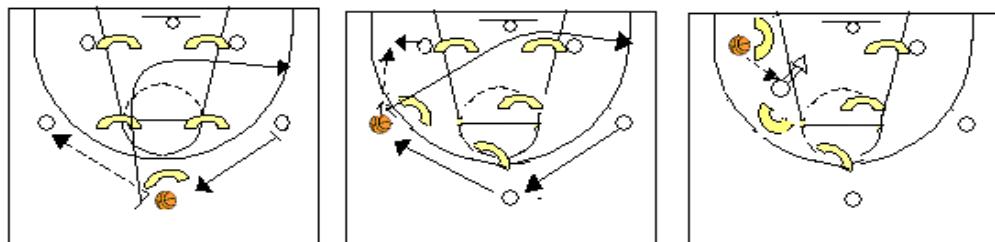


Fig 12-a

Fig 12-b

Fig 12-c

Figure 13 : Une attaque inspirée d'un dribble de fixation

Dans la plupart des cas, les attaquants attendent l'initiative de son partenaire pour réagir, un dribble de fixation ou un dribble de pénétration suffise pour mobiliser les défenses.

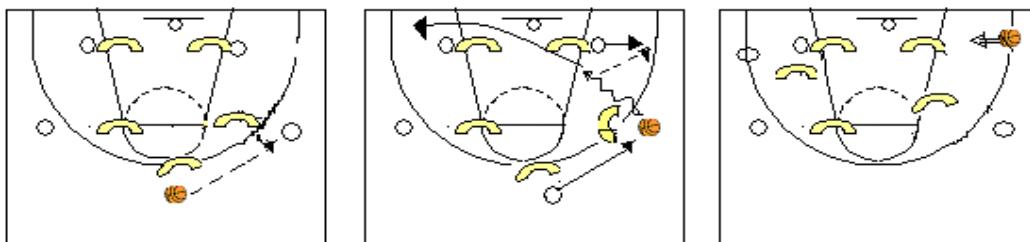


Fig 13-a

Fig 13-b

Fig 13-c

Par contre, il existe des équipes qui s'organisent bien en attaque aussi bien dans la contre attaque que dans le jeu placé. Nous avons constaté que pour avoir une occasion de tir contre une défense de zone, un surnombre offensif est souvent pratiqué par les équipes (fig 14), cette tactique se termine par une tentative de tir de loin dans la périphérie de 6m 25.

Figure 14 : Une circulation tactique contre une défense de zone.

Malgré l'occasion de tir dans l'organisation de l'équipe pour créer le surnombre offensif (fig 14-c), le tir de loin ne réussit pas à chaque tentative à cause d'un pourcentage de tir très faible.

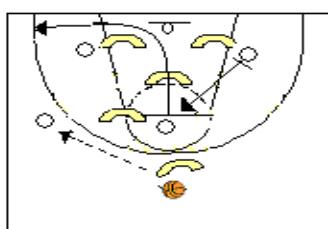


Fig 14-a

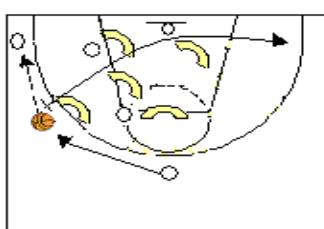


Fig 14-b

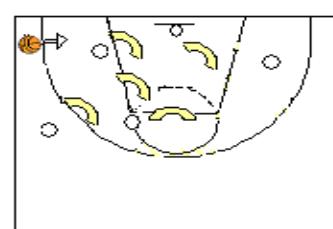


Fig 14-c

Par ailleurs, pour contrer une défense homme à homme, nous avons observé un jeu placé avec lequel l'équipe a dominé l'organisation défensive adverse non seulement par une bonne circulation de la balle mais aussi par l'automatisme du déplacement de ses joueurs par rapport à la balle (Fig 15).

Figure 15 : Illustration d'une circulation tactique contre une défense homme à homme.

Les figures ci-dessous illustrent une bonne circulation de la balle et de déplacements des joueurs dans l'organisation offensive de l'équipe de S.O.E. Il a toujours une occasion de tir facile (fig 15-d) quand une équipe adopte une circulation tactique pré-établi c'est-à-dire préparer à l'entraînement.

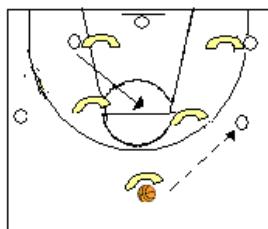


Fig 15-a

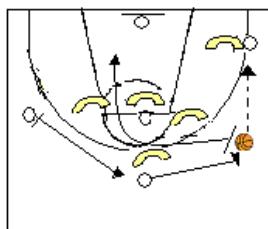


Fig 15-b

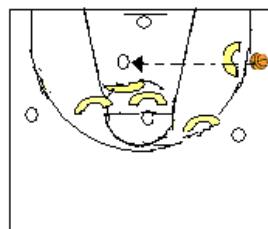


Fig 15-c

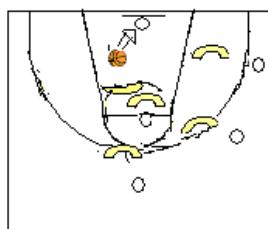


Fig 15-d

Notre étude sur le jeu offensif des équipes observées nous permet de conclure que, pour neutraliser une défense, peu d'équipes disposent d'une circulation tactique préparée à l'avance. Chaque forme d'attaque s'inspire d'une initiative individuelle des partenaires pour déclencher une déstabilisation défensive.

Après avoir illustré les différentes configurations de jeu des équipes, nous allons ensuite interpréter les résultats pour pouvoir identifier la forme d'attaque adoptée par les équipes malgaches.

#### 1-1-3- Discussion:

Nous avons illustré dans les différentes figures précédemment les quatre configurations les plus habituelles que nous avons identifiées. Nous les avons dénommées prototypiques au sens où elles représentent un modèle original, archétype qui se reproduit.

La figure 11 illustre un comportement très courant pour une équipe sans organisation offensive, et aussi pour un joueur faible qui n'a pas les capacités d'emmener le ballon seul et préfère faire une passe à un joueur présumé meilleur. Les figures 12 et 13 décrivent des configurations du jeu très courantes chez les équipes qui n'ont pas une circulation tactique préparée à l'avance. Tandis que les figures 14 et 15 représentent des circulations de balle et des joueurs initiés et constituent des circulations tactiques bien élaborées.

Si telle est l'analyse sur terrain pour l'offensive, nous allons représenter les données du constat pratique du jeu offensif des équipes à l'aide d'une fiche d'observation.

#### **1-2- Constats des styles de jeu actuels :**

Notre observation s'est basée sur la durée de la réalisation d'une phase offensive laquelle nous renseigne sur les allures de jeu et la fréquence des tirs des équipes observées. Nous avons axé les critères observés sur le nombre de possessions de la balle, sur la durée de la possession, sur le nombre de perte de balle, et sans oublié les tirs. Les indicateurs choisis pourraient nous apporter beaucoup plus d'information.

Nous avons observé 4 matchs de chaque équipe aussi bien chez les dames que chez les hommes, c'est-à-dire que nous avons observées 34 rencontres pendant le championnat dont 10 rencontres féminines et 24 rencontres masculines.

### 1-2-1- Présentation des données :

Les données récoltées à partir de notre observation sont synthétisées dans les douze tableaux suivants :

#### **1-2-1-1- Données des nombres et durée de possession de la balle :**

TABLEAU I: Résultats de nombre et durée de possessions de la balle par attaque des équipes féminines, moins de 10secondes.

Critères Observés	1er Q.T		2ème Q.T		3ème Q.T.		4ème Q.T.		Total	
	N.P.B	D.P.B								
EQUIPES										
F.B.C	48	254	38	228	41	253	27	179	154	914
Mega	68	405	54	299	64	287	46	394	232	1385
A.S.U.T	59	367	72	281	65	343	59	311	255	1302
A.B.B.C	68	359	63	320	76	405	64	375	271	1459
I.B.C	53	321	49	297	49	345	62	374	213	1337
<b>TOTAL</b>	<b>296</b>	<b>1706</b>	<b>276</b>	<b>1425</b>	<b>295</b>	<b>1633</b>	<b>258</b>	<b>1633</b>	<b>1125*</b>	<b>6397*</b>
<b>Moyenne</b>	<b>5,76 s</b>		<b>5,16 s</b>		<b>5,53 s</b>		<b>6,32 s</b>		<b>5,68 s</b>	

#### Commentaire:

En horizontale, le présent tableau montre dans la première ligne le nombre de quart temps pendant le rencontre, et la deuxième ligne présente les critères à observer. Tandis qu'à partir de la troisième ligne, nous avons le dénombrement des critères observés de chaque équipe. Enfin, en dernière ligne les totales des effectifs des critères observés pour chaque équipe.

En verticale, la première colonne présente les équipes participantes. À partir de la deuxième colonne, nous avons le dénombrement des critères à observer à chaque quart temps. Enfin, la dernière colonne présente le total des effectifs des critères observés par les équipes.

D'après le tableau, nous constatons que le nombre de possession de la balle en attaque rapide observé est de 1125 dans une durée de 6397 secondes. Cela signifie que les équipes féminines malgaches effectuent une contre attaque entre 5 secondes à 6 secondes environ (soit  $6397^* / 1125^* = 5,68$  soit 6 secondes). A partir de ce résultat, nous pouvons conclure que la durée de 6 secondes est satisfaisante pour effectuer une contre attaque.

TABLEAU II : Résultats de nombre et durée de possession de la balle par attaque des équipes féminines supérieur à 10 secondes.

Critères Observés	1er Q.T		2èm Q.T		3èm Q.T.		4èm Q.T.		Total	
	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B
F.B.C	39	545	48	697	42	673	47	712	176	2627
Mega	32	439	41	566	31	447	41	449	145	1901
A.S.U.T	38	578	31	487	36	561	41	567	146	2193
A.B.B.C	34	464	30	394	25	353	26	363	115	1574
I.B.C	36	495	37	536	40	584	38	531	151	2146
TOTAL	179	2521	187	2680	174	2618	193	2622	733*	10441*
Moyenne	14,08 s		14,33 s		15,04 s		13,58 s		14,24 s	

Commentaire:

D'après ce tableau, nous avons observé que la durée de possession de la balle en jeu placé pour toutes les équipes féminines est de 10441 secondes, tandis la moyenne de la durée de possession est de 14,24 secondes, (soit  $10441^* / 733^* = 14,24$  secondes soit 14 secondes environ), ce qui est plus que le double de l'attaque rapide. Le nombre des attaques placées est de 733, nettement inférieur par rapport au nombre des attaques rapide qui est de 1125. Ces résultats démontrent que les attaques rapides prédominent les phases offensives des équipes féminines malgaches. A partir de ces données, nous pouvons conclure d'une part qu'en attaque, nos équipes disposent des schémas tactiques insuffisants pour déstabiliser une défense organisée, et d'autre part, nos équipes ont une faiblesse dans l'organisation défensive plus précisément le repli défensif.

Si telle est la caractéristique du jeu offensif des équipes féminines, nous allons maintenant dégager la caractéristique de jeu offensif des équipes masculines.

TABLEAU III : Résultats de nombre et durée de possession de la balle par attaque des équipes masculines moins de 10secondes.

Critères Observés EQUIPES	1er Q.T		2èm Q.T		3èm Q.T.		4èm Q.T.		Total	
	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B
Sebam	83	439	73	341	69	416	51	275	276	1471
B.B.CM	60	382	58	325	61	394	72	403	251	1504
Challenger	60	354	50	318	70	333	66	401	246	1406
J.A.S.C.C	66	350	63	390	58	352	78	420	265	1512
C.A.F	63	337	69	407	53	309	57	385	242	1438
P.F.O.I	67	432	70	435	75	451	80	479	292	1797
F.B.C	67	372	61	326	70	382	65	363	263	1443
S.O.E	60	494	79	325	72	376	52	298	263	1493
Sporting	75	452	65	410	68	387	74	463	282	1712
A.S.C.U.T	72	385	64	337	48	257	62	363	246	1342
A.S.A	56	354	76	470	83	499	80	394	295	1717
U.S.D	66	439	60	342	56	379	60	329	242	1489
Total	795	4790	788	4426	783	4535	797	4573	3163*	18324*
Moyenne	6,02 s		5,61 s		5,79 s		5,73 s		5,79 s	

Commentaire :

Le présent tableau démontre le nombre de possession de la balle en attaque rapide des équipes masculines qui est de 3163 effectués dans une durée de 18324 secondes. Les équipes effectuent une contre attaque dans une durée de 6 secondes environ (soit  $18324^* / 3163^* = 5,79$  soit 6 secondes). Nous constatons que pour la division féminine et masculine, la durée de 6 secondes est satisfaisante pour effectuer une contre attaque.

TABLEAU IV : Résultats de nombre de possession de la balle des équipes masculines supérieurs à 10 secondes.

Critères Observés EQUIPES	1er Q.T		2èm Q.T		3èm Q.T.		4èm Q.T.		Total	
	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B	N.P.B	D.P.B
Sebam	30	472	21	307	32	447	44	657	127	1883
B.B.CM	39	644	34	495	31	420	32	477	136	2036
J.A.S.C.C	43	678	52	641	36	540	29	442	160	2301
C.A.F	36	506	38	535	37	587	37	566	148	2194
P.F.O.I	40	596	33	507	30	534	42	531	145	2168
F.B.C	37	529	34	524	42	634	43	690	156	2377
S.O.E	32	468	25	491	29	426	32	436	118	1821
Sporting	20	299	37	530	28	342	28	368	113	1539
A.S.C.U.T	31	466	39	606	44	257	39	632	153	1961
A.S.A	35	511	28	472	29	382	24	363	116	1728
U.S.D	40	542	41	643	39	570	36	526	156	2281
Total	421	6267	421	6311	415	5745	425	6357	1682*	24680*
Moyenne	14,88 s		14,99 s		13,84 s		14,95 s		14,67 s	

Commentaire :

D'après ce tableau, nous avons observé que la durée de possession de la balle en jeu placé pour toutes les équipes est en moyenne de  $24680^* / 1682^* = 14,67$  secondes soit 15 secondes environ soit plus que le double de l'attaque rapide. Le nombre des attaques placées est de 1682, nettement inférieur par rapport au nombre des attaques rapide qui est de 3163, soit presque le triple des attaques placées. Ce qui signifie que les attaques rapides prédominent les phases offensives des équipes masculines malgaches.

A partir de la présentation des données de nombre et de la durée de possession de la balle des équipes masculines, nous pouvons tirer comme conclusion que d'une part nos équipes ne disposent pas des schémas tactiques en attaque pour déstabiliser une défense bien organisée, et d'autre part, en défense nos équipes ont une faiblesse dans l'organisation défensive plus précisément dans le repli défensif.

Si telles sont les caractéristiques des phases offensives des équipes féminines et masculines, nous allons voir l'efficacité de ces phases offensives à travers les tirs.

### 1-2-1-2- Données de nombres de tirs :

Les nombres de tirs de chaque équipes aussi bien les tirs marqués que les tirs ratés montrent l'efficacité des attaques. Pour mieux visualiser les données de nombres de tirs, nous allons les présenter sous forme de tableau :

TABLEAU V : Résultats des nombres de tirs des équipes féminines.

Critères Observés	1er Q.T		2ème Q.T		3ème Q.T		4ème Q.T		Total	
	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R
F.B.C	36	21	26	28	28	29	35	21	125	99
Mega	26	43	23	29	42	18	23	31	114	121
A.S.U.T	22	38	24	33	29	31	27	39	102	141
A.B.B.C	25	35	18	22	25	31	31	31	99	119
I.B.C	16	32	14	31	13	32	13	41	56	136
<b>TOTAL</b>	<b>125</b>	<b>169</b>	<b>105</b>	<b>143</b>	<b>137</b>	<b>141</b>	<b>129</b>	<b>163</b>	<b>496*</b>	<b>616*</b>

#### Commentaire :

Durant les 10 rencontres observées chez la division féminine, nous avons enregistré 1112 tirs dont 496 tirs marqués et 616 tirs ratés soit 44,60% de taux de réussite et 55,40% d'échec. Ces résultats démontrent que nos équipes ont un faible pourcentage sur le taux de réussite des tirs. Cela veut dire que les tirs sont suffisamment travaillés dans les séances d'entraînements.

En ce qui concerne les nombres de tirs chez les équipes masculines, nous allons aussi dresser un tableau représentant les données.

TABLEAU VI : Résultats des nombres de tirs des équipes masculines.

Critères Observés	1er Q.T		2ème Q.T		3ème Q.T		4ème Q.T		Total	
	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R
Sebam	31	35	33	26	30	30	37	26	131	117
B.B.CM	20	33	27	28	35	19	30	36	112	116
Challenger	32	23	27	20	32	30	31	28	122	101
J.A.S.C.C	20	30	28	29	27	25	33	31	108	115
C.A.F	35	27	37	27	24	29	31	33	127	116
P.F.O.I	34	31	28	25	32	33	29	35	123	124
F.B.C	32	36	32	31	24	44	37	35	125	146

Critères Observés EQUIPES	1er Q.T		2èm Q.T		3èm Q.T		4èm Q.T		Total	
	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R	T.M	T.R
S.O.E	33	16	31	23	33	30	35	22	132	91
Sporting	19	40	27	41	25	36	30	39	101	156
A.S.C.U.T	40	31	45	34	35	30	28	25	148	120
A.S.A	30	32	23	33	30	40	26	35	109	140
U.S.D	36	34	31	38	27	27	26	25	120	124
<b>TOTAL</b>	<b>362</b>	<b>368</b>	<b>369</b>	<b>355</b>	<b>354</b>	<b>373</b>	<b>373</b>	<b>370</b>	<b>1458</b>	<b>1466</b>

Commentaire :

Après avoir observées les 24 rencontres des équipes masculines, nous avons enregistré 2924 tirs tentés dont 1458 tirs marqués soit 49,86% et 1466 tirs ratés soit 50,14%. Nous pouvons conclure que chez les garçons le taux de réussite des tirs est peu élevé par rapport à la division féminine. Mais le pourcentage des tirs réussis est quand même faible c'est-à-dire que les séances des tirs sont encore négligées aux entraînements.

**1-2-1-3 Données des nombres de pertes de balles :**

A partir des nombres de perte de balle, nous déterminons la maîtrise des fondamentaux offensifs des équipes. Nous allons présenter sous forme de tableau les données de nombres de pertes de balles au niveau de chaque équipe

TABLEAU VII : Résultats des pertes de balle des équipes féminines.

Quart Temps EQUIPES	1er Q.T	2èm Q.T	3èm Q.T	4èm Q.T	Total
F.B.C	19	16	22	14	71
Mega	19	31	27	22	99
A.S.U.T	25	34	20	30	109
A.B.B.C	28	39	34	26	127
I.B.C	29	30	34	26	119
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>	<b>150</b>	<b>137</b>	<b>118</b>	<b>525</b>

Commentaire :

Lors des rencontres observées, nous avons enregistré 525 pertes de balle pour les équipes féminines. Au niveau de chaque équipe, nous avons constaté une différence significative de perte de balle, ce qui veut dire qu'il y a un décalage de niveau entre les équipes féminines.

TABLEAU VIII : Résultats des pertes de balle des équipes masculines.

Quart Temps EQUIPES	1er Q.T	2èm Q.T	3èm Q.T	4èm Q.T	Total
Sebam	31	25	18	19	93
B.B.CM	30	25	24	22	101
Challenger	23	28	25	31	107
J.A.S.C.C	36	29	23	29	117
C.A.F	22	24	17	16	79
P.F.O.I	22	30	30	34	116
F.B.C	24	17	29	22	92
S.O.E	31	30	19	14	94
Sporting	21	19	22	19	81
A.S.C.U.T	21	15	17	22	75
A.S.A	19	33	26	23	101
U.S.D	27	18	22	29	96
TOTAL	307	293	272	280	1152

Commentaire :

Lors des 24 rencontres observées, nous avons enregistré 1152 pertes de balle pour les équipes masculines. Dans la division masculine, nous avons observé que la différence de perte de balle est d'une part assez significative entre quelques équipes, c'est-à-dire qu'elles ont le même niveau. Mais d'autre part pour les autres équipes, la différence de nombre de perte de balle est significative par rapport aux équipes de même niveau. Cela s'explique qu'il y a un décalage de niveau entre les équipes de la division masculine.

Après avoir constaté un par un les critères observés durant les rencontres, nous allons les récapituler par la suite se critères dans un tableau.

TABLEAU IX : Etat récapitulatif de toutes les données féminines

Critères EQUIPES	N.P.B	D.P.B		T.M		T.R		P.B	
		Nombre	Moyenne	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
F.B.C	330	3541	10,73 s	125	55,80	99	44,20	71	21,51
Mega	377	3286	8,71 s	114	48,51	121	51,49	99	26,25
A.S.U.T	401	3495	8,71 s	102	41,97	141	58,03	109	27,18
A.B.B.C	386	3033	7,85 s	99	45,41	119	54,59	127	32,9
I.B.C	364	3483	9,56 s	56	29,16	136	70,84	119	32,69
TOTAL	1858	16838	9,06 s	496	44,60	616	55,40	525	28,25

Sur la première ligne, nous avons les critères observés, le total de nombre de possession de la balle (N.P.B), la durée de possession de la balle (D.P.B), le nombre de tir marqué (T.M) et tir raté(T.R), ainsi que le nombre de perte de balle (P.B).

Sur la deuxième ligne, nous avons la moyenne et le pourcentage des critères observés.

Sur la troisième ligne jusqu'à la huitième ligne, le nombre total des critères observés au niveau de chaque équipe.

A la dernière ligne, le total de chaque critère observé.

Sur la première colonne, nous avons les équipes observées,

Sur la deuxième colonne et suite, le dénombrement des critères observés ainsi que sa moyenne et ses pourcentage.

#### Commentaire :

D'après les données récoltées, la durée de possession de la balle est de 9,06 secondes en moyenne. Le total de nombre est de tir est de  $496+616=1112$  tirs. Ce qui signifie qu'il y a 1112 attaques qui ont aboutit à des tirs. Nous avons enregistré 44,6% de pourcentage des tirs réussis contre 55,4% des tirs ratés, ce qui signifie que le taux de pourcentage des tirs réussis est faible c'est-à-dire que les tirs sont non seulement suffisamment travaillés à l'entraînement, mais son entraînement aussi n'est pas dans la situation réelle du jeu. Par contre, d'après le tableau nous avons enregistré 1858 possession de la balle, ce qui signifie qu'il y a  $1858-1112=746$  attaques qui n'ont pas aboutit à des tirs. Les 746 possessions de la balle qui n'ont aboutit à des tirs sont expliquées soit par des pertes de la balle dont le nombre est de 525, soit par les nombres de fautes commises par les défenseurs sur les attaquants qui est de :  $746-525 = 221$  fautes et des violations. Pour finir, dans la division féminine nous avons observés 1858 attaques, mais 28,25% des attaques ne sont réussis dues à des pertes de balle.

