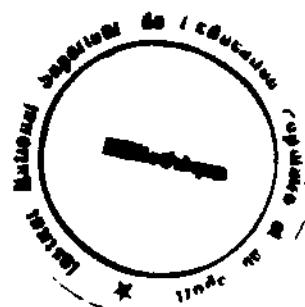


République du Sénégal  
Ministère de la Jeunesse  
Et des sports

Institut National Supérieur  
De l'éducation populaire  
Et du sport

**Mémoire de maitrise Es - sciences  
Et techniques de l'activité  
Physique Et du sport  
( S.T.A.P.S )**



**THEMIE**

**Influence de la fréquence de possession de balle et du Temps  
D'attaque sur la performance au Basket-ball**

**Présenté par chérif kabo**

Directeur de Mémoire  
Monsieur Seydou Sano  
Professeur à l'inseps

Année 1993 - 1994

## DEDICACES

Je dédie ce travail :

- A feu mon père et à ma mère, à qui je dois tout.
- A Ibrahima SARR, Abdoulaye DIOUF, ainsi qu'à tous les optionnaires de basket-ball qui m'ont aidé à la réalisation de ce document.

## REMERCIEMENTS

Ma profonde gratitude à l'égard de :

- Mon directeur de mémoire, Seydou SANO, pour sa disponibilité et ses conseils,
- Mr D.SECK, M.FAYE, Mme NDIAYE et à l'ensemble du corps professoral,
- Marie DIENE, Anta SYLLA née DIALLO, Mlle Joséphine A DIOH
- Mes camarades de promotion pour leur soutien.
- Grégoire et Anasthasie.

P L A N  
\*\*\*\*\*

PAGES

INTRODUCTION -----	1
<u>Chapitre I.</u> - REVUE DE LITTERATURE -----	3
A - L'Attaque -----	3
A.1 - L'Organisation -----	4
A.2 - Les phases de l'attaque -----	5
2.1- Phases de conception -----	5
2.2- L'entrée en possession du ballon -----	6
2.3- Le passage en zone d'attaque -----	6
2.4- L'organisation du dispositif d'attaque --	6
2.5- La préparation de l'attaque -----	7
2.6- La conclusion de l'attaque ----	7
A.3 - La Contre-attaque -----	7
A.4 - L'Attaque de transition -----	9
A.5 - L'Attaque placée -----	10
B.- Méthodes d'évaluation -----	11
C.- Approche théorique des différents concepts -----	21
C.1 - Fréquence -----	21
C.2 - Possession -----	22
C.3 - Temps d'attaque -----	23
C.4 - Performance -----	23

	<u>PAGES</u>
<u>Chapitre II</u> - METHODOLOGIE -----	25
1 - L'Observation -----	25
1.1 - Le but de l'observation -----	26
1.2 - La population à observer -----	26
1.3 - L'outil de mesure -----	27
2 - Les observateurs -----	27
3 - La fidélité inter-observateur -----	28
4 - La démarche méthodologique -----	30
<u>Chapitre III</u> - PRESENTATION ET ANALYSE DES DONNEES -----	33
CONCLUSION -----	42
BIBLIOGRAPHIE -----	44
ANNEXES . -----	46

# INTRODUCTION

Considéré par certains historiens comme le descendant du Pok-ta-pok (jeu Inca du VIII<sup>e</sup> siècle avant J.C.), le basket ball est un sport collectif créé par le Professeur James NAISMITH vers 1892 à Springfield. Lors de la mauvaise saison, les futurs professeurs d'activités physiques sportives n'avaient aucun enthousiasme à pratiquer les séances d'éducation physique et de gymnastique qui leur étaient dispensées. Pour remédier à cela, NAISMITH décida de trouver un nouveau jeu répondant aux conditions spéciales qui leur étaient imposées et aux aspirations athlétiques des étudiants. C'est ainsi que le basket-ball naquit avec cinq principes fondamentaux révélant du même coup son caractère spécifique. D'après lui, ce jeu sportif est un puissant facteur d'éducation. Ainsi les joueurs doivent "mettre tout le coeur et toutes leurs forces dans la recherche de la victoire, mais aussi garder constamment le contrôle de leurs réactions". Lucien HERR, 1980.

Ce sport draine aujourd'hui des millions d'adeptes. Il oppose deux équipes de cinq joueurs chacune, avec deux mi-temps de vingt minutes séparées par dix minutes de repos. Le but du jeu est de s'approprier le ballon ou de le conquérir, en vue de marquer un panier. Il s'agira donc de réaliser le plus de points possibles que l'adversaire et d'en encaisser moins, tout en respectant les contraintes imposées par les conditions de jeu (ballon, terrain) et le règlement. Ceci fait ressortir l'importance même de la possession de balle.

Des méthodes d'évaluation ont été proposées de façon générale par plusieurs auteurs. Il s'agit de BOSC et GROSSEGEORGE (Paris, 1976) DEAN SMITH (USA, 1981), GARBA (1981), BOUTMANS (1988). Mais nous nous sommes surtout appuyés sur la méthode de B. GROSSEGEORGE et de M. BERGERON pour mesurer l'efficacité offensive à travers les paramètres : fréquence de possession de balles, de durée de l'attaque et de la performance (points marqués).

Le passage de la phase défensive à la phase d'attaque suppose un gain de balle. Et posséder le ballon permet à l'équipe de développer son jeu. Mais la possession en terme de fréquence et de durée a-t-elle une influence au niveau de la performance d'une équipe ?

Le but de cette étude est de savoir pour quelle fréquence et quel temps d'attaque, l'équipe est-elle vraiment efficace? Est-ce à dire que pendant une rencontre, l'équipe qui conserve mieux la balle est forcément la plus performante ? A l'inverse pouvons-nous dire que l'équipe qui a une durée d'attaque et une fréquence faible peut ne pas perdre la rencontre ?

Ces hypothèses seront vérifiées à l'occasion du championnat d'Afrique des clubs champions de basket-ball féminin de Dakar 1993. Ces données pourront être utilisées par les entraîneurs.

Nous adopterons d'abord une définition de l'attaque et ses composantes, puis les méthodes d'évaluation et la définition des différents concepts libellant notre thème.

Ensuite nous aborderons successivement la méthodologie, la présentation et l'analyse des résultats, la discussion et enfin la conclusion générale.



CHAPITRE I  
REVUE DE LITTERATURE

## A - L'ATTAQUE

La grande richesse du basket-ball réside dans le fait que le jeu est soumis à des contradictions. La vérité du jeu, son esprit général, sont soumis à la haute compréhension de cette double nécessité qui est de chercher à marquer un but à l'adversaire tout en s'organisant à prendre des attitudes offensives et défensives. Les phases s'enchaînent à une grande vitesse. A chacune d'elles correspondent des organisations collectives. Chaque joueur doit se soumettre afin de résoudre rapidement le problème posé.