TABLEAU X : Etat récapitulatif des résultats masculins

Critères EQUIPES	N.P.B	D.P.B		T.M		T.R		P.B	
		Nombre	Moyenne	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Sebam	403	3354	8 ,32 s	131	52,82	117	47,18	93	23,07
B.B.C.M	387	3540	9,14 s	112	49,12	116	50,88	101	26,09

Critères EQUIPES	N.P.B	D.P.B		T.M		T.R		P.B	
		Nombre	Moyenne	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Challenger	400	3797	9,49 s	122	54,7	101	45,3	107	26,75
J.A.S.C.C	425	3813	8,97 s	108	48,43	115	51,57	117	27,52
C.A.F	390	3632	9,31 s	127	52,26	116	47,74	79	20,25
P.F.O.I	437	3965	9,07 s	123	49,97	124	50,03	116	26,54
F.B.C	419	3820	9,11 s	125	46,12	146	53,88	92	22,11
S.O.E	381	3314	8,69 s	132	59,19	91	40,81	94	24,67
Sporting	395	3251	8,23 s	101	39,29	156	60,71	81	20,50
A.S.C.U.T	399	3303	8,27 s	148	55,22	120	44,78	75	18,79
A.S.A	411	3445	8,38 s	109	43,77	140	56,23	101	24,57
U.S.D	398	3770	9,47 s	120	49,18	124	50,82	96	24,12
TOTAL	4845	43004	8,87 s	1458	49,86	1466	50,14	1152	23,77

Commentaire :

A partir du tableau récapitulatif des données récoltées, nous avons constaté que la durée de possession de la balle est de 8,87 secondes en moyenne. Le total de nombre de tir est de 2924 c'est-à-dire qu'il y a 2924 attaques qui ont aboutit à des tirs. Pour la division masculine, nous avons observé 49,86% de tirs réussis contre 50,14% de tirs ratés. Par rapport au pourcentage de tirs des équipes féminines, celui des garçons est élevé mais cela demeure encore faible, ce qui signifie l'insuffisance de travail des tirs lors des séances d'entraînement. Or, d'après le tableau nous avons enregistré 4845 possessions de la balle, ce qui signifie qu'il y a  $4845-2924=1921$  attaques qui n'ont pas aboutit à des tirs. Les 1921 possessions de la balle qui n'ont aboutit à des tirs sont expliquées soit par des pertes dont le nombre est de 1152, soit par les nombres de fautes commises par les défenseurs sur les attaquants qui est de :  $1921-1152=769$  fautes ainsi que des violations. Mais parmi les 43004 attaques, 1152 ne sont pas réussis dues à des pertes de balle soit 23,77% des attaques des équipes masculines.

TABLEAU XI : Pourcentage des nombres de possession de la balle.

DIVISIONS	1er Q.T		2èm Q.T		3 èm Q.T		4 èm Q.T		Total	
	-10s	+10s	-10s	+10s	-10s	+10s	-10s	+10s	-10s	+10s
Dames	296	179	276	187	295	174	258	193	1125	733
	62%	38%	60%	40%	63%	37%	57%	43%	<b>61%</b>	<b>39%</b>
Hommes	795	421	788	421	783	415	797	425	3163	1682
	65%	35%	65%	35%	65%	35%	65%	35%	<b>65%</b>	<b>35%</b>

Commentaire :

Le présent tableau montre le pourcentage des attaques rapides et des attaques placées des équipes malgaches. Nous constatons que chez les dames 61% et chez les garçons 65% des attaques sont rapides c'est-à-dire se déroulant dans une période moins de 10 secondes, par contre 39% chez les dames et 35% chez les garçons sont des attaques placées. Ces résultats confirment les caractéristiques de style de jeu offensif adopté par les équipes malgaches qui est un jeu rapide.

TABLEAU XII : Fréquence des tirs

DIVISIONS	DAMES	HOMMES
Durée de possession	16838secondes=281minutes	43004secondes=717minutes
Nombre total de tirs	1112	2924
Fréquence des tirs par minute	$1112 / 281 = 3,95$ ou 4 tirs par minute	$2924 / 717 = 4,07$ ou 4 tirs par minute

Commentaire :

Le tableau présente la fréquence des tirs observés durant toutes les rencontres. D'après les calculs, nous avons pu observer en moyenne 4 tirs par minute par équipe. Cet indicateur confirme encore l'adoption d'un jeu rapide par les équipes malgaches. La question qui se pose, est de savoir si ce style de jeu est adapté à la qualité de maîtrise des fondamentaux des joueurs malgaches, et à leur capacité physique ?

1-2-2- Interprétations et discussions :

Dans ce paragraphe, nous allons essayer de discuter la pratique de basket-ball malgache après avoir observé sur terrain les meilleures équipes de la Grande Ile. Pour ce faire, nous tenons à définir quelques concepts, avant d'interpréter et de discuter la pratique de basket-ball de nos meilleures équipes. Il convient au préalable de poser un cadrage à notre discussion à travers des définitions conceptuelles qui seront employées par la suite :

- Un attaque rapide : c'est une forme d'attaque qui se manifeste d'une inspiration de 6 à 10 secondes.

- Un attaque placé : un jeu qui se déroule dans une durée plus de 10 secondes. Les attaques sont plus ou moins caractérisées par le rythme de jeu, conditionnées par la maîtrise des fondamentaux et la gestion de temps.

#### **1-2-2-1- le rythme de jeu :**

Après avoir étudié le rythme du jeu offensif des équipes malgaches de la première division, il nous est permis de dire que la forme d'attaque la plus courante est le contre attaque. Cela se vérifie par la moyenne de la possession de balle des équipes par rapport à la durée de possession de la balle qui est de 8,87 secondes chez les hommes et de 9,06 secondes chez les dames. Ces résultats sont inférieurs à 10 secondes c'est-à-dire l'attaque des équipes malgaches est rapide. En d'autre terme, le déclenchement des tirs est trop rapide chez les équipes malgaches ou la défense de l'équipe adverse est faible.

En outre, nous avons constaté aussi un grand décalage de perte de balle entre les différentes équipes, qui est en partie expliqué par la maîtrise des fondamentaux.

#### **1-2-2-2- faiblesse des fondamentaux offensifs :**

A partir du rythme de jeu observé qui est un jeu rapide, la fréquence de tir augmente par rapport à ce rythme. D'après le TABLEAU XII, les équipes malgaches effectuent 4 tirs dans une minute de jeu, par contre l'exécution de ses tirs est effectué dans une situation défavorable autrement dit les actions sont précipitées, d'où la faiblesse de pourcentage des tirs. En outre, la faiblesse de pourcentage des tirs est accentuée par la faiblesse de la maîtrise des techniques des tirs, ce qui provoque non seulement le décalage de score mais aussi un décalage de niveau entre les équipes.

D'ailleurs, l'abondance de perte de balle confirme le non maîtrise des fondamentaux offensifs. D'après notre observation, les causes des pertes de balle sont en premier lieu dues aux interceptions qui sont provoquées non seulement par des mauvaises passes mais aussi par l'absence de démarquage des joueurs qui n'attaquent pas le ballon. En deuxième temps, la violation du règlement comme le marcher est fréquemment observée. Cela est du à une mauvaise réception ou à une mauvaise maîtrise technique qui a des répercussions certaine sur la durée de possession de la balle, c'est-à-dire sur la gestion du temps d'attaque.

### **1-2-2-3- mauvaise gestion de temps:**

En générale, lors d'une rencontre chaque équipe étudie le système de jeu de son adversaire aussi bien en attaque qu'en défense dans les dix premiers minutes. Cette étude consiste à mettre en place la tactique adoptée pour imposer l'organisation adverse pour les trois prochains dix minutes. D'après le TABLEAU XI, la forme de jeu des équipes observées est caractérisée par une succession de jeu rapide autrement dit la contre attaque, un style de jeu pratiqué aussi souvent pour aboutir à un tir. L'étude de la durée de possession de la balle dans chaque dix minutes de jeu nous permet de dire que les équipes utilisent fréquemment la contre attaque. Nous avons constaté dans les quatre quart temps de la partie, le jeu rapide représente la 65% de l'attaque chez les hommes contre la 35% en attaque placée. Par contre chez les dames, la mise en place dans le dernier quart temps des jeux placés d'une attaque mène une double action visant à protéger son panier tout en essayant de conserver le ballon.

Par ailleurs, la plupart des équipes ont du mal à gérer la durée de possession puisqu'elles ne disposent pas une circulation tactique qui consiste à enrayer les défenses. Nous pouvons prendre comme exemple une équipe qui mène au score à la 5<sup>ème</sup> minute de la 4<sup>ème</sup> quart temps se voit perdre le match à la fin de la rencontre.

Bref, l'analyse et l'observation que nous avons entreprises nous révèlent qu'il y a une insuffisance de lecture de jeu chez les équipes malgaches. Nous constatons que la non maîtrise des fondamentaux individuels et collectifs des joueurs en est la lacune dans la réalisation de l'attaque.

Après la constatation des caractéristiques de style de jeu des équipes malgaches, nous allons maintenant dans le deuxième chapitre présenter l'objet de notre recherche avec son intérêt et sa délimitation d'une part et d'autre part poser notre problématique et notre hypothèse de travail.

## **CHAPITRE II : OBJET ET INTERET DE LA RECHERCHE**

### **2-1- Objet de la recherche**

Ce travail nous permet d'identifier les points forts et les points faibles de nos équipes dans l'accomplissement d'une attaque et aussi pour pouvoir établir un système offensif qui répond a notre morphologie. Ainsi, cette étude a comme objet d'orienter

notre système offensif vers un nouvel horizon, c'est-à-dire, qu'avec le temps, notre système pourra accéder à la tendance des jeux offensifs actuels par la structuration systématique d'une attaque placée organisée. Le but sera alors d'exploiter le temps de la possession du ballon, temps permis par le règlement, ou tout simplement la règle de 24 secondes. En fait, la dialectique attaque et défense est sous-tendue par l'évolution conjointe et alternative du règlement et de la tactique du jeu d'où les différents changements :

- **du temps de jeu** : dès les premières règles du basket-ball en 1891, la durée de la partie est de 2 x 15 minutes avec 5 minutes de repos entre chaque mi-temps. En 1893, ce temps de jeu passera à 2 x 20 minutes avec 10 minutes de pause ; ensuite, il a subit un changement de 2x30mn ; 2x20mn avec une chronomètre arrêté ; et finalement 4x10mn chronomètre arrêté.
- **de la règle sur la possession de la balle** : la création en 1936, de la règle de "30 secondes" et de "10 secondes" c'est-à-dire, les attaquants disposaient 30 secondes pour shooter vers le panier et y compris les 10 secondes pour faire passer la balle de la ligne médiane. Ensuite, la création du "retour en zone" oblige les attaquants à ne plus relancer la balle dans la zone arrière une fois que celle-ci avait franchi la ligne médiane. Cette règle de possession a connu une modification de "24 secondes" dont "8 secondes" pour remonter la balle vers la zone avant. Par ailleurs, des modifications ont été constatées : il est désormais interdit à l'équipe attaquante de rester plus de 3 secondes dans la zone réservée, histoire d'équilibrer les équipes de petites tailles et celles de géants.
- **de la règle sur la remise en jeu** : pour remettre la balle en jeu, un joueur quelconque de l'équipe bénéficiaire pourra rejouer le ballon dans un délai de 5 secondes.

Ainsi, nous avons comme objet d'impliquer aussi bien les entraîneurs que les joueurs dans la mise en valeur de la durée de possession de la balle. Cela nécessite une stratégie d'appoint pour réaliser une attaque aboutissant à un panier toute en exploitant la règle de 24 secondes.

D'après ce dire, quels en sont les intérêts apportés par l'exploitation de la durée de possession de la balle ?

## 2-2- Intérêts de la recherche :

Le Centre d'Etude et de la Recherche en Education Physique et Sportive de l'Ecole Normale Supérieure a comme objectif de former les cadres sportifs et d'entreprendre la recherche de performance d'un athlète et d'une équipe. La formation des entraîneurs et des encadreurs, ainsi que la formation et la préparation de la carrière sportive des joueurs vont permettre de perfectionner nos équipes et d'atteindre les objectifs fixés.

La nécessité de notre recherche présente plusieurs intérêts sur différents domaines :

- **Dans le domaine pédagogique**, notre recherche nécessite une progression pédagogique de l'apprentissage de la tactique offensive exploitant la durée de possession. L'acquisition de la tactique offensive demande alors une bonne planification des séances entraînements ainsi qu'une implication de la durée de possession de la balle pendant l'entraînement.
- **Dans le domaine sportif**, notre recherche va apporter certainement une amélioration de la performance des équipes. Elle pourra guider les entraîneurs à sélectionner les ressources nécessaires ainsi que la mise en valeur des qualités de ses joueurs dans l'accomplissement de l'offensive. En d'autre terme, notre recherche permettra à nos équipes de perfectionner leur tactique offensive en fonction des qualités de ses ressources disponibles. Cette étude donnera une occasion tant aux entraîneurs qu'aux joueurs de considérer la durée de possession comme un facteur permettant de perfectionner une équipe par le biais de la maîtrise de tactique offensive.
- **Dans le domaine social**, nous pouvons trouver la conscience de chaque joueur à remplir leurs tâches respectives pour atteindre le but de l'équipe.

A partir de son objet et de son intérêt, notre recherche améliore la performance d'une équipe par le biais de l'exploitation de temps de possession de la balle. Ainsi, dans le sous chapitre suivant, nous allons délimiter notre recherche.

## 2-3- Délimitation du sujet :

Le basket-ball est caractérisé par l'opposition de l'attaque et de la défense. Des règlements de jeu sont mis en place pour rendre le jeu plus attrayant, par contre ses

règlements ont subi des modifications dues à l'évolution de technique de jeu et vice versa. La modification de la règle de possession de la balle a influencé aussi bien la réalisation d'une attaque que la défense.

D'après cette modification, nous avons orienté notre recherche vers la réalisation de l'offensive, plus précisément le jeu organisé dans la zone avant.

De tout ce qui précède, la constatation de la réalité de jeu offensif nous permet de dégager le problème de l'inexistence d'une organisation offensive collective adoptée par les équipes malgaches. La contre attaque demeure le système de jeu offensif de prédilection des équipes malgaches d'où l'inexploitation de la durée de la possession de la balle.

Des problèmes hantent la pratique de basket-ball malgache, mais quelles en sont les causes ?

### CHAPITRE III : PROBLEMATIQUE ET HYPOTHESE

#### 3-1- Les problèmes :

Dans ce chapitre, nous essayons de répondre à la question ci-dessous sur les problèmes afférents à la phase offensive des équipes malgaches. Il existe plusieurs facteurs qui influencent l'accomplissement de notre attaque, mais ici, nous allons étaler les facteurs qui semblent être afférents à l'exploitation de la règle de 24 secondes. Ces problèmes sont liés à:

##### ➤ L'insuffisance des équipements :

Pour mener à bien une rencontre de basket-ball, parmi les installations des équipements recommandées est l'appareil de 24 secondes. L'appareil de 24 secondes chronomètre la durée de la possession de la balle d'une équipe en attaque. Lors d'un match, il doit avoir deux appareils de 24 secondes, soit les appareils placés au-dessus et en retrait de chaque panneau, soit ils doivent être posés au sol en diagonale dans des coins opposés pour qu'ils soient clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre.

Dans la plupart des compétitions de basket-ball à Madagascar, les appareils de 24 secondes sont inexistants, l'opérateur de 24 secondes chronomètre manuellement la

durée de possession de la balle. Comme nous n'avons pas trouvé des appareils de 24 secondes dans les différentes compétitions, il est difficile pour les équipes de gérer la période de possession d'où son inexploitation.

➤ **La condition physique :**

Comme tout sport, le basket-ball demande des efforts physiques qui se résultent par une endurance et une résistance des joueurs pendant une rencontre. Une partie de basket-ball est repartit en 4x10 minutes, selon Habib CHERIF (10) "cette répartition est bénéfique surtout pour un meilleur rendement du joueur sur terrain suite à son aspect physiologique et à la programmation adaptée aux séances d'entraînement" et il ajoute que " le basket est donc bien caractérisé par des efforts intermittents".

La préparation physique est l'une de chose que sous estime nos entraîneurs, leur séance d'entraînement est souvent réservée par un travail technico-tactique des joueurs. En d'autre terme, rares sont les équipes malgaches auxquelles les entraîneurs préparent la condition physique de ses joueurs. Tout cela est dû à l'impossibilité de planifier non seulement la saison sportive mais aussi les séances d'entraînement. Parfois, l'entraînement débute dans la période de compétition.

➤ **L'insuffisance technico-tactique :**

Dans le contexte actuel où l'entraînement des équipes commence dans la période de compétition, les joueurs ont du mal à accomplir les actions tactiques aussi bien qu'individuelles que collectives pour mener à bien une attaque. Pour mener à bien une attaque exploitant la période de possession, des travaux spécifiques doivent être mise en place par l'entraîneur pour former ses joueurs.

Il existe des problèmes liés à l'apprentissage technico-tactique des joueurs. Ces problèmes sont d'une part la méconnaissance des joueurs de la situation réelle de jeu c'est-à-dire avec opposition et d'autre part l'insuffisance de bagages fondamentaux pour réaliser les actions tactiques tels le déplacement avec ou sans ballon, la passe, le dribble ainsi que le tir.

D'autant plus, vu l'insuffisance de temps pour préparer une compétition, l'acquisition technique et tactique semblent être abandonnés pendant les séances d'entraînements. L'entraîneur opte pour une séance d'entraînement qui comporte d'une part, une partie de mise en train et d'autre part une partie de séance de tir ainsi qu'un petit match à la fin de la séance.

De ce fait, un problème se pose au niveau de l'encadrement de nos joueurs pour poursuivre leur carrière sportive.

➤ **L'encadrement des joueurs :**

Dans ce paragraphe, nous allons exposer la capacité des entraîneurs à programmer son apprentissage dans la formation de ses joueurs c'est-à-dire une hiérarchisation de l'apprentissage technico-tactique correspondant à chaque catégorie. Chaque catégorie correspond un travail spécifique qui convient à son niveau, ceci n'est pas encore le cas chez nous, il semble que nos entraîneurs n'arrivent pas à remettre en question l'importance de cette formation.

Bref, nous avons constaté que la formation de l'individu reste toujours la même dans toutes catégories d'âge d'où le plafonnement de niveau de nos joueurs.

Toutes les formes de problèmes énumérées ci-dessus participent à la difficulté de la réalisation de la phase d'attaque des équipes malgaches d'où son influence dans l'exploitation du temps de la possession de la balle. De ce fait, la formulation de notre problématique va apporter certainement une solution adéquate y afférente.

**3-2- Problématique :**

Les facteurs énumérés ci-dessus sont les paramètres influençant l'exploitation du temps de la possession de la balle, mais on y ajoute aussi la conception de jeu de l'entraîneur. Après avoir conjugué les facteurs inhérents à l'optimisation de la règle de 24 secondes pour l'accomplissement d'une phase offensive et le constat pratique de cette phase de jeu, une organisation collective offensive doit être mise en place.

Plusieurs questions se posent alors : d'une part, sur la manière de gérer la durée de possession de la balle, et d'autre part, si l'optimisation de la maîtrise des fondamentaux individuels et collectifs offensifs maximise l'exploitation de la règle de 24 secondes. En d'autre terme, "l'exploitation de la règle de 24 secondes est-elle un paramètre favorisant l'amélioration de la performance d'une équipe ? Ce qui nous emmène à la formulation de notre hypothèse.

**3-3 Hypothèse :**

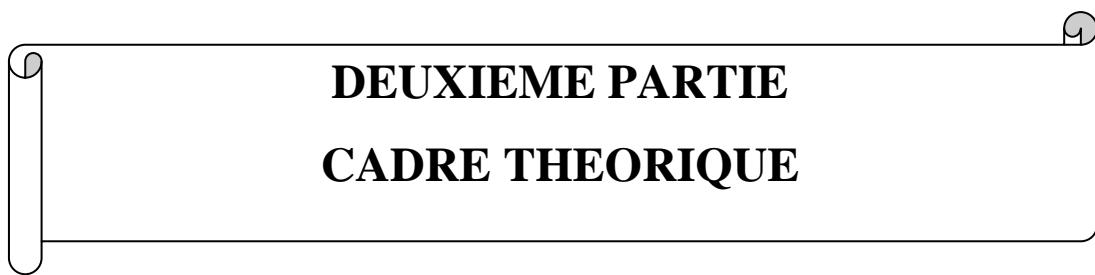
Il existe plusieurs paramètres pour aboutir à une amélioration de la performance, mais dans notre travail nous tenons à mettre en valeur l'optimisation du temps de

possession de la balle, un temps limité par la règle de 24 secondes. Face au problématique soulevé précédemment, nous postulons que : "*la rentabilisation de la règle de 24 secondes à travers la mise en place d'une circulation tactique est un moyen efficace qui permet de gérer d'une manière rationnelle l'écart de score par rapport à son adversaire lors d'une rencontre, mais permet aussi à une équipe de remporter une victoire et d'améliorer son score*".

Pour la vérification de notre hypothèse, nous allons au préalable opérationnaliser les différents concepts clés qui composent notre hypothèse. Nous entendons par rentabilisation de la règle de 24 secondes l'utilisation du laps de temps permis par le règlement par le biais de la mise en place d'un système d'attaque répondant à la morphologie, et aux qualités des joueurs.

Nous entendons par établissement d'un système d'attaque, la mise en place d'une circulation et d'une combinaison tactique permettant d'obtenir l'occasion d'un panier facile.

Nous entendons par gérer d'une manière rationnelle l'écart de score, l'utilisation à bon escient des différentes ressources et des différentes procédures de coaching dont dispose le manager d'une part et d'autre part l'exploitation en temps opportun des qualités des joueurs et des caractéristiques spécifiques de l'équipe. Pour résoudre le problématique et vérifier notre hypothèse, nous allons apporter des appuis théoriques, les arguments et les éléments pertinents à notre cadre théorique ;



**DEUXIEME PARTIE**  
**CADRE THEORIQUE**

Dans cette partie théorique de notre travail, l'établissement d'une circulation tactique pour la rentabilisation de la règle de 24 secondes, est un moyen efficace de gérer d'une manière rationnelle l'écart de score par rapport à son adversaire lors d'une rencontre, et devrait permettre de fonder l'amélioration de la performance d'une équipe à partir d'une étude de l'organisation de l'équipe. Des différentes notions sont remises en question afin de fonder la base théorique de notre travail. Dans un premier lieu, nous allons étaler d'abord la notion de temps de jeu, en second lieu la notion d'équipe et en troisième lieu la notion de l'offensive.

## CHAPITRE I : LA NOTION DE TEMPS DE JEU

En générale, le temps de jeu ou durée de la rencontre est la somme des différentes laps de temps plus ou moins fixé par les points des règlements régissant chaque laps de temps composant la durée de la rencontre.

### **1-1-Le temps de jeu :**

Selon le règlement officiel de basket-ball (13), "une rencontre consiste quatre périodes de dix minutes, dont il y aura un intervalle de deux minutes entre la première et la seconde période, entre la troisième et le quatrième période et avant chaque prolongation. Il y aura une intervalle de quinze minutes à la mi-temps." C'est dans ce contexte qu'une rencontre de basket-ball se déroule. A l'heure actuelle, à titre de rappel, la transformation du temps de jeu s'effectue en 4 fois 10 minutes, il en est de même la durée de possession de la balle qui a subi une modification.

### **1-2- La durée de possession de la balle :**

Une équipe se trouvant en possession de la balle a toujours l'initiative sur le terrain, et a comme objectif de marquer un panier. Mais une règle est instituée pour rendre le jeu plus attrayant et plus spectaculaire en limitant la possession de la balle. La règle de la durée de possession est parue en 1936. Elle a connu une transformation quadriennale puisqu'elle est influencée par l'évolution tactique du jeu. C'est ainsi que la règle de possession de la balle est passée de la règle des " 30 secondes" à celle des "24 secondes". Ces différentes transformations ont eu comme influence l'évolution tactique des systèmes de jeu en attaque comme en défense.

De ce fait, la modification du temps permis pour être en possession de la balle peut être un obstacle à l'exploitation de la possession, mais elle peut être aussi une motivation des joueurs à se déplacer et à faire circuler la balle rapidement, ce qui va rendre le jeu encore un peu plus spectaculaire qu'auparavant. Cette action collective ne peut se faire qu'au sein d'une équipe, d'où la notion de l'équipe.

## CHAPITRE II : LA NOTION D'EQUIPE

D'après Claude BAYER (1) "Etymologiquement, une équipe vient du mot "esquif" signifiant une navire, puis par extension, le mot "équipage" lui-même avec ses occupations, chacun possédant au sein de cette équipe de l'activité générale et collective à bord du bateau, une fonction particulière et bien déterminée".

### 2-1- Définition de l'équipe :

La personnalité d'un entraîneur définit souvent l'âme de son équipe, en d'autre termes sa personnalité.

D'après Claude BAYER (1) : " Une équipe est un groupe d'individus réunis pour réaliser un objectif commun préalablement défini ". Cette pensée essaie de nous clarifier qu'une équipe est constituée de différents individus avec des caractères différents pour mener à bien une mission. Selon la définition de la circulation tactique, elle est un plan déjà établi à l'avance dont elle représente des mouvements coordonnés des joueurs et du ballon, chaque individu de l'équipe a son rôle bien déterminé pendant les séances d'entraînements pour avoir une bonne coordination des mouvements des joueurs par rapport à la balle afin d'imposer son attaque contre la défense adverse.

D'ailleurs, Dominique KRAEMER (8) ajoute que "la notion de l'équipe, la notion de projet commun, est souvent associée aux idées de coopération et de solidarité, ces dernières sont des valeurs fortes de notre société, ce qui confèrent aux sports collectifs une image en général assez positive". Plus précisément, la bonne marche d'une équipe nécessite une collaboration, une solidarité de ses membres pour atteindre ses objectifs.

Lors d'un match de basket-ball, on constate qu'il existe une équipe qui mène la partie et une équipe menée, cette dernière fait en sorte de rattraper son adversaire non seulement par un changement de stratégie, mais aussi par la solidarité du groupe qui

nécessite l'encouragement des uns et des autres pour remonter le morale de chacun. Après une rencontre, une défaite est toujours difficile à digérer pour une équipe, ainsi la cohésion étant nécessaire pour cette équipe afin de dépasser ce moment difficile, cela est particulièrement le devoir de l'entraîneur.

A partir de ces définitions, une équipe est caractérisée par un groupe de personnes qui s'unissent pour un but commun de s'imposer contre une équipe adverse non seulement à l'aide d'une stratégie en d'autre terme son système de jeu, mais aussi par la prise de responsabilité de chacun pour accomplir ses taches particulières à remplir par rapport aux objectifs et aux circulations tactiques de l'équipe. Cette cohésion d'équipe est une condition nécessaire pour l'exploitation de 24 secondes.

Comme le basket-ball est un sport collectif, celui ci signifie que les comportements individualistes doivent être abandonnés pour chaque individu pour espérer gagner. Ainsi, une structure est un reflet de l'organisation interne de l'équipe à travers entre autres les statuts et les rôles de chaque individu.

## **2-2 - Le but de l'équipe :**

De son origine, le mot équipe sous-entend la nécessité d'une organisation collective à laquelle chaque joueur va avoir un rôle bien déterminé pour affronter un adversaire pour que l'équipe atteigne son objectif final, vaincre l'équipe adverse. Le rôle bien déterminé de l'individu dans une équipe s'explique à travers la réflexion de Rocheblave-Spenlé (7) : " le modèle organisé de conduites relatif à une certaine position de l'individu dans un ensemble interactionnel". C'est-à-dire qu'au départ avant d'attribuer au joueur son rôle dans les systèmes de jeu de l'équipe, l'entraîneur doit tenir compte en premier lieu de la compétence technique de ses joueurs. Il doit aussi par rapport aux exigences, tenir compte de façon plus claire les capacités du joueur pour remplir le rôle, en deuxième lieu tenir compte de la personnalité du joueur puisque le rôle doit correspondre aux forces motivationnelles de tout à chacun.

## **2-3- L'organisation de l'équipe :**

Suivant la logique interne du basket-ball, une équipe en possession de la balle a comme objectif de marquer un panier. Pour mener à bien ce panier, l'équipe en position d'attaque doit agencer une circulation tactique automatisée de telle sorte que la défense

de l'équipe adverse soit déstabilisée. Il consiste alors à mettre en place un système d'attaque pour permettre une tentative d'un panier en respectant la règle des 24 secondes. Pour ce faire, il nous faudra définir d'abord la nécessité d'une organisation de l'équipe pour gérer le temps de la possession de la balle, cela est en fonction d'un système offensif propre à l'équipe et des stratégies adaptées à l'utilisation des combinaisons tactiques appropriées, mais ces dernières nécessitent une bonne maîtrise des fondamentaux individuels et collectifs.

Pour mieux organiser son équipe dans l'accomplissement de son système de jeu, l'entraîneur qui est le premier responsable devrait se poser des questions selon l'idée de José Maria Buceta (3)" Combien de joueurs sont disponibles, A quoi s'engagent-ils ? Quelles seront les règles internes établies ? De quelles ressources disponibles disposons-nous ? " C'est-à-dire que l'entraîneur a l'obligation de tenir compte à chaque début saison sur les points suivants :

- Il doit auparavant établir les règles internes pour la bonne marche de son équipe.
- Il faut suffisamment de joueur pour mener à bien les activités dans de bonne condition,
- Il doit penser aux obligations de ses joueurs, que ces derniers s'engagent à s'entraîner les jours qu'il a fixés.
- Il devrait tenir compte les ressources dont il dispose afin d'en tirer profit et d'utiliser son imagination pour combler les lacunes.

Comme le basket-ball est un sport collectif, celui ci signifie que les comportements individualistes doivent être abandonnés pour chaque individu pour espérer gagner. Ainsi, une structure est un reflet de l'organisation interne de l'équipe à travers entre autres les statuts et les rôles de chaque individu.

De ce fait, un entraîneur peut entamer la construction de jeu de son équipe par le biais de la distribution de tâches à chacun de ses joueurs.

#### **2-4- Les rôles de chaque individu :**

Dans l'organisation générale de l'équipe, l'entraîneur qui est le cerveau de l'équipe s'efforce de repartir des rôles et des tâches aux joueurs permettant de rendre

performant le système de jeu qu'il a mis en place. En Europe, la désignation ou même l'éviction de l'entraîneur est souvent les points clé de la réussite d'une équipe, c'est la raison pour laquelle celui-ci doit présenter des compétences dans le domaine des connaissances technico-tactique et stratégique aussi que dans la gestion humaine.

Dans le sens de simplifier et de rendre la construction d'attaque collective performant, l'entraîneur attribue à ses joueurs des rôles, mais avant tout il doit tenir compte selon Claude BAYER (1) " de la compétence technique, c'est-à-dire des capacités que possède le joueur pour remplir le rôle par rapport à celui-ci, et de la personnalité du joueur, le rôle devant correspondre aux forces motivationnelles de chacun et constituer l'expression de ses tendances intimes et profondes".

Pendant un match de basket-ball, le règlement a fixé le nombre de joueurs sur le terrain de 5 joueurs, ainsi les entraîneurs internationaux ont tenus des avis commun à la répartition de ses joueurs en 5 postes. En d'autres termes, ces postes sont repartis en 3 grands profils des joueurs comme suivs.

TABLEAU XIII : Répartitions de rôles des joueurs à chaque poste de jeu.

Profils	ARRIERES	AILIERS	INTERIEURS
Postes de jeu	N°1 : Meneur N°2 : Arrière tireur	N°2 : Petit ailier N°3 : Ailier fort	N°4 : Grand ailier N°5 : Pivot
Techniques individuelles	Ils ont une manipulation et une bonne conduite de la balle	Ils ont une vitesse et une sensibilité au tir.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une position préférentielle au bord de la zone réservée.</li> <li>- Jouer dos et face au panier</li> <li>- Un bon rebond : capter et passer la balle.</li> <li>- Un bon tir dans un temps réduit.</li> </ul>
Lecture de jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une vision globale et périphérique.</li> <li>- Une capacité d'analyser les jeux des adversaires.</li> <li>- Une capacité de varier les réponses et aussi de leurrer les adversaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fixer le jeu direct</li> <li>- Alterner les choix</li> <li>- Avoir des espaces libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentir le cercle dans le dos</li> <li>- se présenter dans le couloir du ballon.</li> <li>- Une capacité d'équilibrer le jeu.</li> </ul>

Profils	ARRIERES	AILIERS	INTERIEURS
Postes de jeu	N°1 : Meneur N°2 : Arrière tireur	N°2 : Petit ailier N°3 : Ailier fort	N°4 : Grand ailier N°5 : Pivot
Mental	- Ils encouragent et motivent ses coéquipiers. - Ils imposent et proposent parfois des idées dans le système de jeu. - Se questionner et expliquer	- Une constance dans l'effort, et dans les stabilités émotionnelles.	- Monter la volonté de recevoir - Ils gouvernent la défense.
Physique	- Ils sont forts aussi bien dans le 1 Contre 1 et dans la protection des dribbles. - Ils sont agressifs et possède une vitesse dans la réaction.	- Ils sont es vitesse dans les jeux rapides. - Se présenter pour soutenir le rebond - Equilibrer pour les tirs.	- Ils ont une puissance de saut, et un timing des actions. - Une prise de vol en démarquage. - Contestation des déplacements des adversaires.
Connaissance	- Des signaux des systèmes de jeu. - Des points fort et faible des systèmes de jeu.	- Ils ont un tir à haut pourcentage. - Des signaux et des systèmes de jeu. -Des espaces de démarquage.	- Des signaux et des systèmes de jeu.

Bref, le contenu de ce tableau représentant les postes de joueurs sur le terrain nous donne beaucoup plus des idées dans la construction du système de jeu de l'équipe, un système de jeu qui est souvent défini par la conception de l'entraîneur. Une organisation collective d'une équipe se caractérise par la prise de conscience de chaque individu en assumant un rôle et de remplir sa tache dans le système de jeu pour que les objectifs de l'équipe soient atteints.

Si telles sont les caractéristiques de l'équipe en générale, comment l'équipe organise-t-elle sur le terrain pour atteindre leur but commun ? Pour répondre à cette question, l'équipe fait appel alors à la tactique.

## CHAPITRE III : LA NOTION DE L'OFFENSIVE

Il est vrai qu'avant d'entamer une étude, il convient de donner une définition terminologique aux différentes notions utilisées dans le raisonnement des faits qui vont servir de base à notre travail.

### 3-1- Définition terminologique de l'offensive :

Nous allons partir de la définition de Léon TEODORESCU (14) à propos du jeu sportif collectif : "c'est comme une lutte permanente entre l'attaque et la défense " nous pouvons dire que dans un jeu sportif il y a toujours une opposition entre une tactique offensive et une tactique défensive. Ainsi, l'offensive selon TEODORESCU (14) " est une situation tactique d'une phase de jeu quand l'équipe se trouvant dans la possession du ballon, et a la possibilité d'entreprendre des actions offensives". Une équipe en position d'attaque faite en sorte d'amener le ballon dans la zone avant et de marquer un panier dans un délai bien déterminé de 24 secondes. L'équipe qui réussit le plus de panier pendant la durée de la partie est déclarée le vainqueur.

Que l'on soit partisan d'un jeu " rapide " ou d'un jeu " placé ", la réalisation de l'attaque doit passer par une connaissance des règles qui gouvernent toute attaque, règles qui conduisent toutes à la nécessité d'une meilleure maîtrise des fondamentaux individuels.

### 3-2- Les règles fondamentales d'attaque :

Les fondamentaux offensifs, ensemble d'éléments techniques servant de base à la pratique du tactique offensive de basket-ball. Ainsi, les règles fondamentales en sont :

- l'équilibre de distance entre les partenaires.
- le triple menace
- le jeu sans ballon
- la sélection des tirs
- le dribble.

#### 3-2-1- L'équilibre de distance entre les partenaires : Spacing

La bonne distance de passe ou de démarquage se situe entre 3 et 4 mètres (sauf dans les situations d'aide : écrans ou passes main à main). Un manque d'écartement, qui

se traduit par un rapprochement des lignes de passes limite le travail de démarquage individuel ce qui favorise l'aide défensive.

### 3-2-2- Le triple menace :

La première des priorités offensives d'un joueur en possession du ballon doit être la recherche du 1 contre 1. Dès la réception du ballon, le porteur de balle doit avoir comme priorité d'attaquer le cercle ; pour cela il doit représenter un danger immédiat pour son défenseur en adoptant une position de triple menace (attitude fléchie, orientation des appuis face au panier, une protection du ballon).

L'idée d'attaquer la cible est réalisable si l'on peut :

- **Pivoter** : c'est-à-dire, orienter ses appuis face au panier, et protéger la balle ;
- **Fixer** : c'est engager son appui d'attaque (le pied qui n'est pas le pied de pivot) ;
- **Feinter** : une feinte de départ en dribble (croisé ou direct), une feinte de tir ou une feinte de passe.

### 3-2-3- Le jeu sans ballon :

Le travail de démarquage doit être permanent afin de mobiliser l'adversaire :

- **bouger pour recevoir la balle**, c'est le fait de passer dans le dos de l'adversaire (back-door) ou devant lui (curl). Ce démarquage se travaille en mouvement démarquages dynamiques) ou de position (démarquages statiques).
- **bouger après une passe**, c'est de replacer pour ouvrir l'angle de passe, pour neutraliser l'aide défensive.
- **bouger pour aider un partenaire**, se rapprocher soit pour utiliser un écran, soit pour poser un écran.

### 3-2-4- La sélection de tirs :

En attaque, il ne s'agit pas d'être un tireur, mais un marqueur, il faut donc apprendre à choisir : le moment de tir, le secteur de tir (distance et angle de tir), le mode tir (en suspension, de plein pied, en course,).

### 3-2-5- Le dribble :

L'abus d'un dribble est facteur limitant pour un attaquant, il ne faut s'en servir qu'avec un objectif précis. C'est-à-dire : un dribble de percée pour attaquer le panier, un dribble de fixation ou de pénétration pour ouvrir un angle de passe, un dribble de protection pour s'écartez d'un danger, un dribble de progression pour avancer.

Un travail de maîtrise des techniques individuelles d'attaque (fondamentaux individuels offensifs) n'est certainement pas à la portée de tous, faute de temps, mais aussi peut-être faute de talent et de motivation. Jouer " juste " en attaque ne doit pas être pour autant le privilège de l'élite. Ainsi, une bonne maîtrise des fondamentales offensives permet d'acquérir une bonne maîtrise de tactique offensive.

### **3-3- La tactique offensive :**

En tenant compte de la définition de la tactique d'après Léon TEODORESCU (14) "la totalité des actions individuelles et collectives des joueurs d'une équipe, organisée et coordonnée rationnellement et d'une façon unitaire dans les limites du règlement de jeu et de l'éthique sportive afin d'obtenir une victoire ". En d'autre terme, cette réflexion expose la nécessité des actions individuelles et collectives des joueurs d'une équipe en attaque pour aboutir à son objectif qui est la victoire.

L'accomplissement de la tactique offensive est dépendant de la tactique individuelle des joueurs et collective de l'équipe. Nous allons donc en premier temps rappeler ce que l'on peut mettre derrière le concept tactique individuelle, et en deuxième temps la tactique collective.

#### 3-3-1- La tactique individuelle :

Dominique KRAEMER (8) évoque que "la tactique individuelle est un répertoire d'intentions et de décisions individuelles conscientes qui permettent d'engager une solution répondant à l'analyse d'un problème de jeu". Parmi la tactique individuelle, primo le démarquage qui doit être une préoccupation constante et commune à tous les joueurs car elle facilite la réception du ballon, la passe, le dribble et le tir. Le démarquage est presque continuellement, présent sur le terrain en particulier lorsque le joueur se heurte à une défense homme à homme. Secundo, l'utilisation tactique des procédés techniques qui consiste à adapter les procédés techniques telles que la

réception du ballon, la passe, le dribble et le tir au condition réelle des phases de jeu. En effet selon Firan MASSANO (5) " l'efficacité de jeu de l'attaque dépend du choix rapide de la meilleure action d'ensemble et du procédé technique qui convient le mieux. Dans ce sens nous pouvons affirmer que la richesse des procédés technique dont peut disposer un attaquant n'est pas suffisante si ce joueur est incapable de sélectionner, d'utiliser rapidement le procédé technique le plus au point pour le moment donné." Tertio, le placement et le connaissance du rôle et des tâches inhérents à chaque poste de jeu quelque soit la forme d'attaque, contribue à la mise en valeur des qualités individuelles et assure un bon déroulement des actions collectives.

La connaissance et l'assimilation des règles tactiques individuelles influencent positivement le comportement du joueur en attaque, ce qui rend performant les tactiques collectives.

### 3-3-2- La tactique collective :

Toujours partir de la réflexion de Dominique KRAEMER (8) " la tactique collective est un répertoire d'intentions et de décisions prises à plusieurs, permettant d'engager une solution répondant à l'analyse d'un problème de jeu". Font partie de la tactique collective, la combinaison tactique et la circulation tactique.

#### **3-3-2-1- La combinaison tactique**

Pour définir la combinaison tactique, nous allons nous référer à la réflexion de Léon TEODORESCU (14) "qu'elle est la coordination des actions individuelles de deux ou plusieurs joueurs dans une phase de jeu pour réaliser une tâche partielle". La combinaison tactique entre les joueurs est un moyen tactique collectif de base de l'équipe, les joueurs doivent les maîtriser et les suivre pour mener à bien une attaque.

Une équipe doit avoir à son actif un grand nombre de combinaison tactique, une entente entre 2 ou 3 joueurs tels que : les écrans, les croisements, le main à main.

Nous avons illustré le pick and roll (figure 16), une forme de combinaison tactique qui nécessite une certaine complicité entre les deux attaquants impliqués et peut se déclencher à l'initiative de l'un ou de l'autre, concerne le plus souvent les joueurs 1 et 5, d'où son utilisation fréquente pour amorcer le jeu de transition, ou le départ d'un mouvement collectif. Il suffit que le porteur d'écran fait un obstacle avec son corps pour

but de libérer son partenaire porteur de balle et de perturber les actions défensives adverses (figure 16-a), le porteur d'écran fait ensuite un retrait et pénètre vers la zone réservée pour avoir la balle de son partenaire (16-c).

Figure 16: Illustration d'un pick and roll

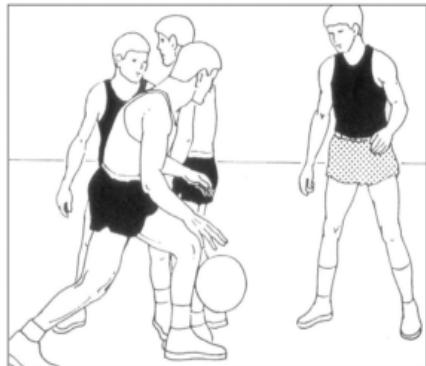


Figure 16-a

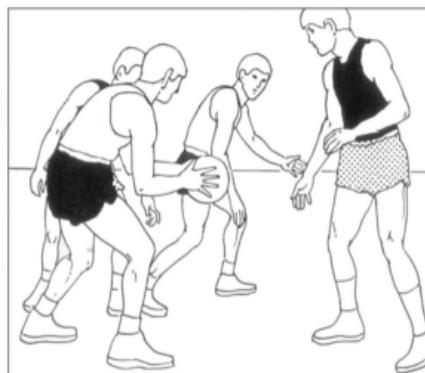


Figure 16-b

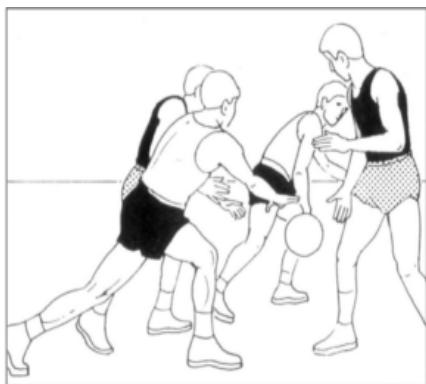


Figure 16-c

Illustrations extraite de "Le Basket : jeu et sport simple", par Gérard Bosc.

### 3-1-3-2 La circulation tactique :

Leon TEODORESCU(14) confirme qu'"une circulation tactique est pratiquement utilisée dans une phase offensive, qui est une représentation d'une suite des actions individuelles et des combinaisons tactiques effectuées suivant un certain plan d'organisation déjà établi à l'avance, elle est souvent coordonnée par les mouvements de joueurs et du ballon". En d'autre terme, cette forme tactique est utilisée contre une défense déjà organisée alors elle se prépare à l'avance c'est-à-dire à l'entraînement pour opposer à tous les types d'organisations offensives.