L'attitude offensive est une disposition générale qui se déclenche dès que la prise du ballon est assurée. Autrement dit, dès que l'équipe est en possession du ballon, tous ces éléments adoptent une attitude dont le but est de chercher à déséquilibrer la défense adverse, ceci dans le but de lui marquer un panier.

Trois buts sont remarquables au niveau de l'attaque d'équipe d'après le manuel canadien (niveau 3) :

- obtenir un lancer avec de bonnes chances de réussite à partir d'un jeu élémentaire, d'une manoeuvre d'ensemble ou d'une conception de jeu ;
- établir une bonne position de récupération ;
- maintenir un bon équilibre défensif.

## 1 - ORGANISATION COLLECTIVE

Pour Léon THEODORESCO (1965), pendant le match, l'organisation collective constitue le moyen par lequel une équipe essaie de valoriser les qualités propres des joueurs.

Cette organisation est déterminée par la création de conditions, non seulement pour atténuer les différences dans leur préparation mais aussi pour anihiler les qualités positives des adversaires et de spéculer sur leurs faiblesses.

Elle est caractérisée par une conception de jeu, des systèmes de jeu, des schémas tactiques, des combinaisons tactiques et des actions individuelles.

La conception de jeu est l'idée générale sur la meilleure façon de l'équipe, d'utiliser toutes ses possibilités pour atteindre le but fixé. C'est ce que THEODORESCO qualifie de "personnalité collective".

Un "système de jeu" est la forme générale d'organisation des actions offensives ou défensives des joueurs d'une équipe. Cela est défini par l'établissement d'un dispositif et par l'élaboration de certains principes de collaboration entre les joueurs.

Un "schéma tactique" consiste en la détermination, à partir du dispositif général pré-établi par le "système de jeu", de certains principes et de certaines formes de déplacement des joueurs et de circulation du ballon. Il est appliqué dans le but de réaliser une action collective efficace en rapport avec le dispositif de défense adverse.

Une "combinaison tactique" est la coordination, dans le cadre d'un "schéma tactique", des actions individuelles d'un nombre limité de joueurs dans le but de réaliser une tâche partielle et temporaire indispensable au succès d'une action collective générale.

Les actions individuelles sont la concrétisation de l'action collective. Elles sont caractérisées par l'utilisation de procédés techniques (placement, déplacement, utilisation du ballon) les plus judicieux, par la réalisation partielle ou temporaire du jeu dans le cadre de l'organisation collective.

## 2 - LES PHASES DE L'ATTAQUE

L'attaque est la situation de jeu dans laquelle une équipe se trouve en possession du ballon et tente d'entreprendre des actions ayant pour but de marquer un panier. Dans l'exécution de l'action offensive, plusieurs étapes ou phases se distinguent :

### 2.1 - La phase de conception

C'est la phase qui se réalise en même temps que la phase terminale de la défense. Elle consiste à rechercher les possibilités de rentrer en possession du ballon, par une organisation collective de l'équipe.

## 2.2 - L'entrée en possession du ballon

Elle détermine le passage, pour une équipe, de l'action défensive à l'action offensive. Elle est le fait :

- d'une violation ou faute d'un attaquant adverse ;
- d'une interception par un défenseur ;
- d'une récupération du ballon à la suite d'un tir manqué par un adversaire ou après un entre-deux ;
- d'une remise en jeu à la suite d'un panier manqué par un attaquant adverse.

## 2.3 - Le passage en zone d'attaque

Elle est caractérisée après l'entrée en possession du ballon, par le passage de l'équipe en zone adverse. Ce passage nous permet d'identifier trois situations de jeu au niveau de l'attaque. Ce sont les situations de jeu rapides, les situations de jeu plus ou moins rapides et celles de jeu lents.

## 2.4 - L'organisation du dispositif d'attaque

Elle est le résultat du passage de tous les joueurs de l'équipe en zone d'attaque et l'occupation de leur poste en fonction du dispositif défensif. Elle détermine le plus souvent les conditions de base pour la mise en oeuvre des phases suivantes. De plus, la rapidité de son exécution dans la forme qui s'adapte le mieux à la forme de la défense adverse est souvent un facteur de réussite.

## 2.5 - La préparation de l'attaque

Elle est caractérisée par une circulation des joueurs et du ballon dans le but de désorganiser la défense adverse et de provoquer une faiblesse de celle-ci. La préparation d'attaque permet également à l'un des attaquants de se trouver en position favorable pour conclure. Phase capitale, la réussite de l'attaque dépend de son bon déroulement rationnel. Toutefois, elle est limitée dans sa durée par la règle des trente secondes.

## 2.6 - La conclusion de l'attaque

Elle se concrétise par le tir au panier réalisé par un attaquant. La conclusion de l'attaque est le résultat de la préparation de l'attaque. Par sa rapidité, son opportunité et son efficacité, elle revêt une très grande importance et engage toujours la responsabilité du joueur qui l'exécute.

# 3 - LA CONTRE-ATTAQUE

La contre-attaque a été, en basket-ball comme dans tous les jeux sportifs collectifs, la forme première de l'attaque. Elle est une situation de jeu rapide caractérisée par l'accélération brutale de jeu sur la longueur du terrain lors du passage de la phase défensive à la phase offensive. Elle est déterminée aussi par la suppression de plusieurs phases de l'attaque normale, en particulier l'organisation du dispositif d'attaque et la préparation d'attaque.

Son but est de trouver une position de tir sans opposition sous le panier, en prenant de vitesse l'adversaire .

Toutefois, sa réalisation est conditionnée par certaines situations de jeu. En effet, cette rapidité d'exécution doit coïncider avec une relative lenteur de réaction défensive de l'équipe adverse pour assurer un repli défensif ordonné et l'organisation de son dispositif de défense.

Les contre-attaques peuvent être lancées à partir de différentes situations de jeu comme le rebond défensif, les interceptions des remises en jeu après un panier ou un lancer-franc réussi par l'adversaire et enfin d'un entre-deux.

Elle peut s'organiser de différentes manières tout en respectant certains principes communs qui visent à déterminer les phases la caractérisant.

Le premier principe stipule la sortie rapide du ballon après la récupération du ballon (par rebond, interception, panier manqué, sortie de balle...). Cette première passe (passe de dégagement) est à l'origine du déroulement de la contre-attaque. Elle revêt une importance exceptionnelle. Il s'agit pour le joueur qui a récupéré le ballon, de le transmettre au coéquipier le mieux placé, dans les meilleures conditions et d'une manière telle que la contre-attaque présente les plus grandes chances de réussite.

Le deuxième principe, vise la progression du ballon et des joueurs vers le panier adverse, soit par passe longue (avec un partenaire seul devant), ou par redoublement de passes rapides entre les joueurs échelonnés, tout le long du terrain, soit par dribble. Ce principe englobe les deux phases que sont la phase d'occupation du couloir central et l'occupation des couloirs latéraux.