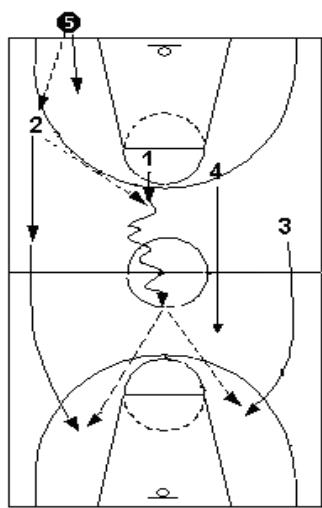
Dans la phase d'attaque il y a une certaine hiérarchisation des différentes phases offensives. La première phase est la contre attaque, c'est la phase prioritaire lorsque une équipe est possession du ballon. Ensuite la deuxième phase, la transition offensive qui est une phase reliant la première a la troisième phase. Enfin une troisième phase, l'attaque placée.

a- La contre attaque :

Les récents changements du règlement concernant le passage du temps d'attaque de 30 à 24 secondes a remis en valeur l'importance d'un système de jeu plutôt rapide dans la philosophie offensive des entraîneurs. Une habitude s'est installée dans nos pensées que la première des priorités offensives d'une équipe en possession du ballon est la contre attaque, qui est le système de jeu le plus facile et le plus rapide pour marquer un panier. La contre-attaque, qui implique une supériorité numérique des attaquants sur les défenseurs, est une arme de prédilection pour tous les joueurs de basket-ball et elle est applicable dès l'initiation.

En effet, selon la réflexion de R. BILLANT (9): "la contre attaque se manifeste pendant une durée de 6 secondes", une durée idéale pour échapper à la formation de la défense adverse, la contre attaque se déclenche alors "lorsque une équipe récupère la balle soit par un rebond défensif, par un panier marqué, par une interception, par une violation ou par une faute, sa première intention est de lancer une contre attaque pour chercher systématiquement le surnombre offensif" (figure 17).

Figure 17 : Lancement d'un contre attaque.



Ou

Fig 17-a-

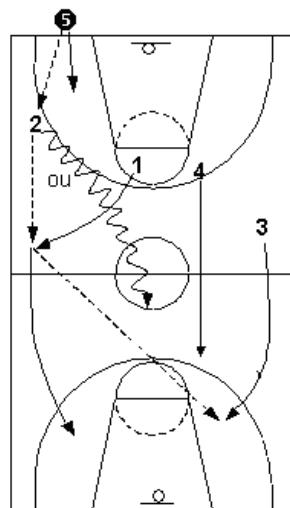


Fig 17-b-

Cette figure présente le lancement de contre attaque après un but marqué, elle se déroule comme suit : le joueur 5 remis la balle en jeu en effectuant une passe au joueur 2 après le tir marqué. Ensuite, le joueur 2 passe au joueur 1 dans le couloir central qui dribble ou passe au joueur 3 qui tire (fig 17-a-), ou encore, le joueur 2 passe au joueur 1 du même côté qui passe au joueur 3, celui-ci peut aller tirer directement ou dribbler vers le centre, en attendant que les joueurs 1 et 4 arrivent. Ainsi la deuxième option, le joueur 2 peut également dribbler lui-même vers le centre dès réception de la 1ère passe du joueur 5, 1 et 3 gardant alors leur couloir extérieur et les trailers 4 et 5 occupent les deux couloirs de chaque côté du joueur 1 (fig 17-b-).

Dans le cas où la défense adverse se reforme et que la contre attaque essuie a une échec, la contre attaque se prolonge en jeu de transition.

#### b- La transition offensive :

Selon l'idée de R. BILLANT (9) " le jeu de transition est le prolongement de la contre attaque jusqu'à 12secondes" dans la zone avant. En d'autre terme, la phase de transition relie la contre attaque et l'attaque placée, cela est confirmé par Fabien DESFACHELLES (11) que " la transition offensive se déroulant après la contre attaque et avant l'attaque placée" et il ajoute que " cette phase de jeu ne nécessite pas un replacement des joueurs". La transition offensive a comme objectif de mettre la balle à l'intérieur de la zone réservée non seulement pour tenter un tir facile mais aussi pour provoquer des fautes.

Voici une conception de l'organisation de la transition offensive selon Fabien Desfachelles : Suite à la contre attaque (figure 17) quand le joueur 3 n'a pas tenté un tir, la transition offensive est mise en place, celle -ci se déroule dans la zone avant.

Première option : 3 passe a 4 lors de sa descente pour effectuer le un contre un (figure 18).

Figure 18 : illustration d'une transition offensive 1<sup>ère</sup> option

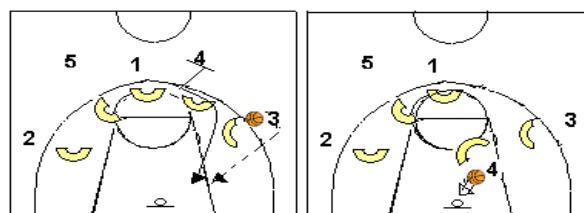
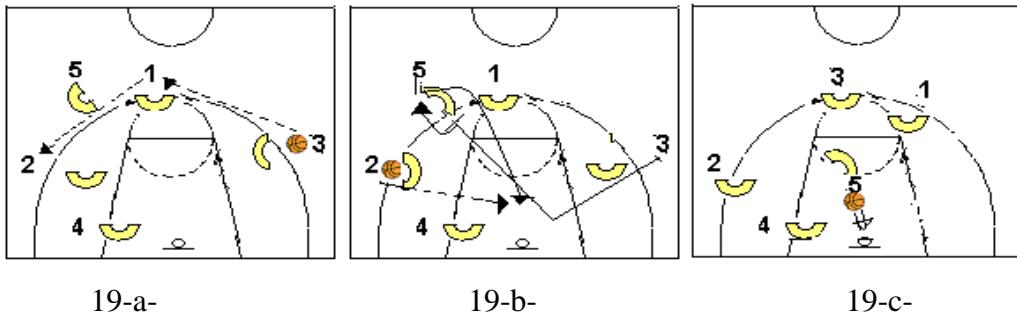


Figure 18-a

Figure 18-b

Deuxième option : 3 passe à 1, et 1 renverse la passe au joueur 2. Après la passe au joueur 1, 3 fait un aiguillage dans la zone réservée pour apporter un écran aveugle à la tête de la raquette au joueur 5, 5 effectue un aiguillage et pénètre dans la raquette pour tenter un tir après une passe donnée par 2 (figure 20).

Figure 19: Illustration d'une transition offensive 2<sup>ème</sup> option.



#### c- L'attaque placée :

Une attaque placée est dénommée aussi par certains spécialistes un jeu placé. En effet, selon Josep MARTIN et Francis JORDANE (6) "le jeu placé est une exploitation de la possession de la balle à cinq contre cinq en zone avant". La création de la règle de retour au zone et la règle de progression de la balle en zone avant ont changé le style de jeu de basket ball. Malgré ces restrictions durant la rencontre "les équipes continuent à faire tourner la balle lorsqu'elle mène au score" d'après Gérard BOSC et Bernard GROSGEORGE (2), C'est-à-dire que les équipes exploitent le temps de la possession de la balle. Ainsi, pour faire tourner la balle dans un délai permis par le règlement, en fonction des qualités des joueurs dont il dispose, l'entraîneur peut occuper le terrain de la façon qui lui paraît la plus rationnelle en mettant en place une attaque placée.

Des positions de bases dans l'offensive sont installées avant d'entamer l'attaque placée, en fonction de l'organisation défensive. Ces positions de bases sont les dispositifs initiaux des attaquants, qui permettent de fixer l'adversaire, nous allons présenter ces principes selon les schémas ci-après :

**- le 1-2-2 ou le fer à cheval** : Ce dispositif initial en attaque placée se manifeste contre une défense homme à homme.

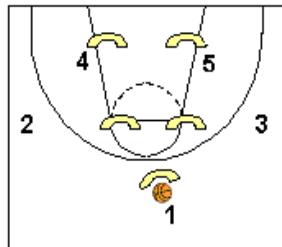


Figure 20 : Dispositif initial en attaque 1-2-2

- **le 2-1-2** : c'est une position de base en attaque contre une défense de zone organisée 1-3-1. Les attaquants se placent entre les intervalles pour mobiliser les défenseurs, et exploitent le compartiment de poste bas et le coin en guise de base de leur attaque.

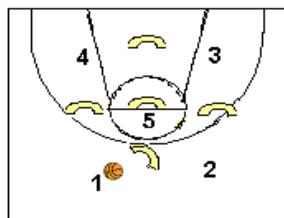


Figure 21: Dispositif initial en attaque 2-1-2

- **le 1-3-1** : C'est un dispositif initial pour attaquer une défense de zone organisée en 2-1-2, le principe des attaquants c'est toujours de placer entre les intervalles.

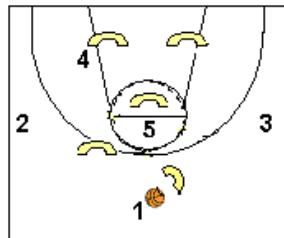


Figure 22 : Dispositif initial en attaque 1-3-1

- **le 2-2-1** : cette position de base consiste à enrayer une défense de zone 1-2-2. Elle se manifeste par l'exploitation de la poste haut, et la fixation dans les intervalles.

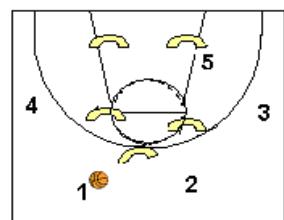


Figure 23 : Dispositif initial en attaque 2-2-1

**- le 1-4 :** Un placement initial pour entamer une attaque placée contre une défense homme à homme. L'attaque se manifeste par la libération des postes bas, où vont se dérouler la tentation des tirs.

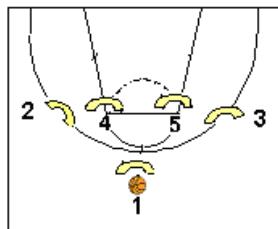


Figure 24 : Dispositif initial en attaque 1-4

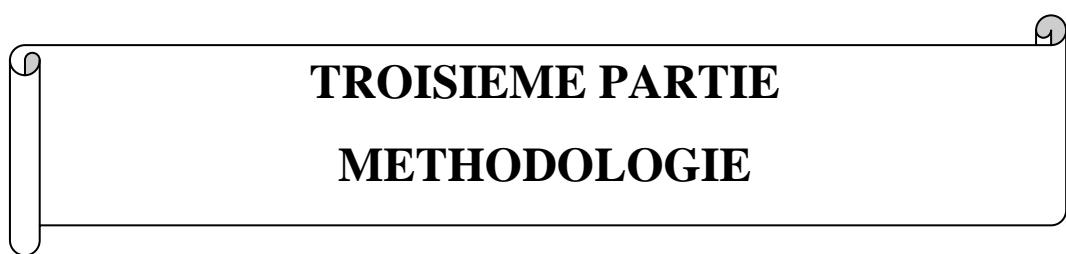
### 3-4- La conséquence d'une maîtrise de tactique offensive :

Tout ce qui précède est le fruit d'une bonne gestion de la possession et la durée de la possession de la balle. Durant une rencontre, la gestion de la durée de la possession dépend de deux cas :

- **Une équipe mène au score :** c'est l'équipe qui optimise la durée de possession aussi bien pour tenir l'écart de score que pour réduire la durée de possession de l'équipe adverse tout en adoptant une circulation tactique appropriée.
- **Une équipe menée :** c'est l'équipe qui essaie de rattraper le score de l'équipe adverse en adoptant un jeu plutôt rapide, la contre attaque ou le jeu de transition pour avoir le plus de chance d'être en possession de ballon.

De ce fait, pour mener à bien l'attaque d'une équipe qui mène ou qui est menée, une bonne maîtrise des tactiques individuelles et collectives perfectionne une équipe. Comme orientation générale, chaque équipe essaye de réaliser une confrontation directe des points forts des joueurs avec les points faibles des adversaires, c'est-à-dire qu'il ne faut pas oublier la mise en valeur des qualités propres des joueurs en créant des conditions pour atténuer les fautes de leur préparation.

Ainsi donc défini les différents concepts et le fondement théorique de notre travail, nous allons entreprendre le choix de notre démarche méthodologique qui va corroborer notre hypothèse.



Dans le chapitre précédent, nous avons déterminé le support théorique de notre travail afin de pouvoir expliquer le fondement de notre recherche. A titre de rappel, notre hypothèse de travail avançait que la rentabilisation de la règle de 24 secondes à travers l'établissement d'un système de circulation tactique, est un moyen efficace pour gérer d'une manière rationnelle l'écart de score par rapport à son adversaire, est aussi un moyen pour une équipe pour améliorer sa performance. Si telle est donc l'hypothèse à vérifier, il nous faut faire un choix de la méthodologie adéquate et pertinente à mettre en place.

## CHAPITRE I : LE CHOIX DE LA METODOLOGIE

Plusieurs approches méthodologiques peuvent être appliquées pour vérifier cette hypothèse. Nous avons appliqué une double méthodologie, et nous avons couple l'enquête avec une méthode expérimentale pour valider notre hypothèse.

Nous avons conçu un questionnaire comportant 4 items concernant la phase offensive: à savoir l'influence de la règle de 24 secondes pour l'organisation de l'attaque d'une équipe, la durée nécessaire pour marquer un panier, le nombre de passe utile pour mener à bien une attaque organisée, enfin une question concernant le point sur la circulation tactique dont les questions posées sont sous forme de question semi-ouverte.

Notre approche expérimentale consiste à vérifier l'impact d'une variable cause sur un phénomène donné en mettant en place un schéma expérimental. Ce schéma se manifeste en premier lieu par l'observation d'une situation de départ, et en deuxième lieu la phase expérimentale et enfin l'évaluation de l'expérimentation en observant la situation d'arrivée.

Dans notre travail, nous voulons chercher les concepts pouvant aider les entraîneurs à orienter leur conception de jeu offensif, à suivre les tendances actuelles du jeu. Pour évaluer la pratique de système offensif, nous avons effectué le sondage d'opinion comme première démarche de notre méthodologie, c'est l'enquête, et en deuxième temps nous exposons la procédure de notre méthode expérimentale.

### 1-1- La méthode d'enquête:

Notre enquête a ciblé toutes les équipes élitaires de la national 1 hommes et la première division dames.

Nous avons enquêté l'entraîneur des équipes élites de la national 1 garçon et 1DF dames lors du championnat national de basket-ball. Une enquête se déroulait pendant le 9 jours lors du championnat.

#### 1-1-1- Procédure d'échantillonnage:

L'enquête que nous avons entreprise est présentée sous forme de questionnaire afin de collecter l'opinion et les conceptions de jeu des entraîneurs de basket-ball de première division sur la modification de la règle de la possession de la balle de 30 secondes en 24 secondes.

En effet, les questionnaires sont basés sur la réalisation d'une attaque des équipes enquêtées.

#### 1-1-2- Description de la population :

La majorité des entraîneurs ouvrant dans les clubs de la première division sont des acteurs chevronnés du basket-ball malgache. En fait, ils ont à 75% travaillé dans cette catégorie au moins 5 ans. De ce fait, ils sont la population privilégiée pour répondre à nos questionnaires.

Les données recueillies lors de ce sondage au niveau des entraîneurs nous ont permis d'identifier la capacité et la personnalité de l'entraîneur dans la mise en œuvre des systèmes offensifs.

#### 1-1-3- Description du temps de l'enquête:

Nous avons effectué notre enquête durant le championnat de Madagascar de basket-ball qui s'est déroulé au mois d'octobre 2008. La durée de notre enquête s'étale durant les 9 jours de rencontres des fois dans la matinée, des fois dans la soirée selon les heures de rencontres des entraîneurs enquêtés.

Pour chaque individu, la durée de l'entretien est d'environ de 15 minutes par entraîneur.

#### 1-1-4-Description du matériel d'analyse :

Les questions posées sont présentées sous deux formes dont :

- la première question consiste à sonder l'opinion de l'entraîneur sur l'impact du changement de la règle de possession de la balle sur le jeu offensif en basket-ball.
- les trois autres questions 2 à 4 nous permettent d'identifier la conception de jeu offensif de l'entraîneur.

Pour y ajouter, avant de formuler nos questions nous avons identifié notre population enquêtée en lui demandant au début de la fiche d'enquête son nom, son niveau d'entraîneur et enfin le club auquel il entraîne.

Pour plus de précision, voir en annexe notre fiche d'enquête.

#### 1-1-5- Déroulement de l'enquête :

Nous avons profité du championnat national de la première division homme et dames pour réaliser notre enquête auprès des clubs participants dont 10 clubs masculins et 13 clubs féminins. Nous avons émis alors 23 fiches d'enquêtes pour notre collecte d'opinion. Les entraîneurs enquêtés nous remis les 23 fiches d'enquêtes distribuées. Lors de l'enquête, les entraîneurs ont non seulement rempli les fiches mais ils ont expliquer aussi le choix de leur réponses.

Si telle est alors la démarche de l'enquête que nous avons entreprise, nous allons voir maintenant la procédure de notre approche expérimentale.

#### **1-2- La méthode expérimentale :**

C'est une démarche que nous avons entreprise pour mettre en application les facteurs favorisant l'exploitation de la règle de 24 secondes. Ainsi, nous allons décrire les facteurs pour mener à bien notre expérimentation.

#### 1-2-1- Description du matériel d'analyse :

D'abord nous allons présenter les fiches d'observations de deux équipes pour récolter les données correspondant à notre méthodologie. Mais pour ce faire, il nous faut choisir des critères ou indicateurs qui permettent d'apprécier la qualité de l'exploitation de 24 secondes lors d'un match.

Les indicateurs retenus sont :

- le P ou le nombre de la possession de la balle ou le nombre d'attaque, plus l'équipe est en possession de la balle, plus elle a une chance de marquer un panier car elle a l'initiative de jeu pour exploiter la règle du temps de la possession ;
- le N.P ou nombre de passes, une circulation tactique demande aussi un accroissement de nombre de passe pour mobiliser les défenseurs. Plus une équipe augmente le nombre de passe, d'une part l'équipe exploite au maximum la règle de 24 secondes, et d'autre part plus elle circule la balle pour enrayer la défense adverse nécessitant pour préparer des occasions des tirs ;
- la D.P.B ou la durée de la possession de la balle, plus la durée de la préparation du système offensif de l'équipe est longue, plus la règle de 24 secondes est exploitée. En d'autre terme, il n'y a pas de précipitation dans la réalisation de l'attaque ce qui favorise la prise de solutions faciles pour trouver des tirs dans des zones privilégiées.
- le P.B ou la perte de balle, la perte de balle a comme conséquence une mauvaise exploitation de la règle de 24 secondes, c'est-à-dire que l'équipe n'est plus en possession de la balle au moment où elle perd la balle. En effet, plus une équipe perd la balle, la règle de 24 secondes n'est pas exploitée.

Les indicateurs sus énumérés sont des "variables causes" c'est-à-dire s'il y a modification, amélioration de ses variables, ces modifications et améliorations se répercutent sur les "variables effets". Par exemple, l'amélioration de la possession de la balle et de la durée de possession de la balle, ainsi que le nombre de passe influencent d'une manière significative les nombres des tirs marqués (T.M) et réduisent les tirs ratés (T.R). Ce qui veut dire, une amélioration des variables causes va certainement améliorer les variables effets. Ce type de relation entre les variables causes qui sont des variables indépendantes que nous pouvons manipuler de façon contrôlée et les variables effets qui sont des variables dépendantes, qui dépendent uniquement des modifications intervenues sera expliqué par la suite dans notre vérification de notre hypothèse. (Voir notre fiche d'observation en annexe)

La fiche d'observation est composée de 5 tableaux dont 4 tableaux pour le dénombrement des critères observés et 1 tableau réservé pour le score des équipes tous les 5 minutes.

***En ligne :***

- la 1<sup>ère</sup> ligne est destinée pour le numéro de chaque quart temps à observer.
- la 2<sup>ème</sup> ligne est caractérisée par les critères observés qui sont le nombre de possession de la balle, la durée de cette possession, la nature de perte de balle, le nombre des tirs marqués et les tirs ratés.
- à partir de la 2<sup>ème</sup> ligne qu'on trouve le dénombrement des critères observés.

***En colonne :***

- la 1<sup>ère</sup> colonne sert pour le nombre de la possession de la balle.
- La 2<sup>ème</sup> colonne, pour le nombre de passes.
- la 3<sup>ème</sup> colonne est réservée pour la durée de la possession de la balle.
- la 4<sup>ème</sup> colonne est réservée pour la nature des pertes de balle.
- la 5<sup>ème</sup> colonne destinée pour dénombrer les tirs marqués.
- enfin la 6<sup>ème</sup> colonne est destinée pour les nombres des tirs ratés.

Le dernier tableau se trouve en bas de la feuille destinée pour les scores de chaque équipe toutes les 5 minutes, ce tableau comprend tout d'abord 3 lignes dont la 1<sup>ère</sup> constitue le nombre de quart-temp tandis les 2 lignes composées les scores de chaque équipe. Ensuite, il comporte 3 autres colonnes auquel la 1<sup>ère</sup> est destinée pour le nom de l'équipe et les autres colonnes pour la répartition des scores toutes les 5 minutes.

Enfin, au milieu des deux premiers tableaux est réservé pour le récapitulatif des critères observés pendant les quarts-temps.

**1-2-2- Description de la population :**

Nous avons pris les deux meilleures équipes de la première division féminine malgache dont l'équipe de Fanatic Basket Club (F.B.C) étant l'équipe expérimentale, et l'équipe de Mega Informatique (Mega) comme équipe témoin. Ce choix viennent des faits que :

- L'équipe de F.B.C est formée par les anciennes joueuses de l'équipe de SOTRATA après la dissolution de cette dernière (équipe championne de Madagascar 2003-2004-2005-2006 et 2007), en d'autre terme, c'est le nom du club seulement qui a changé mais les joueuses sont les mêmes. Cette équipe

représentera Madagascar pour la prochaine édition de la coupe des clubs champions de l'océan Indien 2008 à l'île Maurice sous le nom de SO.TRA.TA.

- L'équipe de Mega, est l'équipe vice championne de Madagascar 3 fois de suite.
- La majorité des joueuses des deux équipes façonnent les éléments de l'équipe nationale malgache.

#### 1-2-3- Description du temps "d'expérimentation" :

L'expérimentation s'est déroulée du 12 mai 2008 au 21 juin 2008. Elle a durée 18 jours dont 14 jours d'entraînement et 4 jours de matchs d'application, à raison de 2 h de séance d'entraînement par jours.

Le tableau ci-après nous montre le planning d'entraînement de l'équipe expérimentale :

TABLEAU XIV : Planning d'entraînement lors de l'expérimentation.

Semaines	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
1 <sup>ère</sup> semaine							
2 <sup>ème</sup> semaine							
3 <sup>ème</sup> semaine							
4 <sup>ème</sup> semaine							
5 <sup>ème</sup> semaine							
6 <sup>ème</sup> semaine							

 Séance d'entraînement

 Séance d'application du système offensif

 Match d'application

 Evaluation

Ce tableau représente la période expérimentale que nous avons entreprise. Pendant les 5 premières semaines, nous avons 10 jours d'entraînement et 4 jours de séances d'application et la première séance de match d'application. Les 3 séances d'entraînements de la semaine se sont reparties d'une part le lundi et le mercredi matin de 6h à 8h et d'autre part le dimanche matin de 9h à 12h étant la séance d'application.

Par ailleurs, la dernière semaine comporte les 3 jours de match d'application et enfin la dernière séance pour l'évaluation de notre expérience.

#### 1-2-4- Description de l'espace et lieu de l'expérimentation:

Pour réaliser notre expérimentation, nous avons effectué les séances d'entraînements de l'équipe expérimentale dans le terrain extérieur de Mahamasina, tandis que la séance d'application du système offensif se déroule au gymnase d'Ampefiloha. Les matchs d'applications se sont tenus au gymnase de Soavita Toamasina lors de la coupe de Madagascar de 13 juin au 20 juin 2008. Enfin, nous avons effectué l'évaluation de notre expérimentation lors de la finale de la coupe de Madagascar le 21 juin 2008.

#### **1-3- Le plan expérimental :**

Le plan expérimental est nécessaire pour l'analyse de notre démarche et l'évolution de notre expérience. Nous avons adopté un plan expérimental comme suit :

- La première étape de notre expérimentation consiste à récolter les données initiales des indicateurs qui permettent d'apprécier l'exploitation de la règle de 24 secondes. Cette observation a été effectué au cours d'une rencontre organisée entre l'équipe expérimentale et l'équipe témoin.
- La deuxième étape consiste à l'expérimentation proprement dite c'est-à-dire le perfectionnement des fondamentaux individuels et collectifs ainsi que l'application des combinaisons et des circulations tactiques.

La dernière étape consiste à évaluer les effets du variable cause c'est-à-dire l'application des fondamentaux manipulés au cours de l'expérimentation.

#### **1-4- Le déroulement de l'expérimentation :**

Tout d'abord, nous avons commencé notre approche expérimentale par un match test pour identifier les paramètres à perfectionner pour l'exploitation du temps de possession de la balle. Nous avons observé le match de la "super coupe orange 2008" comme match test. Nous avons observé le match pendant les 4 quarts temps de la rencontre. Pour ce faire, nous avons disposé 4 observateurs pour le recueil des données

dont 2 observateurs pour chaque équipe. D'une part un observateur étant chronométreur et d'autre part un observateur étant le secrétaire.

Les données recueillies et l'interprétation des résultats des données nous ont permis de mettre en place un programme d'entraînement sur les différents points à perfectionner. Nous avons établis un planning d'entraînement pour la formation technico-tactiques offensives des joueuses. Ce planning comporte les séances d'entraînement de l'équipe expérimentale avec composé des techniques et tactiques à développer ainsi que la circulation tactique pour la mise en place de jeu offensif.

Le choix des exercices nécessaire est indispensable pour répondre aux besoins des joueuses aussi bien dans les fondamentaux individuels qu'aux fondamentaux collectifs. En fait, le développement progressif des fondamentaux offensif est le gage pour avoir un meilleur jeu offensif.

Nous avons établis alors des séances d'entraînement avec la progression pédagogique répondant à notre objectif qui est l'exploitation de la durée de possession de la balle. En d'autre terme, nous avons à améliorer les fondamentaux individuels et collectifs offensifs pour établir à la fin une circulation tactique répondant au qualité des joueuses de l'équipe expérimentale.

## CHAPITRE II : PRESENTATION DES DONNEES

Dans ce chapitre, nous allons présenter les résultats de notre démarche méthodologique pour vérifier notre hypothèse de travail.

### 2-1- Les données de l'enquête :

Les données recueillies lors de l'enquête nous ont permis d'évaluer les systèmes offensifs des équipes malgaches par le biais de la conception de jeu l'entraîneur.

#### 2-1-1 : Résultats du premier questionnaire :

Ces résultats consistent à identifier la compréhension des entraîneurs sur l'influence de la règle de 24 secondes dans la réalisation de la phase offensive d'une équipe.

TABLEAU XV : Résultats de l'impact du changement de règlement

Impacts Divisions	Organisation de la stratégie	Evite la précipitation	Limitation de jeu rapide
<b>Hommes</b>	<u>9</u>	<u>1</u>	
<b>Dames</b>	<u>10</u>	<u>1</u>	<u>2</u>
<b>Total</b>	<u>19</u>	<u>2</u>	<u>2</u>

## a- Commentaire :

Ce tableau présente le dépouillement les données récoltés lors de notre enquête suivant les trois items posés:

**A l'horizontal :** - sur la première ligne, nous avons l'impact du changement de la règle de 24 secondes selon la population enquêtée.

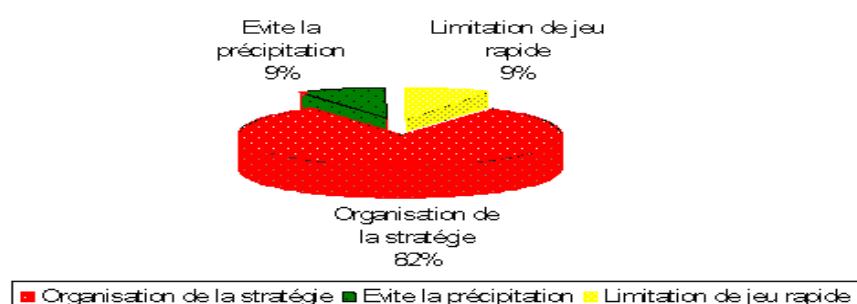
- à partir de la deuxième au quatrième, nous avons les totaux des effectifs des caractéristiques enquêtés.

**A la verticale :** - sur la première colonne, nous avons la caractéristique de la division (masculine et féminine) de la population enquêtée.

- à partir de la deuxième colonne au quatrième colonne, nous avons le dénombrement des critères observés a propos de l'impact de la règle de 24 secondes : pour organiser une stratégie offensive, pour éviter la précipitation dans la phase offensive, pour limiter le jeu rapide.

## b- Interprétations :

Nous présentons les résultats à l'aide d'un graphe pour mieux interpréter les résultats.

**Graphe 1 :** Influence de la règle de 24 secondes.

A l'aide d'un graphe, nous interprétons que 82% des entraîneurs enquêtés sont de même avis que la règle de 24 secondes nécessite une organisation de la stratégie d'une équipe. Par ailleurs, 9% des entraîneurs ont conçu que la règle de 24 secondes d'une part évite une précipitation en attaque et d'autre part limite le jeu rapide.

De ce fait, pour organiser une attaque, une équipe adopte une stratégique pour la mise en œuvre d'une circulation tactique exploitant la règle de 24 secondes.

### 2-1-2- Résultats des trois derniers questionnaires :

Les résultats obtenus des trois derniers questionnaires révèlent en premier temps la durée du déroulement d'une attaque, en deuxième temps le nombre de passe nécessaire pour mener à bien une attaque organisée, et enfin l'importance de l'automatisation de déplacement des joueurs et la circulation du ballon.

TABLEAU XVI: Résultats du temps et des passes pour effectuer une attaque.

<b>Caractéristiques Divisions</b>	<b>B -Temps pour réaliser une attaque (en seconde)</b>			<b>C -Nombre de passe pour une attaque organisée</b>			<b>D-Automatisation du déplacement des joueurs par rapport a la balle</b>	
	8	12	20	4	6	8	OUI	NON
<b>Hommes</b>		<u>4</u>	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>1</u>	<u>9</u>	<u>1</u>
<b>Dames</b>	<u>2</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>8</u>	<u>2</u>	<u>12</u>	<u>1</u>
<b>Total</b>	<u>2</u>	<u>9</u>	<u>12</u>	<u>6</u>	<u>14</u>	<u>3</u>	<u>21</u>	<u>2</u>

#### a- Commentaire :

Ce tableau de donnée présente les résultats de trois questionnaires suivants:

#### - Le résultat de B :

*A l'horizontal :* - une première sous-ligne présente l'item qui caractérise la durée de la réalisation d'une attaque.

- la deuxième sous-ligne présente la durée nécessaire pour l'attaque

selon la population enquêtée, une durée de 8 secondes ; de 12 secondes, de 20 secondes.

- de la troisième sous-ligne et quatrième sous-ligne, nous avons le dénombrement des critères selon les entraîneurs enquêtés.
- la cinquième sous-ligne présente le total de nombre des entraîneurs enquêtés qui ont choisi la durée nécessaire pour réaliser une attaque.

***A la verticale :*** - une première sous-colonne, destinée pour la division de la population enquêtée.

- de la deuxième sous-colonne à la troisième sous-colonne, nous avons le dénombrement de la population enquêtée selon le choix du temps pour réaliser une attaque.

**- Le résultat de C :**

- A l'horizontal :*** - une première sous-ligne présente l'item qui caractérise le nombre de passe nécessaire pour une attaque organisée.
- la deuxième sous-ligne présente le nombre de passe pour réaliser une attaque organisée selon la population enquêtée tels que : 4 passes ; 6 passes et 8 passes
  - de la troisième sous-ligne et quatrième sous-ligne, nous avons le dénombrement des critères selon les entraîneurs enquêtés.
  - la cinquième sous-ligne présente le total de nombre de la population enquêtée qui a choisi le nombre de passe nécessaire pour réaliser une attaque organisée.

***A la verticale :*** - de la première sous-colonne au troisième sous-colonne, nous avons le dénombrement des entraîneurs enquêtés de chaque division selon le nombre de passe pour réaliser une attaque.

**-Le résultat de D :**

- A l'horizontal :*** - une première sous-ligne présente l'item qui caractérise l'automatisme du déplacement des joueurs par rapport au ballon.

- la deuxième sous-ligne présente la réponse sur l'item proposé à la population enquêtée.
- de la troisième sous-ligne et quatrième sous-ligne, nous avons le dénombrement de la réponse de l'item proposé selon les entraîneurs enquêtés.
- la cinquième sous-ligne présente le total des effectifs de la population enquêtée qui a répondu à l'item proposé.

**A la vertical :** - la première sous-colonne et la deuxième sous-colonne présentent le dénombrement de la population enquêtée de chaque division selon la réponse à l'item proposé.

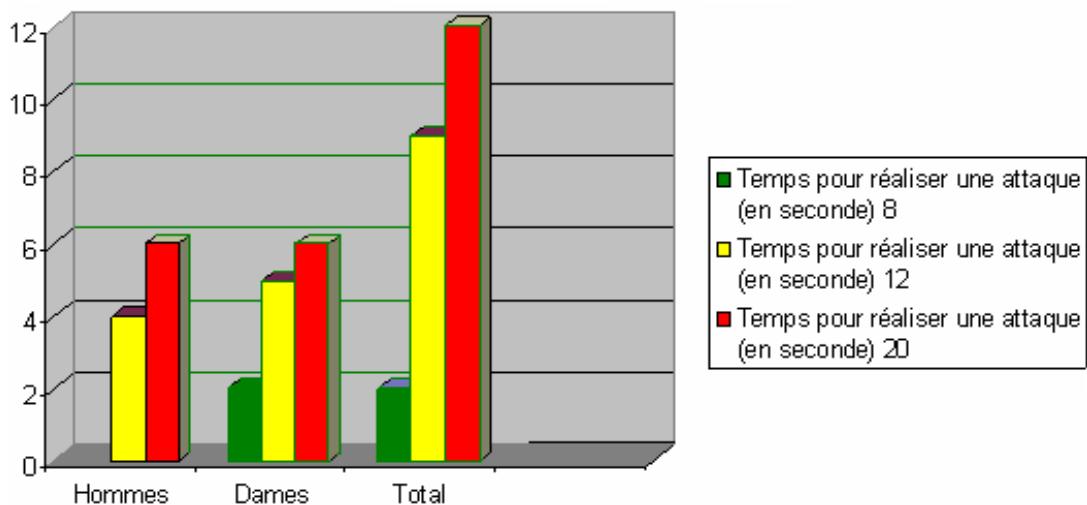
b- Interprétations :

Comme nous avons effectué précédemment, la présentation à l'aide d'un graphe des données de l'enquête nous facilite l'interprétation des résultats.

**b-1 - Résultats de B :**

Le graphe ci-après présente les résultats de la durée nécessaire pour une tentative de tir.

**Graphe 2 :** Caractéristique d'une attaque selon la durée de la réalisation d'un panier.



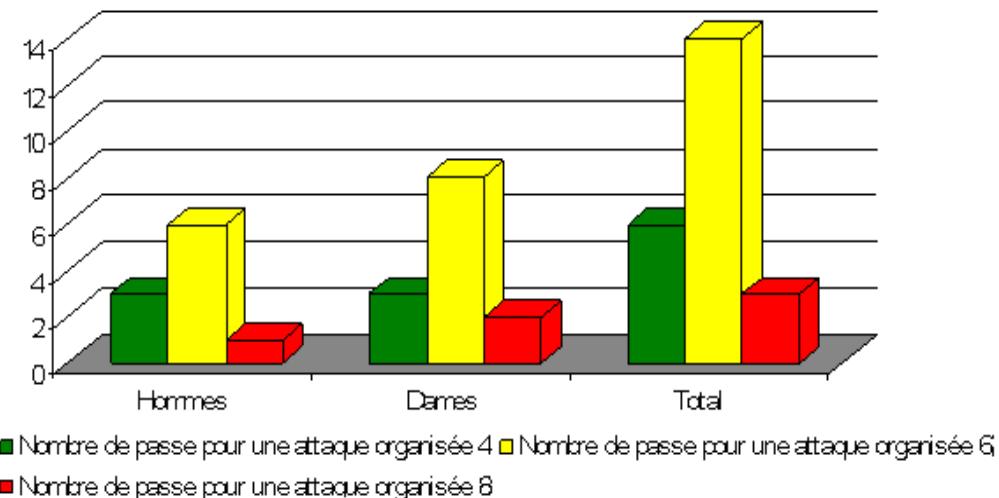
Le présent graphe démontre que la majorité des entraîneurs sont de même avis que la réalisation d'un tir se déroule dans la 20<sup>ème</sup> secondes de la durée de la possession de la balle. Ensuite, le nombre des entraîneurs choisissant la durée pour la tentation d'un tir à partir de la 12<sup>ème</sup> secondes est assez nombreux. Enfin, peu d'entraîneur a choisi le 8 secondes pour tirer au panier.

De ce fait, la majorité de la population enquêtée opte pour l'exploitation de la durée de la possession de la balle.

### b-2- Résultats de C :

Nous pouvons interpréter les données recueillies du nombre de passe nécessaire pour mener à bien une attaque organisée à l'aide d'un graphe ci-dessous.

**Graphe 3 :** Caractéristique d'une attaque organisée selon le nombre de passe nécessaire



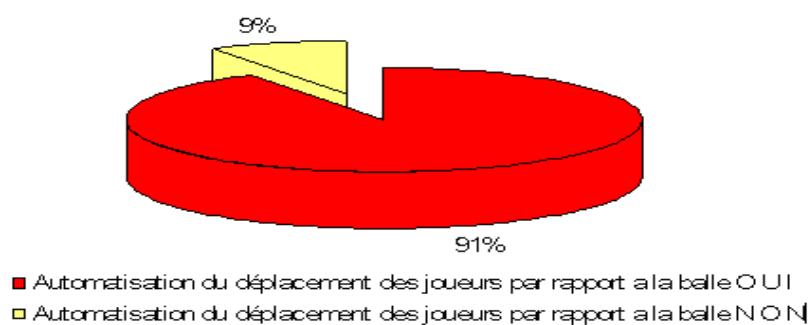
Ce graphe démontre que la majorité de la population enquêtée a choisi le nombre de 6 passes pour mener à bien une circulation tactique dans un jeu organisé. Ensuite, quelques uns ont opté le nombre de 4 passes pour réaliser une attaque organisée, et enfin peu d'entraîneurs optent le nombre de 8 passes pour l'accomplissement de jeu placé.

De ce fait, une bonne circulation de la balle dans une attaque organisée est caractérisée par un nombre de 6 passes pour mener à bien une attaque.

### b-3 Résultats de D :

Les données recueillies à partir de la question sur l'automatisme du déplacement des joueurs par rapport au ballon seront présentées dans le graphe suivant. Les réponses à la question proposée seront l'affirmation et la négation de l'automatisme du mouvement de joueurs par rapport à la balle.

**Graphe 4 :** Pourcentage de l'automatisme des actions offensives selon la population enquêtée.



Cette représentation graphique en secteur est mieux pour visualiser les résultats de la nécessité de l'automatisme des mouvements des joueurs par rapport à la balle pendant une attaque organisée. Nous avons constaté que 91% de la population enquêtée sont de même avis pour la nécessité de cet automatisme dans une circulation tactique de l'équipe. Tandis que 9% seulement ne sont pas de même avis.

De ce fait, l'établissement d'une attaque organisée demande un automatisme du déplacement des joueurs par rapport à ballon.

### 2-1-3 Conclusion :

A partir des données recueillies lors de notre enquête, nous pouvons évaluer une organisation de jeu offensif des équipes malgaches selon la population enquêtée. L'enquête consiste pour le sondage des entraîneurs de première division hommes et dames.

Pour conclure, les données recueillies lors de sondage nous permettent de dire que la règle de 24 secondes nécessite une organisation stratégique d'une attaque placée. Ensuite, une organisation d'attaque placée demande un nombre de 6 passes suffisant

pour la réalisation d'une circulation tactique, afin de tenter une occasion de tir dans une durée de 20 secondes ou au plus. Enfin, la réalisation d'une attaque organisée demande un automatisme des mouvements des joueurs par rapport au ballon pour déstabiliser l'organisation défensive.

Bref, les résultats de l'enquête nous permet d'identifier les critères exploitants la durée de la possession de la balle quand une équipe mène au score lors d'un match.

Si telles sont les données recueillies et les résultats de notre enquête, nous allons ensuite présenter les données de notre démarche expérimental pour appuyer celles de l'enquête.

## **2-2- Les données de l'expérimentation:**

A partir d'une observation d'une rencontre, une bonne façon d'obtenir des données sur le jeu consiste à analyser les phases de jeu. Celles-ci peuvent être définies comme le nombre de la possession de la balle dans un temps donné et le nombre de passes effectué par l'équipe de chaque attaque, on relève aussi la durée de possession de la balle avant une interruption de l'offensive, le nombre de perte de balle ainsi que les tirs. En un mot, on enregistre tous les événements du jeu de la phase offensive.

### 2-2-1- Les données de la situation initiale.

Les données recueillies pendant les phases offensives permettent d'obtenir des renseignements importants sur l'offensive de chaque équipe.

Les critères observés lors de l'observation initiale sont :

- le nombre de possession de la balle (P),
- le nombre de passe effectué par l'équipe à chaque attaque (N.P),
- la durée de chaque possession de la balle (D.P.B),
- le nombre de perte de balle à chaque attaque (P.B),
- le nombre tirs marqué (T.M),
- le nombre tir raté (T.R),

Nous allons présenter les données de la situation initiale de l'équipe expérimentale (F.B.C) et de l'équipe témoin (Mega) lors d'un match de super coupe orange 2008.

TABLEAU XVII : données de l'équipe de F.B.C

1 <sup>er</sup> Q.T						2 <sup>ème</sup> Q.T						RECAPITULATIF					
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R
1	4	19			2	1	2	9	I			1	2	8			3
2	4	13	I			2	3	17			2	2	4	19	F	11f	11f
3	2	13			2	3	1	5		2		3	1	5			
4	1	8	F			4	1	6				4	1	6	F	11f	11f
5	3	8	F	11f	11f	5	2	9			2	5	2	9			
6	1	4		2		6	3	8		2		6	3	8			
7	3	13			2	7	3	14			2	7	3	14			
8	4	8	F			8	2	15			2	8	2	15			
9	3	10	V			9	1	4	I			9	1	4	I		
10	4	17		2		10	4	21			3	10	4	21			
11	1	5		2		11	2	5			2	11	2	5			
12	3	15	I			12		2		2		12		2			
13	3	11	V			13	3	16		2		13	3	16			
14	5	15	I			14	3	6		2		14	3	6			
15	4	12	F			15	3	10			2	15	3	10			
16	1	2	F			16	4	17			2	16	4	17			
17	2	6	V			17	3	11	V			17	3	11	V		
18	2	10		2		18	3	9	F			18	3	9	F		
19	1	6			3	19	6	19	F			19	6	19	F		
20	2	6			2	20	5	12	F	11f	11f	20	5	12	F	11f	11f
21	3	15	V			21	1	5	I			21	1	5	I		
22	3	13			2	22						22					
23	4	16		2		23						23					
24						24						24					

3 Q.T						4 Q.T						RECAPITULATIF					
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R
1	2	10	I			1	2	8			3	1	2	8			3
2	2	12	F		2lf	2	4	19	F		2lf	2	4	19	F	2lf	2lf
3	3	8	F	3lf		3	3	6	I			3	3	6	I		
4	3	16		2		4	2	5			2	4	2	5			2
5	1	2	I			5	3	11			3	5	3	11			3
6	4	10	V			6	3	14		2		6	3	14		2	
7	3	11		2		7	3	5		2		7	3	5		2	
8	5	18	F	2lf		8	4	13		2		8	4	13		2	
9	1	5		2		9	3	13	V			9	3	13	V		
10	4	20	I			10	4	14	I			10	4	14	I		
11	3	13			3	11	5	19	V			11	5	19	V		
12	3	12	F			12	3	9		3		12	3	9		3	
13	1	3			2	13	1	8		3		13	1	8		3	
14	3	11			2	14	4	19			3	14	4	19			3
15		2		2		15	1	3	V			15	1	3	V		
16	1	5	I			16	4	13			2	16	4	13			2
17	2	5		2		17	2	5			3	17	2	5			3
18	5	21			2	18	4	12	I			18	4	12	I		
19	4	17			2	19	3	11	V			19	3	11	V		
20	2	10		2		20						20					
21	1	4	V			21						21					
22						22						22					
23						23						23					

Score toutes les 5 minutes :

Equipe	1 <sup>er</sup> Q.T		2 <sup>ème</sup> Q.T		3 <sup>ème</sup> Q.T		4 <sup>ème</sup> Q.T		
	E.exp	08	12	21	26	36	44	50	56
E.tem		02	10	14	17	30	34	39	43

Légendes : P : Nombre de possession

N.P : Nombre de passe

D.P.B : Durée de possession de la balle

P.B : Nombre de perte de balle

T.M : Nombre de tir marqué

T.R : Nombre de tir raté

Q.T :Quartemps

I : Interception

V : violation

F :Faute

TABLEAU XVIII : données de l'équipe de Mega.