Pour la première phase, il s'agit pour le joueur recevant la passe de dégagement d'occuper le couloir central par dribble ou de faire la passe à un coéquipier l'ayant déjà occupé. Dans la deuxième phase, les autres joueurs se répartissent au niveau des couloirs latéraux et intermédiaires.

Fixer la défense en fin de contre-attaque, tel est le principe suivant. Il est fait le plus souvent par le joueur en possession du ballon dans le couloir central. Elle permet l'obtention d'un bon surnombrement efficace en fin de contre-attaque. L'avantage numérique peut se réaliser à deux contre un, trois contre deux, quatre contre trois, cinq contre quatre...

Le dernier principe vise à tirer le plus près possible du panier. C'est la phase de la conclusion de l'attaque. Si la fixation de la défense est réussie, le joueur qui arrive en surnombre, doit couper dans la raquette libre pour réaliser un tir en course après réception du ballon de son partenaire.

Toutefois, un tir à mi-distance seul peut-être tenté si aucun partenaire ne se trouve en surnombre.

#### 4 - L'ATTAQUE DE TRANSITION

La création de surnombrement devient difficile actuellement **en haut niveau**. Face à cette situation, nous notons l'émergence d'une attaque, phase intermédiaire entre la contre-attaque et l'attaque placée depuis quelques temps. C'est le jeu de transition. Son but est de créer des solutions de tir avec une faible opposition avant que la défense placée adverse n'ait eu le temps de s'organiser. Elle est une situation de jeu ni rapide, ni lente.



## 5 - L'ATTAQUE PLACEE

Lorsque le panier n'a pu être marqué rapidement et que la défense adverse est repliée, l'organisation collective semble indispensable. Elle est caractérisée par un ensemble de mouvements offensifs dont le but est la destabilisation de la défense et de trouver ainsi des positions de tirs confortables.

L'attaque crée alors des "combinaisons" ou "systèmes de jeu" susceptibles de mettre en péril l'équipe opposée. Les différentes phases de l'attaque normale (citées précédemment dans les phases de l'attaque) sont respectées.

Pour THOLOZAN M. (1991) contrairement à la contre-attaque, l'attaque placée demande de la patience pour aboutir. En effet, trop souvent les joueurs précipitent trop leurs tirs alors qu'une meilleure situation aurait pu être créée en "travaillant" plus longtemps l'adversaire. Toutefois, pour son bon déroulement, une organisation collective et une coordination des acteurs est impérative, sans quoi les actions individuelles peuvent la contrarier et la rendre inefficace.

Au début de l'attaque, les joueurs occupent certaines positions sur le terrain, constituant ainsi un cadre de référence auquel l'équipe fait appel chaque fois qu'elle se trouve désorganisée. A chaque mouvement de l'équipe, les joueurs doivent occuper à nouveau une place libre pour préserver l'équilibre de l'attaque (sauf choix tactique exceptionnel). De ce fait, deux formes de jeu sont à constater à ce niveau : le jeu sans ballon et le jeu avec le ballon.

Le jeu sans ballon revêt une importance pour le jeu collectif. Il est défini par le déplacement d'un joueur n'ayant pas le ballon, ceci dans le but de créer un espace vide, un mouvement offensif et de fixer les défenseurs, pour se démarquer, pour porter des écrans, pour recréer l'équilibre offensif.

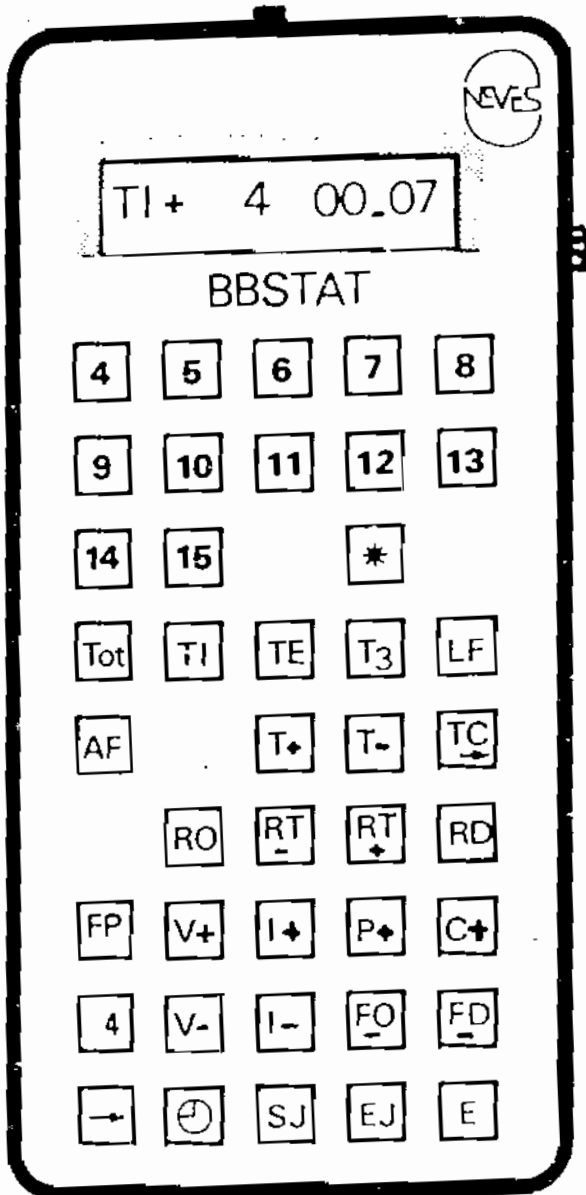
Le jeu avec ballon offre une gamme variée de possibilités. Certains principes régissent ce jeu :

- l'orientation du joueur vers la cible dès la réception avec la position de base dite de triple menace (tirer- passer-dribbler) ;
- la lecture du jeu qui nécessite une vision complète du jeu afin d'analyser les placements et les mouvements des autres joueurs ;
- le choix de l'action après une bonne lecture du jeu. Elle est la réalisation de l'action la mieux adaptée à la situation présente. Ce choix peut porter sur l'attaque du panier par pénétration pour tirer en course ou à mi-distance, ou passer la balle ou dribbler pour fixer un ou plusieurs défenseurs.

Notons cependant, que l'attaque placée peut présenter sous plusieurs formes selon le dispositif et le type de défense de l'équipe adverse (dispositif 1-2-2 ; 2-1-2 ; 1-3-1 ; 2-3 ; etc.)

## B - METHODES D'EVALUATION

Tout entraîneur est confronté à la question de savoir comment à partir de l'observation d'une rencontre, d'une séquence de jeu, peut-il établir de façon tangible, un diagnostic. Ceci lui permet d'aboutir à la formulation d'objectifs précis, la mise en place de situations cohérentes et l'évaluation chiffrée des progrès.