1 Q.T						2 Q.T						3Q.T						4Q.T					
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R
1	1	3		2		1	1	4	I			1	2	6				1	2	7	3		
2	4	10			2	2	3	13			3	2	3				2	3	1	1			
3		1	F		2lf	3	2	6			2	4	4	13	I		4	2	13		2		
4	4	19			3	5	3	13			2	6	3	14			6	3	14		3		
5	3	8			2	6	4	14			3	7	3	16			7	3	16		2		
6	4	14			2	8	3	15			2	8	4	11	F		8	4	11	F	2lf		
7	3	15			2	9	2	11			2	9	3	14			9	3	14		2		
10	3	7			3	11	1	5	F	2lf		10	1	2	V		10	1	2	V			
12	3	9			2	13	2	10			2	11	1	3			11	1	3		2		
14	1	4	F	2lf		15	4	15			3	14	3	15	I		12	4	14	F	2lf		
16	5	17			2	17	2	5			2	15	4	20			13	2	11		2		
18	2	5	V			19	1	5			2	16	2	10	F		14	3	15	I			
19	1	5			2	20	3	15			2	17	3	6	I		15	4	20		2		
20	3	15			2	21	2	5			2	18	4	13	F		16	2	10	F			
21	2	5			2	22						19	3	9	F		17	3	6	I			
23						23						20	3	12			20	3	12		2		
24						24						21	4	17			21	4	17		3		
						25						22	4	13			22	4	13		2		
						26						23	4	15	I		23	4	15	I			
						24						24	1	2			24	1	2		3		

Score toutes les 5 minutes :

Equipe	1 <sup>er</sup> Q.T		2 <sup>em</sup> Q.T		3 <sup>em</sup> Q.T		4 <sup>em</sup> Q.T	
E.tem	02	10	14	17	30	34	39	43
E.exp	08	12	21	26	36	44	50	56

Légendes : P : Nombre de possession

N.P : Nombre de passe

D.P.B : Durée de possession de la balle

P.B : Nombre de perte de balle

T.M : Nombre de tir marqué

T.R : Nombre de tir raté

Q.T : Quarttemps

I : interception

V : violation et F : faute.

TABLEAU XIX : Récapitulatif des données de la situation initiale.

Equipes Critères observés	Equipe expérimentale (F.B.C)	Equipe témoin (Mega)
Nombre de possession de la balle (P)	84	93
Nombre des passes (N.P)	229	225
Durée de la possession de la balle (D.P.B)	887 secondes 887/84= 10,55 secondes pour une attaque.	869 secondes 869/93=9,38 secondes pour une attaque.
Perte de balle (P.B)	24	18
Total des tirs tentés	46 tirs	64 tirs
Tir marqué (T.M)	22 tirs 22 x 100 / 46= 47,82%	17 tirs 17 x 100 / 64= 26%
Tir raté (T.R)	24 tirs 24x100 / 46 = 52,17%	47 X 100 / 64 = 73,43%
Score	56	43

Ce tableau récapitule les données récoltées de la fiche d'observation du match test. Il comprend les nombres des critères observés lors de la rencontre dont le nombre de possession de la balle (P), le nombre des passes (N.P), la durée de possession de la balle (D.P.B), la perte de balle (P.B), enfin le nombre des tirs marqués (T.M) et les tirs ratés (T.R).

Les données récoltées au niveau de l'équipe expérimentale et de l'équipe témoin montre que qu'il y a très peu de différence entre les fréquences des nombres observés dans chaque critère au cours de la phase initiale.

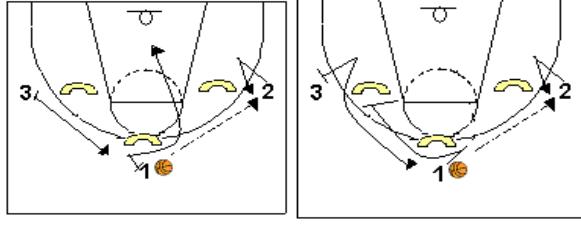
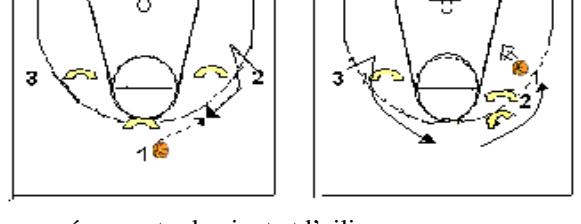
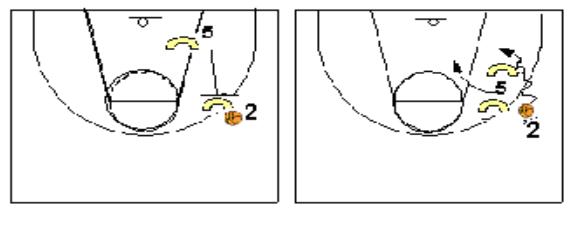
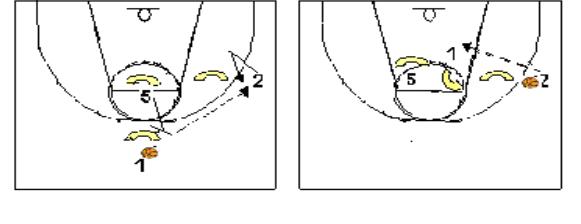
Nous constatons que dans la situation initiale, l'équipe expérimentale a une moyenne de 10,55 secondes pour une attaque tandis que l'équipe témoin a une moyenne de 9,38 secondes. D'après les calculs statistiques, les différences observées ne sont pas significatives.

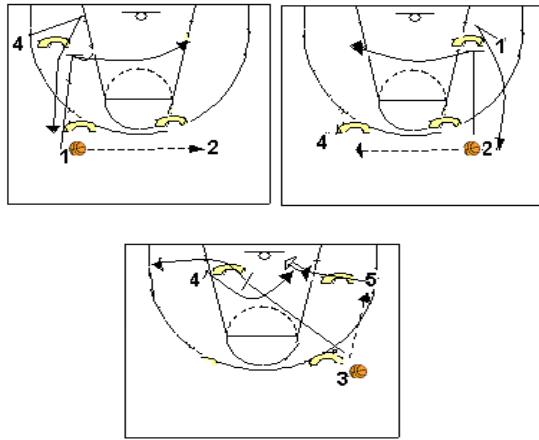
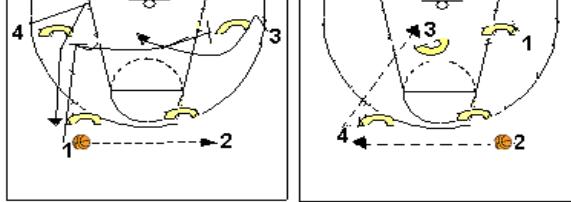
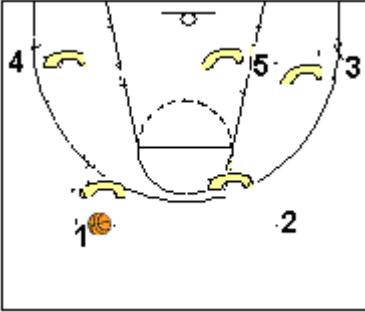
Une fois que nous avons établi la comparabilité de l'équipe témoin et de l'équipe expérimentale, nous allons maintenant exposer les séances d'entraînement qui ont été suivit par l'équipe expérimentale.

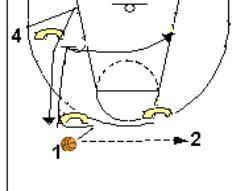
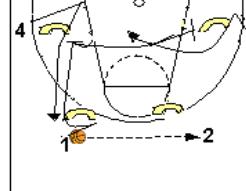
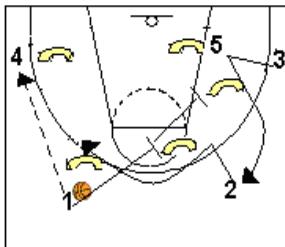
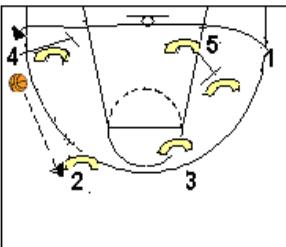
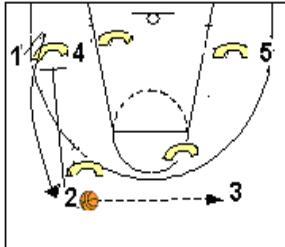
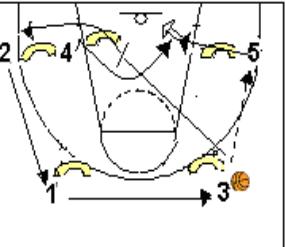
### 2-2-2- Les séances d'entraînement :

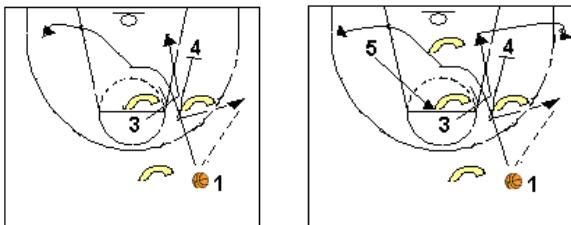
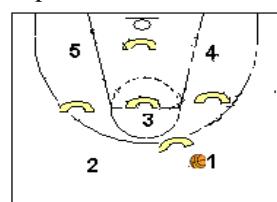
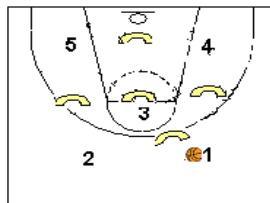
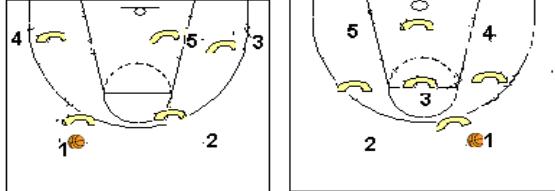
Nous avons disposé 11 séances d'entraînement et 4 séances d'application des "exercices" c'est-à-dire des rencontres et d'une durée de 2h. Comme nous avons déjà mentionné dans le temps d'expérimentation, une séance dure 2h d'entraînement. Nos séances sont repartis comme suit avec ses objectifs :

TABLEAU XX : Répartition des séances d'entraînement

Objectifs	Contenus : Les techniques individuelles (a) et collectives (b).	Consignes
<p><b>Séance 1 :</b>            -Amélioration des passes et combinaison a deux.</p>	<p>(a) :- Passer et déplacer après une passe.            (b):- le passe et va, et écran.</p> 	<p><i>-Travail sur demi terrain :</i> chaque passe doit précédé un ou deux feintes, et après une passe, il y a une continuité de déplacement, couper vers le panier ou effectuer un écran.            - exercices de 2 contre 2, et 3 contre 3 avec une défense fille à fille.</p>
<p><b>Séance 2 :</b>            -Amélioration la combinaison entre les postes de jeu.            -Amélioration des tirs.</p>	<p>(a) : - tirs en course.            - tir en suspension            (b) : - le main à main</p>  <p>- écran entre le pivot et l'ailier</p>  <p>-écran entre le poste haut et le meneur.</p> 	<p>- Un travail sur demi terrain :            Exercices 3 contre 3 : 1 meneur, 2 et 3 ailier.            -Exercices 2 contre 2 : 5 pivot et 2 ailier.            Exercices 3 contre 3 : 1 meneur, 2 ailier et 5 pivot.</p>

Objectifs	Contenus : Les techniques individuelles (a) et collectives (b).	Consignes
<b>Séance 3 :</b> -Application des exercices des séances 1 et 2.	<b>RECONTRÉ : 5 contre 5</b>	- Il n'y a pas de contre attaque. -exploiter les combinaisons tactique entre les postes de jeu : pivot- ailier, pivot-meneur, meneur-ailier. -exploiter le passe et va.
<b>Séance 4 :</b> -Apprentissage d'une circulation tactique contre une défense fille à fille.	(a) : - action du poseur d'écran - action du receveur d'écran - tir en suspension ou en course après écran. (b) : écran sur non porteur. - les compartiments de jeu à travailler 	<b><i>Exercice sur un demi terrain :</i></b> - 3 contre 3, 2 arrières et un intérieur. - 3 contre 3, 2 intérieurs et un ailier.
<b>Séance 5 :</b> -Révision de la circulation tactique contre fille à fille -Perfectionner les tirs par postes de jeu.		<b><i>Exercice sur un demi terrain :</i></b> Avec évolution de 3 contre 3 et 4 contre 4. <b><i>Exercices de tirs pour les intérieurs :</i></b> tir au poste haut et poste bas. <b><i>Exercices de tirs pour les ailier :</i></b> tir a mi - distance.
<b>Séance 6 :</b> -Application de l'attaque contre une défense fille à fille.	<b>RECONTRÉ : 5 contre 5</b> 	-Défense fille à fille - Pas de contre attaque. -Aider toujours son partenaire a l'aide d'un écran. -Effectuer un tir ou une passe au porteur d'écran.

Objectifs	Contenus : Les techniques individuelles (a) et collectives (b).	Consignes
<b>Séance 7 :</b> - Correction des erreurs lors de l'application du système d'attaque	(a) : - aiguillage avant l'écran (b) : -sortir d'un écran  	Les exercices s'effectuent en demi terrain : -Evolution : 3 contre 3 et 4 contre 4.
<b>Séance 8 :</b> - Perfectionner les tirs par postes de jeu selon le système d'attaque.	(a) : - les tirs (b) : la relation entre l'intérieur et les joueurs extérieur.	- <u>Exercices de tirs pour les intérieurs</u> : tir au poste haut et poste bas. - <u>Exercices de tirs pour les ailiers</u> : tir a mi - distance. - Les joueurs apporte toujours libère les partenaires loin de la balle pour la recevoir a l'aide d'un écran
<b>Séance 9 :</b> - Mise en place de l'attaque fille à fille	<p style="text-align: center;"><b>RECONTRE 5 contre 5</b></p> <p style="text-align: center;">Attaque contre une défense fille à fille</p>   <p style="text-align: center;">Attaque contre une défense de zone</p>  	5 contre 5 : -Pas de contre attaque - Défense fille a fille

Objectifs	Contenus : Les techniques individuelles (a) et collectives (b).	Consignes
<b>Séance 10 :</b> -Apprentissage d'un système d'attaque contre une défense de zone	(a): - les passes aux joueurs intérieurs. - fixation et placement entre les intervalles. (b) : Relation de l'intérieur aux ailiers.   - position de base 2-1-2  	- Travail sur demi terrain. Evolution : 3 contre 3, 4 contre 4 et 5 contre 5.
<b>Séance 11 :</b> Révision de l'attaque contre une zone	(a): - les passes aux joueurs intérieurs. - fixation et placement entre les intervalles. - exercices de tirs. (b) : Relation de l'intérieur aux ailiers.	- Travail sur demi terrain. Evolution : 3 contre 3, 4 contre 4 et 5 contre 5. - Travail de tirs Mi-distance à la tête de raquette pour les intérieurs et dans le périphérie pour les joueuses extérieures.
<b>Séance 12 :</b> -Application de l'attaque placée contre une zone.	<b>RECONTRÉE : 5 contre 5</b> 	- Défense 1-3-1 - Pas de contre attaque.
<b>Séance 13 :</b> -Perfectionner l'attaque de zone 2-1-2.	(a) : - Les tirs à distance - les passes au joueur intérieur. (b) : la distance de passe par rapport au partenaire.	<i>Evolution de jeu :</i> - répétition à vide de l'attaque - répétitions avec opposition
<b>Séance 14 :</b> -Amélioration des systèmes d'attaques	Les positions de bases de deux systèmes : 	<u>Alterner les attaques :</u> Une attaque de zone et une attaque de fille à fille. <u>Varier la défense :</u> fille à fille et zone.  Pas de contre attaque.

La quinzième séance est consacrée pour évaluer la mise en application des circulations tactiques et des combinaisons tactiques acquis pour exploiter la durée de possession de la balle. Notre séance d'évaluation est la finale de la coupe de Madagascar, nous avons observé que l'équipe expérimentale a adopté une organisation offensive contre une défense fille à fille de l'équipe témoin.

#### 2-2-3- Les données après l'expérimentation :

Les séances d'entraînements que nous avons entreprises pendant 15 jours et 4 jours de match d'application des tactiques offensives, reposaient donc quant à son contenu et ses méthodes sur le programme de formation technico-tactique individuelle et collective que nous avons mis en place. Ensuite, il nous a fallu donner les résultats obtenus de notre expérimentation afin de vérifier leur degré de certitude statistique. Le contrôle objectif des performances évalue si les joueuses de l'équipe expérimentale ont amélioré leurs maîtrises fondamentales collectives et individuelles après les séances d'entraînement.

En guise de conclusion, les entraîneurs sont conscients sur l'importance de la circulation tactique au sein de son équipe pour rentabiliser la règle de 24 secondes. De ce fait, un travail de longue haleine sur la tactique offensive nécessite d'une part, l'implication de la durée de possession de la balle durant l'entraînement et d'autre part l'application de la circulation tactique dans une situation réelle de jeu.

Les données recueillies lors de l'enquête et de l'expérimentation nous apportent les résultats qui vont nous permettre de corroborer notre hypothèse. Nous allons alors présenter les données de la situation d'arrivée c'est-à-dire à la fin de la phase expérimentale.

#### **2-2-3-1- Les donnée de l'évaluation :** Situation d'arrivée.

A l'issu de la finale de la coupe de Madagascar de basket-ball qui s'est déroulée à Toamasina, nous avons évalué les séances d'expérimentations entreprises pour vérifier notre hypothèse.

TABLEAU XXI : Données de l'équipe expérimentale :

1Q.T						2Q.T						3Q.T						4Q.T																					
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R										
1	3	9			3																																		
2	6	20	I																																				
3	4	12	V																																				
4	3	9		2																																			
5	5	15		2																																			
6	5	17	F																																				
7	4	13			3																																		
8	4	8	F		2lf																																		
9	4	12	F																																				
10	4	12			2																																		
11	3	6	F																																				
12	4	15			2																																		
13	5	17		2																																			
14	5	14			2																																		
15	1	4		2																																			
16		2	V																																				
17	4	16	F		2lf																																		
18	5	16			2																																		
19	4	11			2																																		
20	4	15			2																																		
21	4	9		2																																			
22	4	6		2																																			
23	5	15		2																																			
24	3	12			2																																		
25	6	17			2																																		
26	5	23	F	2	1lf																																		
27	4	6																																					
3Q.T						4Q.T						RECAPITULATIF						RECAPITULATIF						RECAPITULATIF															
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R										
1	4	15		3		1	5	14			2	2	6	15	F			3	5	11		2	4	6	19		2	5	4	10		2							
2	6	20			2	2	5	4	10			2	3	5	11			2	6	12	V		7	5	14		2	6	21		2								
3		2			2	3	4	1	1			2	4	5	15			2	7	5	17		2	8	5	17		2	9	6	17		2						
4	4	15	F			4	6	19				4	5	4	13			3	10	5	13		3	11	5	13		3	12	5	10		2						
5	5	12			2	5	4	10				5	4	5	23			2	7	5	14		2	8	5	17		2	9	6	17		2						
6	5	18	F			6	4	12	V			6	4	6	16			2	7	5	14		2	8	5	17		2	9	6	17		2						
7	4	11			2	7	4	12		2		7	5	4	19			2	8	5	17		2	9	6	17		2	10	4	7		2						
8	4	12		2		8	4	12		2		8	5	4	23			2	9	6	17	F		10	4	7	F		10	5	13		3						
9	5	17			2	9	5	17				9	6	4	19				10	5	13			11	5	13			12	5	10		2						
10	3	5			2	10	3	5				10	4	5	23				11	5	13			12	4	19			13	4	19								
11	4	14		3		11	4	14				11	5	4	7	I			12	5	10			13	4	19			14	5	23		3						
12	5	24	F			12	5	24				12	5	3	16			2	13	4	19	F		14	5	23			15	4	7	I							
13	5	15			2	13	5	15				13	4	3	16			2	14	5	23			15	4	7	I		16	6	16		3						
14	3	4			2	14	3	4				14	5	3	16			2	15	3	5	V		16	3	5	V		17	3	5	V		2					
15	3	13			2	15	3	13				15	4	3	16			2	16	2	3			17	3	5	V		18	2	3		2						
16	4	17			3	16	4	17				16	6	4	7	I			17	3	5	V		18	2	3			19	5	18		3						
17	4	10	I			17	4	10	I			17	3	5	15			2	20					18	2	3			19	5	18		3						
18	4	6		2		18	4	6		2		18	2	3	15			2	21					19	5	18			20					2					
19	5	21			3	19	5	21				19	5	18				21					20					21					22						
20	5	20			3	20	5	20				20						22					21					22					23						
21	4	14	V			21	4	14	V			21						23					22					23					24						
22	1	3	F	1lf	1lf	22	1	3	F	1lf	1lf	22						23					24					25					26						
23																																							

Score toutes les 5 minutes :

Equipe	1 <sup>er</sup> Q.T	2 <sup>em</sup> Q.T	3 <sup>em</sup> Q.T	4 <sup>em</sup> Q.T
E.exp	06	20	34	44
E.tem	02	07	17	21

Légendes : P : Nombre de possession

N.P : Nombre de passe

D.P.B : Durée de possession de la balle

P.B : Nombre de perte de balle

T.M : Nombre de tir marqué

T.R : Nombre de tir raté

Q.T : Quart temps

TABLEAU XXII : Données de l'équipe témoin



Pour avoir une synthèse plus lisible, récapitulons le tout dans le tableau ci-après.

TABLEAU XXIII : Récapitulatif des données après l'expérimentation entre équipe expérimentale et équipe témoin.