DEFINITION DES TOUCHES

- TI Tir intérieur (dans la zone réservée)
- TE Tir extérieur
- T3 Tir à 3 points
- LF Lancer-franc
- T+ Tir réussi
- T- Tir manqué
- TC Tir contre
- RO Rebond offensif
- RT- Rebond offensif suivi d'un tir manqué
- RT+ Rebond offensif suivi d'un tir réussi
- RD Rebond défensif
- FP+ Faute provoquée
- V+ Violation provoquée par le joueur  
(ex : l'adversaire fait une violation)
- I+ Interception réussie
- P+ Passe décisive
- C+ Contre
- 4 Action erronée (ex : tir trop rapide)  
qui provoque un panier de l'adversaire
- V- Violation commise par le joueur
- I- Perte de balle sur interception
- FO- Faute personnelle d'attaque
- FD- Faute personnelle de défense
- Envoi des données (ex : vers minitel)
- ⊖ Marche/Arrêt du chrono
- SJ Sortie de jeu
- EJ Entrée de jeu
- E Effacement

TABLEAU I: Figure 2 - Le BB STAT

Le logiciel permet de réaliser une évaluation de la performance individuelle telle qu'elle est proposée à partir d'un barème inspiré de la proposition de Bosc et Grosgeorge en 1976.

TIR REUSSI A 2 POINTS . 2	TIR MANQUE A 2 POINTS : . 2
TIR REUSSI A 3 POINTS . 3	TIR MANQUE A 3 POINTS : . 3
LANCER FRANC REUSSI . 1	LANCER FRANC MANQUE . . 1
TIR AUTOMATIQUE REUSSI APRES REBOND . 4	TIR CONTRE . 3
TIR AUTOMATIQUE MANQUE APRES REBOND . 2	
REBOND DEFENSIF . 2	FAUTE PERSONNELLE DEFENSIVE : . 3
REBOND OFFENSIF . 3	FAUTE PERSONNELLE OFFENSIVE . . 1
PASSE DECISIVE . 2	VIOLATION, MAUVAISE PASSE . 2
INTERCEPTION . 3	BALLE INTERCEPTEE . . 3
CONTRE . 3	4 . . 4
FAUTE PERSONNELLE ADVERSE PROVOQUEE . 1	
VIOLATION, MAUVAISE PASSE PROVOQUEE : 2	

**TABLEAU I** : Figure 1 - Grille d'évaluation de la performance

Les manières d'évaluer la performance sont nombreuses au basket-ball. En effet, beaucoup d'auteurs, ont pu proposer une façon d'évaluer la performance en attaque.

BOSC et GROSSEGEORGE (1976) créent un barème des actions individuelles permettant en l'appliquant aux données enregistrées par le logiciel intitulé BBSTAT, d'évaluer la performance individuelle (voir tableau I, figures 2 et 4). L'avantage de cette méthode est qu'elle permet la saisie des actions à partir de l'histoire de la rencontre. Ceci est possible grâce aux informations relatives à la composition de l'équipe sur le terrain, la chaîne "action-numéro de joueur", les paniers adverses, la durée de jeu... Cette méthode permet de prendre en compte davantage d'informations. L'accès rapide aux données peut ainsi constituer une aide au managérat.

GARBA (1981), reprenant une méthode de VALKOVA (1974) propose, d'attribuer une note d'efficacité aux joueurs en s'appuyant sur les paramètres habituellement retenues. Un coefficient pondéré par rapport au temps de jeu est accordé à chaque action réalisée. Par exemple :

1. Rebond = offensifs + défensifs / nombre de minutes de jeu
2. Balles perdues = nombre de situations négatives / nombre de minutes de jeu
3. Balles gagnées = nombre de situations positives / nombre de minutes de jeu
4. Fautes personnelles = nombre de fautes personnelles / nombre de minutes de jeu
5. Tirs = pourcentage d'efficacité x nombre de paniers / nombre de minutes de jeu x 100
6. Lancer-francs = pourcentage d'efficacité x nombre de lancer-francs / 1000

L'efficacité du joueur est égale :

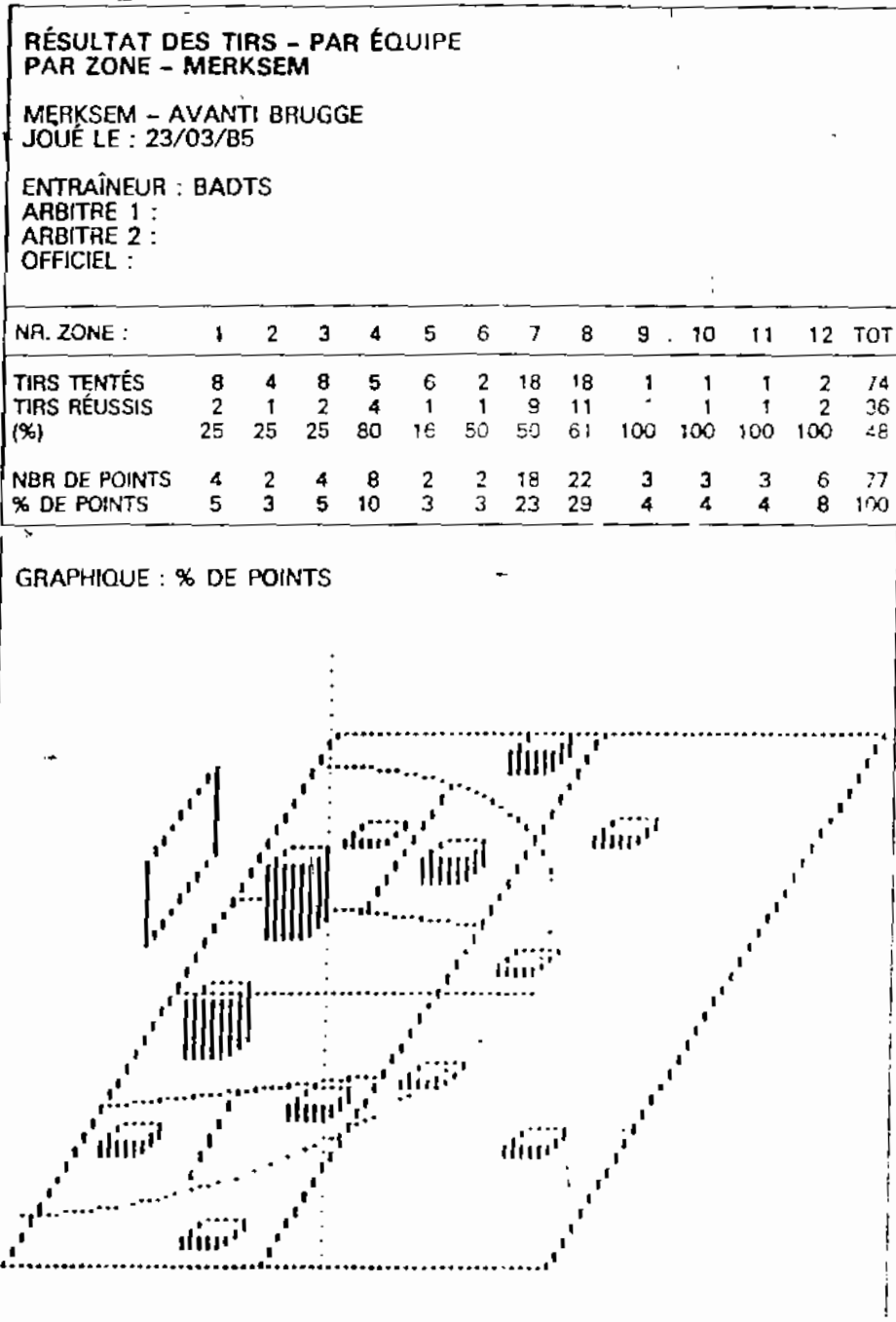


TABLEAU I.- Figure 3- Présentation graphique des résultats (tirs et leur répartition par zone) de l'équipe de Merksem au cours d'un match

(J. Boutmans, E. de Rammelaere - *Science et Motricité*, 1988, 5 p. 51)

$$E = (1 + 3 + 5 + 6) - (2 + 4)$$

L'intérêt d'une telle évaluation est selon lui, surtout pédagogique dans la mesure où l'analyse révèle un indice de performance allant au delà de la seule référence aux points marqués. Le quotient obtenu est ensuite référé à une échelle en 11 points allant d'une performance excellente à une performance insuffisante.

Les limites de cette méthode est qu'elle valorise beaucoup l'action de rebond, par rapport aux interceptions et aux points marqués d'une part, et que d'autre part, l'apport des lancer-francs semble sous-estimé.

KOHLER, HAGEDORN (BOUTMANS, 1988) ont développé des systèmes d'observations réalisées en direct grâce à l'informatique. Avec deux observateurs, il arrive à coupler la saisie des actions avec celle des emplacements de tirs en basket-ball. Cette méthode permet une visualisation graphique des tirs. Ce qui permet de dresser un rapide bilan après le match (voir figure 3). En effet, l'utilisation de l'outil informatique permet de saisir et de comptabiliser rapidement et sans erreurs un très grand nombre de données, de les présenter clairement et de les stocker pour les analyses ultérieures et cumulatives.

L'inconvénient de ce système est qu'il nécessite la présence d'au moins deux observateurs. Et outre, l'aspect financier, non négligeable, les deux problèmes les plus importants à l'heure actuelle sont la difficulté à corriger les erreurs et à identifier avec précision "la position du terrain".

ACTIONS	EQUIPE A		EQUIPE B	
	POSSESSIONS	POINTS	POSSESSIONS	POINTS
TIRS	68	68	87	62
LANCERS FRANCS	24	28	18	16
PERTES DE BALLES	27		25	
TOTAL	119	96	130	78
QUOTIENT/POSS	96/119 = 0.81		78/130 = 0.60	
QUOTIENT/Perte de balles	27/119 = 23 %		25/130 = 19 %	

FIGURE 4 : GRILLE D'EVALUATION DE SMITH (1981)



La grille d'évaluation de SMITH (1981) mesure l'efficacité de l'équipe en attaque et en défense, en s'appuyant sur le rapport nombre de points marqués ou encaissés et nombre de possessions de balles.

$$\text{Efficacité de l'attaque} = \frac{\text{Nombre de points marqués}}{\text{Nombre de possessions de balles}}$$

$$\text{Efficacité en défense} = \frac{\text{Nombre de points encaissés}}{\text{Nombre de possession de balles adverses}}$$

L'avantage de ce système est qu'il présente l'intérêt de calculer l'efficacité de l'équipe en ne raisonnant plus sur des valeurs brutes mais au contraire sur des valeurs qui tiennent compte du nombre de possessions de balles.

De la même façon, le nombre de balles perdues exprimé par rapport au nombre de possessions effectives, constitue un meilleur indice d'habileté que le nombre brut. Pour lui, il faut s'attendre à 15 ou 20 % de pertes de balles (voir figure 4).

La performance des deux équipes pourrait être comparée de façon approximative à partir de la différence du nombre de possessions entre les deux équipes.

FIGURE 5 : 1 - Fréquence et efficacité des possessions en fonction de la durée de temps écoulé dans l'attaque.

DUREE	TOTAL	POSS. POSITIVES	POSS. NEGATIVES
De 0 à 6 s	85	61 %	39 %
De 7 à 12 s	126	48 %	52 %
De 13 à 20 s	111	47 %	53 %
De 21 à 29 s	36	41 %	59 %

L'inconvénient d'une telle méthode sont qu'elle néglige l'influence des autres facteurs tels que la technique et la tactique, la vitesse d'exécution et le dynamisme des attaques.

Et qu'un tel calcul ne fait pas ressortir l'efficacité de l'attaque en un système de jeu.

B. GROSGEORGE et M. BERGERON à l'issu du dernier tournoi pour les qualifications aux jeux olympiques (MALAISIE, 1988), ont utilisé une méthode assez proche de celui de SMITH. Le but de leur étude est de voir la fréquence et l'efficacité des possessions en fonction de la durée de temps écoulé dans l'attaque. Ils ont déterminé les possessions positives et les possessions négatives et ont divisé le temps d'attaque en quatre périodes de 0 à 6 secondes ; de 7 à 12 s. ; de 13 à 20 s. ; de 21 à 30 s. (voir figure 5).

Les possessions positives sont les possessions se terminant :

- par un panier ;
- par une action positive sans point marqué (faute personnelle à la défense).

Les possessions négatives sont les possessions se terminant :

- par un tir manqué ;
- par des violations ou pertes de balles anormales (interception, faute personnelle offensive).

L'avantage de ce système est qu'il permet de ressortir l'efficacité de l'équipe durant un temps d'attaque donné. Il fait ressortir le dynamisme de l'équipe. Il permet de comparer les équipes les plus performantes et de mesurer le chemin qui les sépare et simultanément de fixer les objectifs opérationnels pour les compétitions à venir.

Les limites d'une telle étude est qu'elle ne tient compte ni de l'aspect technique, ni de l'aspect tactique des équipes.

Nous avons été inspiré de cette dernière méthode qui nous a permis de faire une étude de l'influence de la fréquence des possessions et de la durée du temps d'attaque sur la performance (points marqués). Toutefois, nous y apportons de légères modifications concernant le tableau. Au lieu de quatre périodes, nous ne retiendrons que trois (0 - 10 s. ; 11 - 20 s. ; 21 - 30 s), ceci dans le but de faire ressortir les situations de jeu rapides (ex : contre-attaque) et les situations de jeu lent (attaque placée).