Equipes Critères observées	Equipe expérimentale (F.B.C)	Equipe témoin (Mega)
Nombre de possession de la balle (P)	94	100
Nombre des passes (N.P)	393	287
Durée de la possession de la balle (D.P.B)	1201secondes 1201/94=12,77 secondes d'où 13 secondes par attaque	816 secondes 816/100=8,16secondes d'où 8 secondes par attaque
Perte de balle (P.B)	12	28
Total des tirs	70 tirs	47 tirs
Tir marqué (T.M)	37 tirs $37 \times 100 / 70 = 52,85 \%$	14 tirs $14 \times 100 / 47 = 29,78\%$
Tir raté (T.R)	33 tirs $33 \times 100 / 70 = 47,14 \%$	33 tirs $33 \times 100 / 47 = 70,21 \%$
Score	77	44

Le tableau récapitule les données recueillies lors du match d'évaluation. Il comprend les mêmes critères observés dont le nombre de possession de la balle (P), le nombre des passes (N.P), la durée de possession de la balle (D.P.B), la perte de balle (P.B), enfin le nombre des tirs marqués (T.M) et ratés (T.R).

D'après les tableaux VIII et XI, pour notre équipe expérimentale, nous constatons que les critères observés de la situation initiale à la situation d'arrivée c'est-à-dire après l'expérimentation ont tous amélioré. En d'autres termes, il y a une augmentation d'une part de nombre de possession et d'autre part le nombre de passe effectué au sein de l'équipe ainsi qu'une diminution de nombre de perte de balle. Ces critères confirment l'augmentation de la durée de possession de la balle d'où une

moyenne de 13 secondes par attaque environ. Enfin, le pourcentage de tirs marqué a aussi augmenté, il est passé de 47,82% à 52,85%. Par contre, chez l'équipe témoin, le nombre de possession est passé de 93 à 100, et le nombre de passe 225 à 287, par contre la durée de possession a régressé de 869 il est passé à 816 . Nous avons aussi constater une baisse de nombre de tir par l'équipe témoin il est passé de 64 à 47, mais le pourcentage de tir marqué a augmenté de 26% à 29,78%. Pour finir, il y a une augmentation de perte de balle remarquable avec 10 pertes balle de plus de 18 à 28.

A partir de ces résultats, nous pouvons dire que l'entraînement que nous avons mené sur l'établissement du système d'attaque à apporter une amélioration performance au sein de l'équipe expérimentale. Ainsi pour vérifier ce dire, c'est-à-dire pour la confirmation de notre hypothèse nous allons procéder à un traitement statistique des données.

### CHAPITRE III : VERIFICATION DE L'HYPOTHESE

Pou mieux fixer les idées, nous allons réitérer notre hypothèse de travail qui se postule de la manière suivante : "La rentabilisation de la règle de 24 secondes à travers l'établissement d'un système de jeu est un moyen efficace qui permet de gérer d'une manière rationnelle l'écart de score par rapport à son adversaire lors d'une rencontre mais permet aussi à une équipe de remporter une victoire et d'améliorer son score". En d'autres termes, le perfectionnement des paramètres pour optimiser l'exploitation des 24 secondes telles que, les actions tactiques collectives et individuelles dans la phase offensive permettent d'améliorer l'efficacité des tirs, donc l'écart de performance.

#### 3-1 Formulation de l'hypothèse à tester :

1<sup>er</sup> cas, posons l'hypothèse nulle : il n'y a pas de différence significative entre les critères observés de la situation initiale et les critères observés au niveau de la situation d'arrivée.

Pour tester notre hypothèse, posons les deux hypothèses alternatives :

2<sup>ème</sup> cas, première hypothèse alternative : s'il n'y a pas de différence significative entre les critères observés de la situation de départ tels que : le nombre de possession, la durée de possession, le nombre de perte de balle, le nombre de tir marqué

et raté, le nombre de passe, l'écart de score et les critères observés de la situation d'arrivée de l'équipe expérimentale, cela veut dire que le perfectionnement des paramètres de la situation de départ liés à l'exploitation de 24 secondes n'agit pas sur le résultats de l'équipe expérimentale.

3<sup>ème</sup> cas, deuxième hypothèse alternative : s'il y a une différence significative entre les critères observés de la situation de départ et les critères observés de la situation d'arrivée, de l'équipe expérimentale. On peut conclure que le perfectionnement des paramètres liés à l'exploitation de 24 secondes agit le résultat de l'équipe expérimentale.

### 3-2- Choix de l'outil statistique :

Pour corroborer notre hypothèse, passons au traitement statistique des données. Vu la nature des mesures des variables, le test de Chi Carré semble être l'outil statistique adéquat pour tester notre hypothèse car il s'agit de tester la différence des fréquences observées entre deux variables c'est-à-dire les variables de la situation initiale (S.I) et les variables de la situation d'arrivée (S.A) de l'équipe expérimentale.

Nous allons traiter nos données à partir de la formule retenue de Chi Carré :

$$X^2 = \sum \frac{(f(0) - f(t))^2}{f(t)}$$

Nous avons comme fréquence observée  $f(0)$ , les critères dénombrés tels que : (P), (N.P), (D.P.B), (T.M), (T.R) pendant les deux situations, tandis que la fréquence théorique  $f(t)$  est la valeur que les critères dénombrés devrait avoir théorique.

### 3-3- Traitement statistique des données des TAB VIII et TAB XI:

Dans un premier temps, nous allons tester la différence de l'écart de score entre les deux rencontres, en deuxième temps le nombre de passe effectué au sein de l'équipe, en troisième temps le nombre et la durée de possession de la balle, et enfin le nombre de tirs marqués et ratés.

### 3-3-1 Influence de l'expérimentation sur le score:

Nous allons tester si la différence des fréquences observées de l'écart de score au cours de la situation de départ diffère significativement de la fréquence de l'écart de score au cours de la situation d'arrivée.

Nous pouvons lire à travers les tableaux VIII et XI les scores observés au cours des rencontres entre les deux équipes, équipe témoin et équipe expérimentale au cours de la situation initiale et de la situation d'arrivée. Nous pouvons calculer l'évolution des scores des deux équipes à partir de ses données : S.I = 56 points pour l'équipe expérimentale et 43 points pour l'équipe témoin ; S.A = 77 points pour l'équipe expérimentale et 33 points pour l'équipe témoin. Pour trouver l'écart, il suffit de faire la différence de score observé

$$\text{Ecart de Score de la S.I : } 56 - 43 = 13$$

$$\text{Ecart de Score de la S.A : } 77 - 44 = 33$$

Dressons le tableau pour tester la différence :

Nous avons comme fréquence observée  $f(o)$  , l'écart de score pendant la situation initiale et l'écart de score la situation d'arrivée, tandis que la fréquence théorique  $f(t)$ , est calculé à travers l'application de la formule ci-dessous.

$$F_T = \frac{N}{K}$$

N : total de l'écart de score :  $13 + 33 = 46$

K : classe, nombre de la situation observée : 2

$$f(t) = 46/2 = 23$$

TABLEAU XXIV : Traitement de données.

Situations Fréquences	Situation Initiale	Situation d'arrivée	Total
$f(o)$	13	33	46
$f(t)$	23	23	46

TABLEAU XXV : Calcul de Chi Carré de l'écart de score.

$f(o)$	$f(t)$	$ f_o - f_t $	$\frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$
13	23	10	4,34
33	23	10	4,34
<b><math>X^2 = 8,68</math></b>			

Pour tester la valeur de Chi carré calculé, nous allons le comparer avec la valeur de Chi carré tabulé. Pour trouver la valeur de Chi carré tabulé, il faudra chercher le degré de liberté qui nous permet de faire la lecture de la table de Chi carré.

Le calcul du degré de liberté est donné par la formule:

$$ddl = K - 1$$

$$ddl = 2 - 1 = 1$$

La lecture de la table de Chi carré nous donne :

- au seuil P.05, que le  $X^2$  tabulé est de 3,84 et
- qu'au seuil P.01, le  $X^2$  tabulé est de 6,64

Le  $X^2$  calculé étant  $8,68 > 6,64$  valeur de Chi carré tabulé au seuil P.01,  $> 3,84$  valeur de Chi carré tabulé au seuil P.05. Cela veut dire que l'hypothèse nulle est rejetée, la différence des écart de score observée entre situation initiale et la situation d'arrivée est significative. De ce fait, l'écart de score n'est pas du au hasard mais expliqué par les modèles d'entraînement que nous avons appliqué au cours de l'expérimentation.

### 3-3-2- Influence de l'expérimentation sur le nombre de passe :

Nous allons tester si la différence des fréquences observées entre le nombre de passes au cours de la situation de départ diffère significativement de la fréquence du nombre de passe au cours de la situation d'arrivée. En posant de la même manière les différentes hypothèses à tester précédemment, nous allons entrer maintenant dans le traitement des données.

Dressons le tableau pour vérifier la différence de nombre de passes entre les deux situations. Nous avons comme fréquence observée  $f(o)$ , le nombre de passe

pendant la situation initiale et le nombre passe la situation d'arrivée, tandis que la fréquence théorique  $f(t)$  se calcule par l'application de formule :

$$FT = \frac{N}{K}$$

$$f(t) = 622/2 = 311$$

TABLEAU XXVI : Nombre de passes réalisés entre les deux situations

Situations Fréquences	Situation Initiale	Situation d'arrivée	Total
$f(o)$	229	393	622
$f(t)$	311	311	622

TABLEAU XXVII : Calcul de Chi Carré de nombre de passe.

$f(o)$	$f(t)$	$ f_o - f_t $	$\frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$
229	311	82	21,62
393	311	82	21,62
<b><math>X^2 = 43,24</math></b>			

Calcul du degré de liberté :

$$ddl = K - 1$$

$$ddl = 2 - 1 = 1$$

Pour trouver la valeur de  $X^2$  tabulé, on entre dans la table de Chi Carré ( $X^2$ ) à 1.

Après la lecture de la table, nous avons,

- au seuil P.05, le  $X^2$  tabulé est de 3,84 et
- au seuil P.01, le  $X^2$  tabulé est de 6,64

Le  $X^2$  calculé étant 43,24 est supérieur aux  $X^2$  tabulés, nous avons

Le  $X^2$  calculé étant  $43,24 > 6,64$  valeur de Chi carré tabulé au seuil P.01,  $> 3,84$  valeur de Chi carré au seuil P.05.

Nous pouvons conclure que la différence observée entre le nombre de passe au cours des deux situations est significative. Elle est n'est pas due au hasard mais expliquer par le modèle d'entraînement au cours de l'expérimentation.

3-3-3- Influence de l'expérimentation sur la durée de possession de la balle :

Nous allons vérifier d'autres paramètres répondant à l'exploitation de la règle de 24 secondes, c'est la durée de la possession de la balle.

Nous allons dresser un tableau pour vérification de la différence de la durée de possession de la balle entre les deux situations. Nous avons comme fréquence observée  $f(o)$ , la durée de la possession de la balle pendant la situation initiale et le nombre passe la situation d'arrivée, tandis que la fréquence théorique  $f(t)$ , se calcule par l'application de formule :

$$FT = \frac{N}{K}$$

$$f(t) = 2088 / 2 = 1044$$

TABLEAU XXVIII : Durée de la possession de la balle entre les deux situations

Situations Fréquences	Situation Initiale	Situation d'arrivée	Total
$f(o)$	887	1201	2088
$f(t)$	1044	1044	2088

TABLEAU XXIX : Calculs de Chi Carré de la durée de possession de la balle.

$f(o)$	$f(t)$	$ f_o - f_t $	$\frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$
887	1044	157	23,61
1201	1044	157	23,61
			<b><math>\chi^2 = 47,22</math></b>

Calcul du degré de liberté :

$$ddl = K - 1$$

$$ddl = 2 - 1 = 1$$

Pour trouver la valeur de  $X^2$  tabulé, on entre dans la table de Chi Carré ( $X^2$ ) à 1.

Après la lecture de la table, on constate que :

- au seuil P.05, le  $X^2$  tabulé est de 3,84 et
- au seuil P.01, le  $X^2$  tabulé est de 6,64

Le  $X^2$  calculé étant  $47,22 > 6,64$  valeur de Chi carré tabulé au seuil P.01,  $>3,84$  valeur de Chi carré au seuil P.05. Nous pouvons conclure que la différence observée entre la durée de la possession de la balle observée entre les deux situations est nettement significative. De ce fait, le modèle d'entraînement au cours de l'expérimentation a influencé la durée de la possession de la balle.

### 3-3-4- Influence de nombre de possession de la balle :

Nous allons tester si le nombre de possession de la balle entre les deux situations a une différence significative. Nous avons comme fréquence observée  $f(o)$  , Le nombre de la possession de la balle pendant la situation initiale et le nombre possession de la situation d'arrivée, tandis que la fréquence théorique  $f(t)$  qui se calcule d'après le formule :

$$f(t) = \frac{N}{K} = f(t) = \frac{178}{2} = 89$$

TABLEAU XXX : Nombre de la possession de la balle entre les deux situations

Situations fréquences	Situation Initiale	Situation d'arrivée	Total
$f(o)$	84	94	178
$f(t)$	89	89	178

TABLEAU XXXI : Calculs de Chi Carré du nombre de possession de la balle

$f(o)$	$f(t)$	$ f_o - f_t $	$\frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$
84	89	5	0,28
94	89	5	0,28
<b><math>X^2 = 0,56</math></b>			

Calcule du degré de liberté :

$$d\text{dl} = K - 1$$

$$d\text{dl} = 2 - 1 = 1$$

Pour trouver la valeur de  $X^2$  tabulé, on entre dans la table de Chi Carré ( $X^2$ ).

Après la lecture de la table, on constate que :

- au seuil P.05, le  $X^2$  tabulé est de 3,84 et
- au seuil P.01, le  $X^2$  tabulé est de 6,64

Le  $X^2$  calculé étant  $0,56 < 3,84 < 6,64$  valeur respective de Chi carré calculé au seuil P.05 et P.01. Nous pouvons conclure que la différence observée entre le nombre de possession de la balle observé entre les deux situations est non significative. Ce qui veut le modèle d'entraînement appliquer au cours de l'expérimentation n'a pas influencé le nombre de possession de la balle. En effet, au cours de l'expérimentation les rebonds offensifs et défensifs n'ont pas suffisamment travaillé.

### 3-3-5- Influence de l'expérimentation sur les tirs :

Nous avons observé aussi d'autre paramètre comme les totaux de nombre de tirs, tirs marqués et les tirs ratés. Nous allons tester si l'expérimentation a influencé les nombres de tirs, c'est-à-dire si la différence des nombres de tirs au cours de la situation initiale diffère d'une manière significative des nombres de tirs au cours de la situation d'arrivée.

#### **a- Traitement statistique du total des nombres de tirs :**

Nous avons comme fréquence observée  $f(o)$ , 46 le nombre de tirs la situation initiale et 70 le nombre de tirs de la situation d'arrivée, dont le total est 116 tirs.

TABLEAU XXXII : Récapitulatif des tirs

Situations Fréquences	Situation initiale	Situation d'arrivée	Total
$f(o)$	46	70	116
$f(t)$	58	58	116

TABLEAU XXXIII : Calcul de Chi Carré des nombres de tirs :

$f(o)$	$f(t)$	$ f_o - f_t $	$\frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$
46	58	12	2,48
70	58	12	2,48
<b><math>X^2 = 4,96</math></b>			

Calcul du degré de liberté :

$$d\text{dl} = K - 1$$

$$d\text{dl} = 2 - 1 = 1$$

Pour trouver la valeur de  $X^2$  tabulé, on entre dans la table de Chi Carré ( $X^2$ ).

Après la lecture de la table, on constate que :

- au seuil P.05, le  $X^2$  tabulé est de 3,84 et
- au seuil P.01, le  $X^2$  tabulé est de 6,64

Le  $X^2$  calculé étant  $4,96 > 3,84$  valeur de Chi carré tabulé au seuil P.05 signifie que la différence observée entre les tirs au cours de la situation de départ et la situation d'arrivée est significative au seuil P.05. Tandis qu'au seuil P.01, Chi carré tabulé est de  $6,64 > 4,96$  valeur de Chi carré calculé, la différence observée de la situation initiale et la situation d'arrivée est non significative.

Pour les tirs ratés et les tirs marqués, après calcul de Chi carré, nous avons trouvé respectivement les valeurs de Chi carré calculé ci-après :

- pour les tirs marqués, Chi carré calculé est de 3,81
- pour les tirs ratés, Chi carré calculé est de 1,42.

Etant donné que les degré de liberté pour les tirs marqués et ratés est de 1, la valeur de Chi carré tabulé est de 3,84 au seuil P.05 et 6,64 au seuil P.01, ce qui veut dire que les Chi carré calculé 1,42 et 3,81 sont inférieurs aux valeurs de Chi carré tabulé, les différences observées entre les tirs marqués et les tirs ratés au cours de la situation initiale et la situation d'arrivée sont non significative, mais due au hasard. Nous concluons que le modèle d'entraînement appliqué au cours de l'expérimentation n'a pas influencé d'une manière significative la différence entre les tirs marqués et les tirs ratés de la situation initiale et de la situation d'arrivée.

Par ailleurs, d'après les données récapitulatives, le nombre de perte de balle a régressé, il est passé de 24 à 12 perte de balle, c'est-à-dire qu'il y a une réduction de perte balle de moitié. Etant donné la différence observée est significative, trop éloquent, il s'avère inutile de faire un traitement statistique des données.

Pour confirmer notre hypothèse, nous allons confronter les données recueillies à travers notre expérimentation avec les données de l'enquête des questionnaires, ce qui nous amène à l'interprétation et à la discussion des résultats.

## CHAPITRE IV : INTERERPRETATION ET DISCUSSION DES RESULTATS

### **4-1- Discussions des résultats de l'expérimentation :**

Nous avons pu mettre en évidence que le perfectionnement des paramètres impliqués dans l'optimisation de la règle de 24 secondes a influencé la durée de possession de la balle, la différence du nombre de passe et la différence de l'écart de score ainsi que les nombres des tirs tentés. Par contre le nombre de possession de la balle, le nombre des tirs marqués et des tirs ratés n'a pas été influencé par le perfectionnement des paramètres travaillés au cours de l'expérimentation. En effet, l'amélioration de la durée de possession de la balle, influencée par le nombre de passe est aussi liée à la maîtrise des fondamentaux individuel et collectif qui a été travaillé au cours de l'expérimentation. Ce qui signifie que l'expérimentation que nous avons entreprise a été concluant.

Par contre, nous avons remarqué que les nombres de possession de la balle et les tirs marqués et ratés ont aussi évolué mais pas d'une manière significative. Il se pourrait que les fondamentaux y afférents à ces paramètres n'ont pas été suffisamment travaillé au cours de l'expérimentation. Les indicateurs qui se sont améliorés montre qu'il y ait une optimisation de l'exploitation de la règle de 24 secondes qui s'est opéré au cours de notre expérimentation.

### **4-2- Discussion des résultats d'enquête :**

En ce qui concerne les données récoltées par le biais de l'enquête, nous pouvons dire que la majorité des entraîneurs partagent le même avis que la règle de 24 secondes

influence l'organisation stratégique au sein d'une équipe. Cela présuppose la mise en place d'une circulation tactique nécessitant la maîtrise des fondamentaux. Il en est de même pour les résultats récoltés dans le deuxième item du questionnaire concernant la durée requise pour réalisation d'un panier. En effet, la majorité des entraîneurs ont opté pour une durée de 20 secondes, ce qui signifie qu'ils sont d'accord pour l'exploitation du temps de la possession de la balle. Nous avons constaté aussi que la plupart des enquêtés ont opté pour le choix minimum de 6 passes pour mener une attaque dite organisée. En outre, la réalisation de 8 passes lors d'une attaque organisée encourt le risque de violation de la règle du temps de la possession de balle. En ce qui concerne le dernier item, 2 entraîneurs ont refusé que l'automatisme du déplacement des joueurs par rapport à la balle soit nécessaire en d'autre terme, dans une circulation tactique le mouvement des joueurs est automatisé par la circulation du ballon.

#### **4-3- Conclusion partielle :**

De tout ce qui précède, le décalage ou l'écart de la performance de l'équipe expérimentale avant et après l'expérimentation montre que le perfectionnement des fondamentales tactiques collectives et individuelles dont le contenu et les méthodes correspondent à ce que nous avons déterminé, a amélioré le nombre de passe, a stabilisé l'organisation offensive, a fait régresser la perte de balle et aussi a augmenté l'écart de score de l'équipe expérimentale.

En guise de conclusion, les résultats et le déroulement mêmes de notre expérimentation démontrent qu'il est primordiale de mettre en place et de mener à bon terme, les fondamentales, un apprentissage des actions tactiques offensives dans les conditions actuelles de basket-ball et avec l'aide et la qualification nécessaires des entraîneurs. Notre recherche a pour but d'orienter les entraîneurs à construire son système de jeu en fonction du changement du règlement et de suivre les tendances actuelles du jeu.

Avant de clore notre travail, nous allons donner quelques propositions qui solliciteraient les actions tactiques collectives et individuelles dans la formation des joueurs de basket-ball.



## **QUATRIEME PARTIE**

### **SUGGESTIONS**

Notre méthodologie a démontré la faiblesse de nos équipes porte fanions c'est-à-dire des joueurs de nos équipes nationales quand au perfectionnement des paramètres impliqués dans l'exploitation de la règle de 24 secondes. Cette constatation nous permettra à partir de l'exploitation statistique des résultats obtenus, à définir les fondamentaux technico-tactiques ainsi que les stratégies nécessaires à une équipe de haut niveau et adaptés à nos joueurs.

## CHAPITRE I : LA NECESSITE D'UNE FICHE STATISTIQUE

### 1-1- Nécessité d'une méthode de contrôle: La statistique.

De toutes les grandes compétitions mondiales, la statistique est une obligation que tout comité d'organisation doit prévoir sa structure. En fait, le règlement officiel exige la mise à la disposition des équipes, à chaque quart temps et à la fin de la rencontre, une statistique minimale des équipes. En plus, chaque équipe eut esquissé d'autres études statistiques en jeu telles que "mauvaise passe, rebonds offensifs défensifs." Combien de nos clubs utilisent ce matériel pédagogique, consiste à aider la mémoire des entraîneurs pour le programme d'entraînement future. La fiche statistique permet d'une part déceler les moindres failles dans la réalisation pratique du système de jeu et d'autre part, la statistique minimale identifie les états de tentatives des tirs d'où les tirs réussis et les tirs manqués, les nombre de fautes et les ballons perdues.

Les données récoltées à partir fiches statistiques vont nous permettre de planifier et d'orienter les contenus de la formation des joueurs.

### 1-2- Les étapes de formation des joueurs :

Les différents constats face à la compréhension de la pratique du basket-ball à sur le plan international nous montre que cette pratique nécessite une réorganisation profonde quand aux étapes de formation à suivre vers le haut niveau. Nos constatations ont montré que nos équipes porte fanion dans les deux catégories présentent trop de failles dans tous les compartiments de jeu comme dans la maîtrise du règlement.

Des multiples solutions existent pour l'amélioration de la performance d'une équipe afin d'atteindre le haut niveau. Ici, nous suggérons que l'apprentissage des fondamentaux individuel soit un pré requis essentiel à une bonne lecture de jeu pour

imposer à une organisation défensive. Cela est confirmé par la réflexion de Carlo RECALCATI (12) que le développement collectif d'une équipe est fortement lié au développement individuel des joueurs. En travaillant quotidiennement les techniques et tactique individuelles lesquelles peuvent lui permettre de s'adapter à n'importe quelle situation de jeu". Ces techniques individuelles sont non seulement les tirs, les dribbles, les passes, les écrans, les démarquages mais aussi la lecture de jeu. En fait, le contenu de la perception de jeu dépend de la rapidité des actions de jeu et de l'observation des joueurs qui permettent de reconnaître l'importance du problème à résoudre nécessitant selon F. MAHLO (4) "une grande amplitude de vue, un don d'observation développé et une grande connaissance tactique des joueurs décident de la qualité de la perception et l'analyse de la situation et donc du comportement tactique des joueurs." L'acquisition de ses fondamentaux aide non seulement les joueurs mais aussi l'entraîneur pour l'orientation du système offensif. Si une bonne maîtrise de la technique individuelle est absolument nécessaire, si une excellente connaissance des gestes fondamentaux s'impose pour réussir, il n'est pas moins vrai que le basket-ball est aussi et surtout un sport collectif. En d'autre terme, les joueurs doivent apprendre à jouer avec ses partenaires d'où la tactique collective. Il est temps de travailler les fondamentaux collectifs.

Pour ce faire, il y a deux axes possibles pour acquérir les fondamentaux collectifs offensifs :

- d'une part, partir des fondamentaux vers les formes de jeux, mais cela présente des inconvénients, le joueur devient stéréotypé il faut donc lui apprendre à lire le jeu.
- d'autre part, on peut partir des formes de jeu vers les fondamentaux, le joueur est en difficulté face à une forte opposition. Il faut donc le faire travailler par étape pour qu'il progresse techniquement.

Les deux axes de travail proposés ont chacun leurs inconvénients. Il faut cependant savoir qu'il est souvent difficile de progresser dans l'acquisition des fondamentaux collectifs offensifs donc dans la lecture de jeu si on ne possède pas de solides fondamentaux individuels. De tout ce qui précède, le but de notre recherche est d'orienter les entraîneurs à établir un système offensif en mettant en valeurs les fondamentaux individuels et collectifs pour perfectionner le système d'attaque conçu

pour les équipes minimes, cadets, juniors et espoirs. Ces étapes de formation de l'organisation de jeu offensif des joueurs sont proposées pour que les joueurs atteignent le haut niveau.

### 1-2-1- Pour les minimes (moins de 14ans)

L'attaque homme à homme pour les joueurs moins de 14 ans, et plus largement tous les types d'attaque, sont donc un subtil mélange entre des repères et des principes de jeu communs à toute l'équipe (priorités dans la circulation du ballon et des joueurs) et une adaptation permanente aux réactions défensives (lecture de jeu) de façon à parvenir à une solution de tir facile à haut pourcentage de réussite.

Nous rappelons encore une fois que la maîtrise des fondamentaux individuelle est un pré requis essentiel à une bonne lecture de jeu.

#### **1-2-1-1- Les fondamentaux à travailler :**

Dans le jeu placé, l'organisation rudimentaire d'un système offensif dans les périphéries pour optimiser la règle de 24 secondes, et pour trouver des solutions des tirs dans la zone réservée suffit à ce niveau.

Ainsi, pour préparer à cette organisation, l'équipe fait appel aux fondamentaux offensif suivant :

- les techniques de dribbles
- les techniques de passes
- les tirs en courses
- les écrans.

#### **1-2-1-2- l'organisation offensive :**

L'organisation proposée pour l'équipe minime est le 1-2-2, un dispositif comportant 5 joueurs périphériques.

Figure 25 : organisation offensive pour l'équipe minime

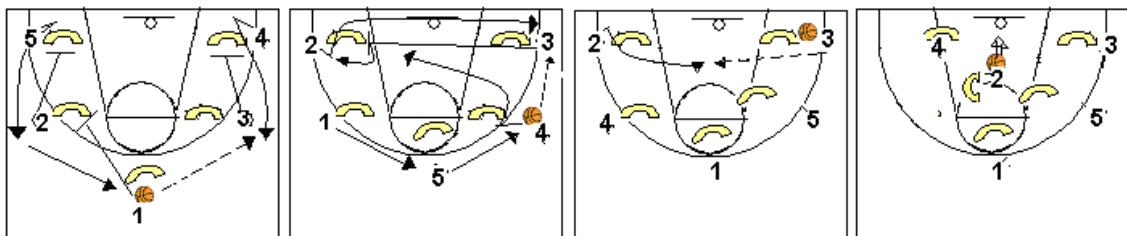


Fig 25-a-

fig25-b-

fig 25-c-

fig 25-d-

### 1-2-1-3- les compartiments de jeu à perfectionner :

Dans ce paragraphe, nous allons illustrer les combinaisons à deux et à trois pour former la base de l'attaque 1-2-2.

Figure 26 : Exercices 3 contre 3 pour l'attaque des minimes.

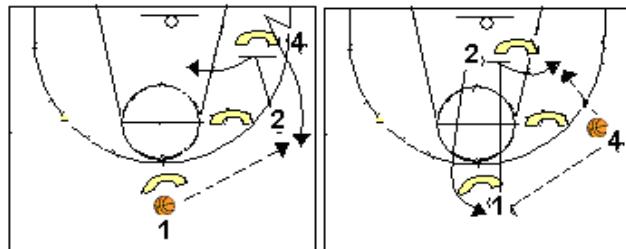


Fig 26-a-

fig 26-b-

Et

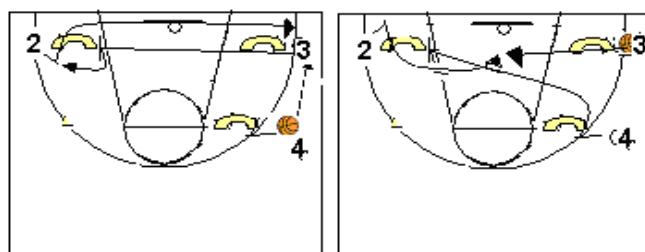


Fig 26-a-

fig 26-b-

### 1-2-2- Pour les cadettes (les moins de 16 ans) :

Que l'on soit joueur ou entraîneur, quelle que soit la logique que l'on veut donner à son jeu d'attaque, il faut bien accepter l'idée d'un langage commun, d'un code qui tienne compte du jeu, des adversaires et de leurs évolutions sur le terrain. Ainsi, chacun à sa façon se construit son vocabulaire " basket ", mais immanquablement revient à la case départ, c'est-à-dire l'impression d'un manque de cohérence, d'une difficulté à relier les choses entre elles. On évoque alors rapidement l'absence d'une " culture basket " ou une incapacité à " lire " le jeu.

En fait, on ne peut ni tout réinventer ou tout découvrir, ni tout repiquer ou tout imposer.

### 1-2-2-1- Les fondamentaux à travailler :

- Les techniques des écrans (diagonal, vertical, horizontal)
- Les tirs (en course, en suspension, à l'arrêt)
- Le dribble fixation
- Le changement de direction
- Les techniques de fixation

### 1-2-2-2- L'organisation offensive :

Pour les cadets, on peut organiser une attaque avec 4 joueurs extérieurs face au panier et un seul joueur intérieur qui joue en arrière. Aucun jeune ne devrait jouer uniquement en arrière pour qu'ils puissent tous jouer face au panier et que certains d'entre eux puissent aussi jouer en arrière.

Les figures ci-dessus montrent un modèle approprié pour les cadets, une attaque de base en 2-3.

Figure 27 : organisation offensive pour une équipe cadette.

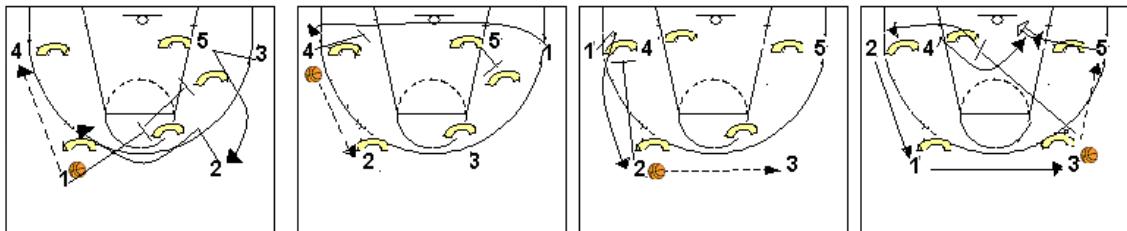


Fig 27-a-

fig 27 -b-

fig 27-c-

fig 27-d-

### 1-2-2-3- les compartiments de jeu à perfectionner

Nous allons présenter les compartiments à développer dans la réalisation de l'attaque 2-3.

Figure 28 : exercices de 3 contre 3 pour l'équipe cadet.

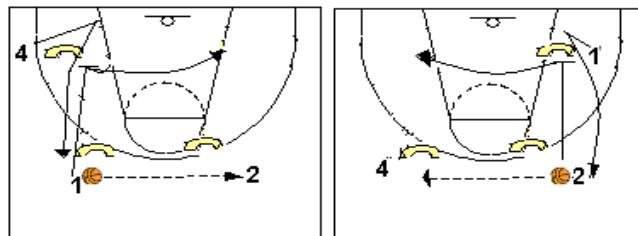


Fig 28-a-

fig28-b-

et

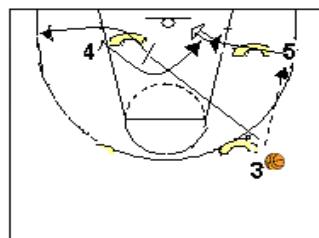


Figure 28-c

1-2-3- pour les juniors (moins de 18 ans) :

Avec les juniors, on peut commencer d'introduire d'autres concepts. A cet age, l'équipe peut apprendre à jouer avec 2 joueurs intérieurs (deux postes, deux postes haut, un poste bas et un poste haut). Le modèle ci-dessous est un concept avancé pour les juniors, une base d'attaque de 1-3-1.

**1-2-3-1- Les fondamentaux à travailler :**

- Les passes aux intérieurs
- Le sorties des écrans
- Equilibre de distance de passe entre les partenaires.
- Démarquage (engager, enruler, pivoter, back-door)
- La sélection des tirs (tir en course, tir en suspension, tir à l'arrêt)
- Relation intérieure intérieure
- Relation intérieure extérieure.

Figure 29 : Organisation offensive pour l'équipe junior

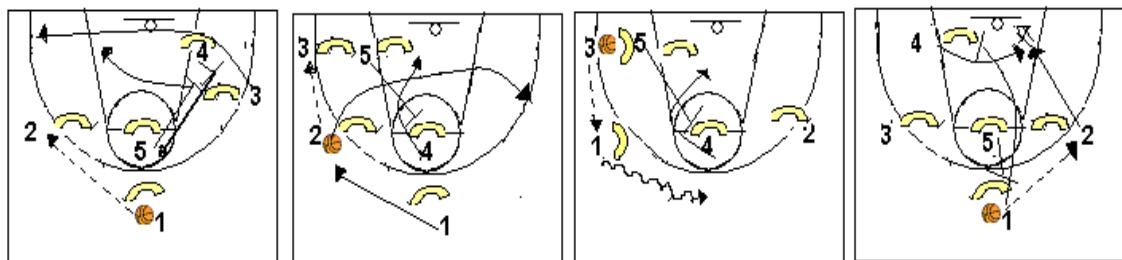


Fig29-a-

fig29-b-

fig29-c-

fig29-d-

### 1-2-4- pour les espoirs (23 ans)

Il est vrai que toutes les équipes doivent maîtriser les différentes attaques contre les différents types de défense de zone. De ce fait, dans cette catégorie nous allons prendre une attaque contre une défense de zone.

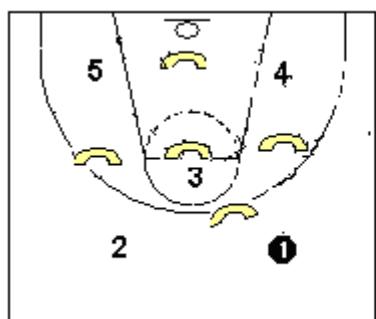
#### **1-2-4-1- les fondamentaux à travailler :**

- Les passes aux intérieurs
- Les dribbles de fixation.
- La fixation et placement face des intervalles.
- Les relations entre les différents postes de jeu (relations entre les 2 intérieurs, relation intérieur ailier, relation poste et meneur)
- Les tirs à grande distance.

#### **1-2-4-2- l'organisation offensive :**

Il s'agit d'une organisation collective contre une défense de zone, dont le placement de base est le 2-1-2.

Figure 30 : Organisation offensive pour l'équipe espoir.



La formation de base est la "2-1-2" : 2 arrières sur 1e même plan, 1 joueur-poste et 2 ailiers. Les deux joueurs doivent être de bons tireurs, le joueur-poste aura pour principales tâches de récupérer les balles au rebond et de quitter le poste haut pour recevoir des passes près du panier, les 2 ailiers doivent être de bons passeurs et capables de marquer des tirs à mi-distance

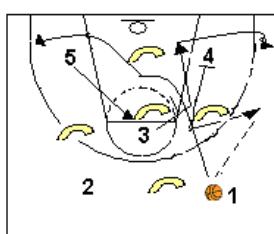


Fig30 -a-

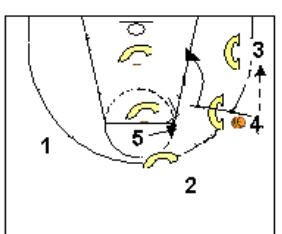


fig30 -b-

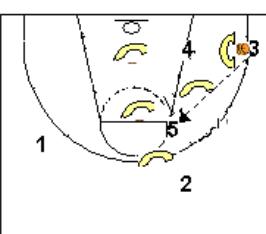


fig30 -c-

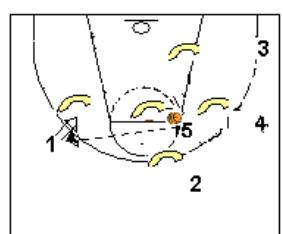


fig30 -d-

Cette formulation peut se modifier sans altérer l'organisation de l'attaque au cours de laquelle la permutation des rôles entre les arrières et les ailiers est possible suivant la prestation technico-tactique des joueurs. L'ailier "côté fort" déclenche l'attaque en remontant vers 1 pour recevoir la balle. Le joueur 1 donne la balle à 4 et coupe dans la zone restrictive puis il sort vers le "côté faible". Tandis que le joueur poste 3 descend pour avoir une passe à l'intérieur de la zone réservée (fig 30-a-) ou il sort côté ballon pour avoir une passe de 4. Enfin, il peut être aussi intéressant de replacer 4, en situation de joueur intérieur. Le joueur 3 peut alors jouer avec 4 en bas, et avec 5 au poste haut (fig 30-c-). Le joueur 5 peut tenter un tir à la tête de la raquette ou renverser la passe au joueur 1 pour un tir à 3 points (fig 30-d-).

Cette forme de jeu qui n'hésite pas à mettre les joueurs 3, 4 et 5 en mouvement, est intéressante si l'équipe évolue avec 3 intérieurs de morphologie comparable, capables de s'écartez pour tirer (moins forts dos au panier). Comme nous ne disposons pas des joueurs de grande taille mais des joueurs mobiles, on notera que les positions de rebond offensif soient toujours maintenues. Ce type d'attaque peut fonctionner avec succès contre tous les types de défenses de zone.

Par ailleurs, il est très important d'exploiter la règle de 24 secondes dans le 4<sup>ème</sup> quart temps avec "les deux dernières minutes" dans lesquelles le chronomètre stoppe après chaque panier marqué. De plus la remise en jeu peut se faire sur la médiane.

Nos suggestions, fruit de notre expérience pratique ne sont pas exhaustives car elles dépendent de plusieurs facteurs tels que, la morphologie des joueurs, la capacité créatrice de l'entraîneur et la capacité d'assimilation des joueurs. Pour ce faire, la Fédération Malgache de Basket-ball devrait d'une part réorganiser la structure technique fédérale et d'autre part montrer beaucoup de rigueur dans les exigences des catégories promotionnelles.

En guise de conclusion, les solutions suggérées ont pour but d'orienter le travail des entraîneurs dans l'organisation du système offensif de son équipe, et ce dans le cadre de notre recherche c'est-à-dire l'exploitation de 24 secondes. Par contre il faut rappeler que la modification des règles de basket-ball a un impact très important sur le jeu. En d'autres termes, les techniciens devront adapter son système de jeu selon les rectifications du règlement.

## CONCLUSION

La constatation de la réalité du basket-ball malgache nous amène à conclure que le système offensif de nos équipes est inspiré d'un jeu pratiquement individuel et aussi d'un style de jeu rapide d'où l'abondance de pertes de balle, et des tirs ratés. Ces faits sont caractérisés par la précipitation dans la réalisation de la phase offensive due à ce style de jeu rapide puisque la maîtrise des fondamentaux offensifs est insuffisante.

Il nous a fallu d'étudier la phase offensive afin d'identifier les facteurs bloquants et les facteurs améliorant le système offensif d'une équipe. Nous avons jeté les bases théoriques et scientifiques d'un perfectionnement des tactiques collectives et individuelles dans la formation des joueurs et, à partir de là, proposer les pratiques pour l'amélioration de niveau des joueurs ainsi que de l'équipe dans l'enseignement sportif de la discipline. Tout au long de notre recherche, nous avons opté une expérimentation et une enquête, pour apporter notre contribution à obtenir les résultats susceptibles d'évoluer la formation tactique collective et individuelle des joueurs pour exploiter le temps de la possession de la balle.

D'après la méthode que nous avons entrepris en vue de vérifier notre hypothèse, nous pouvons avancer que le résultat de notre recherche est éloquent puisque la maîtrise des fondamentaux technique et tactique pour établir un système offensif des joueurs est démontrée. En d'autre terme, l'interprétation des résultats nous a servi dans notre approche plus particulièrement à la formation des joueurs. Nous escomptons que la présente étude servira comme une réflexion dans la formation des entraîneurs pour la promotion de la pratique du basket-ball malgache en orientant notre système vers une nouvelle forme de jeu, sans oublier la formation précoce et continu des joueurs des fondamentaux individuels et collectifs et enfin jettera les bases d'un haut niveau de maîtrise tactique de nos équipes d'élite.

## **BILIOGRAPHIES**

### **OUVRAGES**

1. BAYER Claude, L'enseignement de jeux sportifs collectif 2<sup>ème</sup> édition  
Editions Vigot Paris, 1986
2. BOSC Gérard et GROGEOERGE Bernard, L'entraîneur de basket-ball  
Editions Vigot Paris, 1985
3. BUCETA José Maria, Basket-ball pour jeunes joueurs
4. MAHLO Friedrich, L'acte tactique en jeu.  
Editions Vigot frères Paris, 1974
5. MASSANO Firan, Hand ball, technique - jeu - entraînement  
Editions Amphora Paris, 1973
6. MARTIN Josep et JORDANE Francis, Basket 150 situations d'entraînement  
Editions Amphora Paris, 1998.
7. ROCHEBLAVE -SPENLE Anne-Marie, La notion de rôle en psychologie  
sociale, P.U.F , 1962 .

### **THESE**

8. KRAEMER Dominique, Généralités sur les sports collectifs  
Ufr Staps NACY  
Deug 2 2002-2003

### **REVUES**

9. BILLANT Richard, "Les intérieurs dans le jeu rapide"  
in le dossier de la Direction Technique Nationale Française

10. CHERIF Habib, " Impact des changement des règles sur le jeu au basket-ball"  
in Afro Technique Magazine, N°11
11. DESFACHELLES Fabien, " Le jeu transition offensive "  
in Soirée Technique Ligue 59/62, Lille le 13 mars 2006
12. RECALCATI Carlo, " Fondamentaux individuels pour bâtir une bonne équipe"  
in Afro Technique Magasine, N° 12
13. REGLEMENT OFFICIEL DE BASKET-BALL
14. TEODORESCU Léon, " Principes pour l'étude de la tactique commune aux jeux sportifs collectifs et leur corrélation avec la préparation tactique des équipes et des joueurs" in extrait du compte rendu du colloque international des sports collectifs de Vichy, 1965.

### **DOCUMENTS**

15. RANDRIANJATOVO Henri : Cours de Pédagogie Générale en 3<sup>ème</sup> Année.
16. RANDRIANJATOVO Henri : Cours de la Méthodologie de l'entraînement en 4<sup>ème</sup> Année.

## ANNEXES

**La fiche d'enquête des entraîneurs****Nom de l'entraîneur :**.....**Niveau:**.....**Club :**.....**Lieu :**.....

Lors d'une partie de basket-ball, l'initiative appartient toujours à l'équipe en possession de la balle. Depuis 60 ans, la règle de la possession de la balle a maint fois changé en fonction de l'évolution de la tactique offensive et défensive. De nos jours, cette possession de la balle est limitée par la règle des 24 secondes pour une attaque.

D'après vous :

A- Quelle est l'influence de la règle des 24 secondes pour votre équipe ?

Pour mieux organiser une stratégie

Pour éviter toute précipitation

Pour limiter le jeu rapide

Justifier votre réponse :.....

B- Combien de seconde nécessite votre équipe pour réaliser un panier ?

8 secondes

12 secondes

20 secondes

Justifier votre réponse :.....

C- Combien de passe pensez-vous être nécessaire pour mener à bien une attaque dite organisée de votre équipe ?

4 passes

6 passes

8 passes

Justifier votre réponse :.....

D- De tout ce qui précède, la circulation tactique de votre équipe demande-t-elle un automatisme dans le mouvement (déplacement) des joueurs et de la balle ?

.....

.....

.....

.....

.....

Signature

Date : .....

Fiche d'observation

Match : .....

Equipe : .....

Nom des observateurs : .....

1 <sup>er</sup> Q.T						
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

RECAPITULATIF						
Nombre de possession						
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

3 Q.T						
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

RECAPITULATIF						
Nombre de possession						
P	N.P	D.P.B	P.B	T.M	T.R	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

Score toutes les 5 minutes :

Légendes : P : Nombre de possession

Equipes	1 <sup>er</sup> Q.T	2 <sup>em</sup> Q.T	3 <sup>em</sup> Q.T	4 <sup>em</sup> Q.T

N.P : Nombre de passe  
 D.P.B : Durée de possession de la balle  
 P.B : Nombre de perte de balle

T.M : Nombre de tir marqué  
 T.R : Nombre de tir raté  
 Q.T : Quart temps