## C - APPROCHE THEORIQUE DES DIFFERENTES CONCEPTS

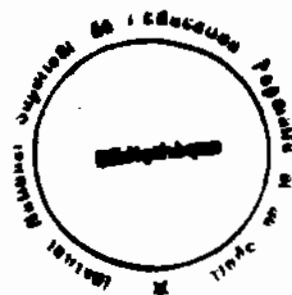
### 1./ FREQUENCE

Elle est une indication de l'importance relative de l'effectif d'une classe par rapport à l'ensemble des classes constituant une échelle, ou d'une catégorie d'un système.

Le LAROUSSE de poche la définit comme étant le nombre de périodes complètes en une seconde.

D'après le dictionnaire QUILLET de la langue française (1988), elle est "une répétition, répétition plus ou moins fréquente".

En effet, nous la définissons dans notre étude comme la répétition d'un acte, d'un phénomène, plus précisément des possessions.



## 2./ POSSESSION

La possession peut-être définie comme la faculté de disposer d'un bien. Prendre possession du ballon consiste à s'en emparer. Marc THOLOZAN (1991) donne au ballon "l'image d'un fabuleux trésor, seul au milieu de tous les joueurs et il est magique. Pour lui, le tenir dans ses mains, c'est le plaisir, le donner à l'autre, au copain, c'est la joie du partage, l'envoyer là-haut pile dans le cercle, c'est le bonheur".

Pour ERRAIS B. et HERR L., la possession du ballon est une variable lourde dans la performance d'une équipe. Le ballon est un capital qu'il ne faut pas dilapider. En effet, à adresse égale, l'équipe qui enregistre une plus grande perte de balles, court à sa perte. "La possession du ballon étant capitale, il faut mettre tout en oeuvre pour éviter de la perdre" (DUFOR J., 1974). Cette citation de DUFOR fait ressortir ici la notion de conservation du ballon qui est essentielle dans tout jeu collectif. Elle est liée à un esprit de "gel" du jeu, c'est-à-dire, une temporisation collective destinée à retarder le déroulement du jeu (par des passes par exemple).

DUFOR revient cependant pour dire que "la conservation du ballon ne saurait constituer une fin en soi et devient parfaitement illusoire si elle n'est pas consciemment considérée comme l'initiale et l'indispensable phase de progression du ballon vers le but adverse". En effet, le contrôle du ballon, dans toutes ces formes, doit être non seulement un élément de sécurité pour l'équipe, mais encore permettre d'avoir l'initiative du jeu. La possession du ballon implique une action offensive entreprise par l'équipe dès que cette dernière contrôle le ballon. Il faut toutefois préciser, que la conservation représente ici une notion collective du jeu. Elle a pour but de préparer les bases de l'attaque.

### 3./ TEMPS D'ATTAQUE

Le temps constitue un capital précieux qui appartient au collectif, dont la gestion efficace est nécessaire. Il est défini par le Petit Larousse (1984) comme étant "une grandeur caractérisant à la fois la durée des phénomènes et les instants successifs dans le déroulement". A travers cette définition le temps apparaît comme une durée, une période bien précise. Il est défini comme "une durée chronométrée d'une épreuve" (Robert des Sports).

Au basket-ball, le temps se définit comme étant la période durant laquelle le match se déroule, donc quarante minutes.

Le temps d'attaque est la période durant laquelle l'équipe entre en possession du ballon, pour tenter un panier chez l'adversaire. Il dure trente secondes au basket-ball. Au delà de ce délai, l'équipe est sanctionnée par une perte du ballon. Par conséquent, son statut d'attaquant change en défenseur.

### 4./ LA PERFORMANCE

La performance peut revêtir plusieurs définitions. Pour certains, elle est liée à l'idée d'exploit, de réussite, de succès. Pour d'autres, la performance est liée à l'idée d'accomplissement et désigne aussi l'effection motrice et le résultat actuel.

D'après MALANT-PAMERLANT (1977), "la performance est une mesure du comportement manifesté par un organisme dans une ou des suites de conditions de l'environnement et de l'organisme, elle est généralement considérée comme un indicateur de l'acquisition".

Pour Paul SIMONET "la notion de performance revêt une certaine ambiguïté liée à son itinéraire particulier". En effet, pour lui, l'emprunt de ce mot à la langue anglaise et à son application au domaine hippique (littéré) ne sont pas sans rapport et avec les connotations de "réussite", de "succès", d'"exploit" et véhiculent généralement l'idée d'un degré d'efficacité élevé.

Pour BOUET M., "la performance signifie un moyen de mise en demeure de montrer ce dont on est capable, de faire preuve de toutes ses qualités physiques, la performance désigne la situation qui est précisément ici comme l'instrument même par lequel est médiatisé l'effort du sportif".

Elle est définie comme un exploit accompli dans une épreuve officielle et validée par homologation (Robert des Sports). Par l'accomplissement de l'épreuve, le sportif recherche non pas le dépassement de soi, par le meilleur de soi. Autrement dit, dans l'épreuve, le sportif vise à produire la performance

Dans certains sports, la compétition, c'est-à-dire la recherche simultanée d'une même victoire l'un contre l'autre, ou les uns contre les autres, fournit la structure même de l'activité sportive. La performance consiste alors en l'obtention d'un résultat en compétition.

Au basket-ball, la performance peut revêtir plusieurs formes (individuelle ou collective). Au niveau de notre étude, elle est déterminée non seulement par les points marqués (P.M), mais aussi par le score final de l'équipe. Le score détermine la réussite ou l'échec dans la recherche du but de jeu, c'est-à-dire la performance. Il définit globalement le rapport de force entre deux équipes.

## **CHAPITRE II METHODOLOGIE**



## 1. L'OBSERVATION

L'observation est le principal support méthodologique de notre étude. Elle n'est pas une fin en soi.

"Observer est un travers dans lequel il ne faut pas tomber". (DUFOUR, 1974).

En sport, l'observation est un procédé scientifique, une démarche méthodologique apte à fournir des éléments nécessaires pour accéder à la connaissance.

Pour cela dans sa conception et sa réalisation, il faut éviter tout caractère subjectif et spéculatif, et toute pratique susceptible de faire ressortir les valeurs de l'usuel( les instincts, les désirs, les passions et les intérêts personnels).

Cependant, l'observation présente des limites car elle n'est pas totalement objective. Ces limites doivent être contrôlées, car elles peuvent être à l'origine de différences notables entre les observateurs, et pour un même objet.

Pour remédier à cela, nous avons tenu à fixer des conditions de travail, tant sur le plan individuel et collectif, ceci dans le but de recueillir des informations objectives et identiques pour tous les observateurs.

### 1.1 - But de l'observation

Retenue dans la gamme des procédés scientifiques efficaces dans le processus de transmission du savoir en E.P.S., l'observation est une méthode qui a pour vocation de rapprocher plus de la réalité.

Le but de l'observation est de recueillir des données qui nous permettront d'appréhender objectivement soit le cours du jeu, soit les diverses actions (d'un ou des joueurs, ou de l'équipe dans sa totalité).

### 1.2 : La population à observer

Notre étude a porté sur les rencontres du Vème Coupe d'Afrique des clubs champions de Basket-ball féminin qui s'est déroulé du 21 au 26 Décembre 1993 à Dakar.

Elle regroupe les équipes suivantes :

- le DUC (Dakar Université Club) du Sénégal
- le DIOLIBA du Mali
- le MAXAQUENE du Mozambique
- le NOCAL de l'Angola

Cette manifestation sportive constitue sur le plan continental, un important cadre de regroupement d'équipes très confirmées (d'ailleurs championnes de leur pays). De ce fait elle est plus en mesure de traduire l'importance de notre recherche.

### 1.3 : L'outil de mesure

Toute méthode d'évaluation des performances, en Basket-ball se sert de l'observation libre, écrite ou filmée. Dans notre étude, seule l'observation écrite est utilisée. Elle est une forme d'observation qui s'appuie sur la fixation sur papier des éléments à observer.

Dans la perspective d'être plus rigoureux par rapport à la cueillette des données de l'observation, nous avons tenu à remettre à chaque observateur une fiche d'observation, ceci dans le but d'avoir des données identiques.

## 2. LES OBSERVATEURS

Pour l'observation et la prise de notes dans une telle étude, deux paramètres sont importants. Ce sont la fidélité et la rigueur. Restreindre la collecte de données aux services d'une seule personne ne répond pas à notre souci d'objectivité. Pour échapper à certaines défaillances que sont les aléas subjectifs de l'observation, nous avons pris quatre observateurs. Ces derniers avec un matériel identique et le même objet d'observation, feront la prise de note séparément sur les fiches.

Cette démarche vise à les affranchir de toute influence mutuelle. Ces observateurs sont des optionnaires de Basket-ball à l'INSEPS.

Leur niveau de connaissance en Basket-ball est tel qu'ils n'auront pas de problèmes majeurs dans le système de prise de notes, c'est-à-dire la manipulation des fiches.

### 3. LA FIDELITE INTER-OBSERVATEURS

L'observation doit être fiable car étant un moyen de transmission de savoir. Dans ce domaine, l'objectivité est une condition difficile à satisfaire. Cette difficulté est surtout liée à l'importance des facteurs pouvant l'influencer, et à l'infaillibilité des observateurs.

En guise de vérification, nous avons essayé de procéder à un test inter-observateur entre les quatre observateurs, afin de voir si les erreurs commises ne sont pas en mesure de compromettre la fiabilité et la validité des données recueillies et les décisions prises.

Pour cela, nous avons fait le calcul du coefficient de corrélation entre les observateurs pour la première rencontre et d'en tirer le coefficient moyen. Cette valeur sera confrontée à celle d'une des tables pour voir s'il y a satisfaction de la fidélité de l'observation. Et elle doit être au moins égale à 80 %.

Avec les quatre observateurs (x, y, z, k) nous avons obtenu les résultats suivants :

- coefficient de corrélation (xy) = 0.991981
  - coefficient de corrélation (xz) = 0.999164
  - coefficient de corrélation (xk) = 0.994288
  - coefficient de corrélation (yz) = 0.991557
  - coefficient de corrélation (yk) = 0.986573
  - coefficient de corrélation (zk) = 0.993733
- Total des coefficients de corrélation = 5.957296
- Coefficient de corrélation moyen = 0.9928826



Non seulement il dépasse les 80 % ; et comparé à la table de FISHER et YATS nous constatons qu'il y a satisfaction au niveau de la fidélité de l'observation, avec :  $ddl = 3$  et  $\alpha = 0.05$   
 $r =$  coefficient de corrélation  $= 0.8783$

#### 4. DEMARCHE METHODOLOGIQUE

La fiche d'observation détenue par les observateurs comportent les paramètres suivants :

- le temps de possession de balle (TPB)
- les remarques (RM) qui caractérisent le TPB :

  - . pertes de balle (PB)
  - . fautes (F)
  - . les points marqués (1 ou 2 ou 3 points) après chaque possession
  - . la conservation de la balle ( $\sim$ ) après une tentative de récupération de l'équipe adverse, ou un tir au panier. (cf. tableau II.1) .

Au cours des quarante minutes, les quatre observateurs vont recueillir, avec les fiches d'observation, un ensemble d'éléments qui nous serviront de source référentielle pour la suite des travaux. Avec un chronomètre à la main, ils prennent en même temps, la durée de chaque attaque (citées précédemment). Chaque chronomètre est déclenché à chaque fois que l'équipe est en possession de la balle, et est arrêté une fois que cette dernière la perd. Il est à noter au niveau de notre étude que lorsqu'il y a faute, perte de balle, tir au panier, le chronomètre est remis à zéro. Le temps ainsi pris, est reporté au niveau de la fiche.

**MATCH :** -----

A					B				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s					00 à 10s				
11 à 20s					11 à 20s				
21 à 30s					21 à 30s				

TPB	SCORE	FINAL	TPB

TABEAU II.2- Tableau récapitulatif d'une rencontre.

A partir des éléments recueillis sur la fiche d'observation, nous établirons un tableau récapitulatif de chaque rencontre qui nous aidera à déterminer :

- la durée des temps d'attaques divisées en trois périodes :  
0 à 10 secondes (s), de 11 à 20s, de 21 à 30s.
- le total ou la fréquence des possessions durant chaque période.
- le pourcentage de possessions positives et négatives de chaque période.
- le temps de possession de balle de chaque équipe (TPB).
- le score final de la rencontre. (Voir tableau II.2) .

Les possessions positives sont celles se terminant par un lancer-franc réussi ou par une action positive sans points marqués (faute personnelle à la défense).

Les possessions négatives, quant à elles, se terminent par un tir manqué, des violations ou pertes de balles anormales (interception, faute personnelle offensive).

Enfin, en nous appuyant de ce tableau récapitulatif, nous essayerons de construire d'autres tableaux pour chaque comparaison des variables de notre étude.

C'est à partir de ces comparaisons que se fera l'objet d'une analyse détaillée avant de tirer des conclusions nécessaires.



**CHAPITRE III -  
PRESENTATION ET  
ANALYSE DES DONNES**

<b>EQUIPES</b>	<b>FREQUENCE</b>	<b>PERFORMANCE</b>
<b>DUC</b>	273	178
<b>DJOLIBA</b>	297	151
<b>MAXAQUENE</b>	281	191
<b>NOCAL</b>	287	162
<b>TOTAL</b>	1138	682
<b>MOYENNE</b>	285	171

**TAB. III - 4 : REPARTITION DES EQUIPES SELON LA FREQUENCE DE POSSESSION  
ET LA PERFORMANCE**

L'observation des rencontres et le recueil des données étant faits, nous essayerons dans ce chapitre de faire une présentation des résultats recueillis.

Durant tout le tournoi, les équipes ont totalisé 1138 possessions, avec une moyenne d'équipe tournant autour de 285 possessions (cf. tableau 11.4). Ceci nous amène à définir deux catégories d'équipes. La première est caractérisée par les équipes ayant une fréquence de possession supérieure à la moyenne. Elle concerne le DIOLIBA et le NOCAL qui totalisent respectivement 297 et 287 possessions. La deuxième regroupe celles qui sont en-dessous de cette moyenne. Ce sont le DUC (273 possessions) et le MAXAQUENE (281 possessions).

Les calculs effectués au niveau de la performance révèlent une valeur globale de 682 points marqués avec une moyenne d'équipe égale à 173 points pour l'ensemble du tournoi. Au niveau de cette variable, les deux finalistes comptabilisent des valeurs au-dessus de la moyenne (DUC et MAXAQUENE) ; tandis que celles classées 3e et 4e (NOCAL et DIOLIBA) totalisent des performances en-dessous de la moyenne.

<b>EQUIPE</b>	<b>PERIODE (sec)</b>	<b>FREQUENCE</b>	<b>PERFORMANCE</b>	<b>EFFICACITE</b>
---------------	--------------------------	------------------	--------------------	-------------------

<b>DUC</b>	<b>0 à 10</b>	<b>152</b>	<b>104</b>	<b>0,68</b>
	<b>11 à 20</b>	<b>110</b>	<b>62</b>	<b>0,58</b>
	<b>21 à 30</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>1,09</b>

<b>DJOLIBA</b>	<b>0 à 10</b>	<b>129</b>	<b>67</b>	<b>0,68</b>
	<b>11 à 20</b>	<b>148</b>	<b>69</b>	<b>0,40</b>
	<b>21 à 30</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>0,75</b>

<b>MAXAQUENE</b>	<b>0 à 10</b>	<b>131</b>	<b>95</b>	<b>0,72</b>
	<b>11 à 20</b>	<b>131</b>	<b>87</b>	<b>0,66</b>
	<b>21 à 30</b>	<b>19</b>	<b>9</b>	<b>0,47</b>

<b>NOCAL</b>	<b>0 à 10</b>	<b>126</b>	<b>83</b>	<b>0,65</b>
	<b>11 à 20</b>	<b>124</b>	<b>52</b>	<b>0,59</b>
	<b>21 à 30</b>	<b>37</b>	<b>27</b>	<b>0,72</b>

TAB. III - 2 : REPARTITION DES EQUIPES SELON LA FREQUENCE DE POSSESSION, LA PERFORMANCE, L'EFFICACITE ET LES PERIODES

Au niveau du tableau III.2 nous remarquons que les plus basses fréquences pour l'ensemble des équipes sont observées durant les périodes de 21 à 30s.

L'équipe sénégalaise détient la plus basse fréquence à ce niveau avec 11 possessions pour l'ensemble du tournoi. La fréquence la plus élevée est comptabilisée par le NOCAL avec 37 possessions.

Toutefois, c'est au niveau de cette période (21 à 30s.) que la plus grande efficacité des équipes se note sauf pour le MAXAQUENE qui réalise sa plus grande efficacité durant la période de 0 à 10s. Le DUC possède une très grande fréquence avec 152 possessions, les autres équipes ne montrant pas une différence très notable entre cette période et celle allant de 11 à 20s.

D'ailleurs le DIOLIBA a obtenu sa plus grande fréquence durant cette deuxième période avec 148 possessions.

Nous constatons aussi, que le deuxième taux d'efficacité (efficacité intermédiaire) a été réalisé durant la période allant de 0. à 10 secondes, sauf pour l'équipe mozambicaine qui localise sa seconde valeur d'efficacité durant la période de 11 à 20s.

Les valeurs les plus faibles se remarquent avec les périodes de 11 à 20s. pour toutes les équipes à l'exception du MAXAQUENE qui réalise son taux le plus faible durant la période de 21 à 30s.

EQUIPES			
DUC		NOCAL	
TPB	SCORE FINAL		TPB
15'52"	49	42	20'46"

EQUIPES			
DJOLIBA		MAXAQUENE	
TPB	SCORE FINAL		TPB
119'56"	44	73	16'11"

EQUIPES			
DJOLIBA		NOCAL	
TPB	SCORE FINAL		TPB
15'27"	53	62	19'49"

EQUIPES			
DUC		MAXAQUENE	
TPB	SCORE FINAL		TPB
17'33"	59	48	19'03"

TABLEAU III - 3

Récapitulatif de quatre matchs avec les variables TPB et  
et score final

Le tableau II.3 récapitule les variables TPB et score final (P.M.) pour quatre rencontres. Le constat au niveau de ce tableau est que les équipes perdantes totalisent un TPB supérieur à celui des vainqueurs.

Seule la rencontre entre le DIOLIBA et le NOCAL ne cadre pas dans cette logique. En effet, au niveau de cette rencontre, l'équipe vainqueur totalise un TPB supérieur à celui de l'équipe vaincue.

## DISCUSSIONS

La remarque principale faite au niveau du tableau III.1, est que les deux finalistes (DUC et MAXAQUENE) détiennent les plus petites fréquences de possessions, mais réalisent toutefois les meilleures performances. En effet, d'autres paramètres

peuvent entrer en jeu tels que les pertes de balles. L'exemple de la rencontre DUC-DIOLIBA en est une illustration. Nous constatons ici, que le DIOLIBA possède la plus grande fréquence (105 possessions contre 94), mais aussi le plus grand nombre de pertes de balles (50 contre 43).

C'est la raison pour laquelle B.ERRAIS et HERR disent que "le ballon est un capital qu'il ne faut pas dilapider. A

pourcentages d'adresse égaux, l'équipe qui perd des balles court à sa perte".

Les résultats obtenus au niveau du tableau III.2. montre que les équipes n'ont pas exploité les attaques placées qui correspondent aux situations de jeu lentes (période de 21 à 30s.)

En effet, les fréquences faibles observées à ce niveau, en donne une illustration.

La plus basse fréquence est obtenue par le DUC (11 possessions).

Elle révèle que la moyenne de possession de balles de l'équipe sénégalaise par rencontre est de l'ordre de 4 possessions, tandis que le NOCAL, lui détenant la plus grande fréquence (37 possessions) durant cette période, ne comptabilise en moyenne que 13 possessions par match. Toutefois, c'est durant cette période que la plus grande efficacité est obtenue à l'exception du MAXAQUENE, qui, l'observe durant la période de 0 à 10s. Ceci peut s'expliquer :

- par l'adoption des équipes comme stratégie la circulation de la balle et tentent leur chance dans les ultimes secondes. Ce qui suppose que l'organisation collective semble nécessaire par l'enchaînement de plusieurs mouvements offensifs pour arriver à déstabiliser la défense et trouver ainsi des positions de tirs confortables.



- par le fait que les joueurs précipitent souvent leurs tirs alors qu'une meilleure situation aurait pu être créée en "travaillant" plus longtemps la défense adverse, c'est-à-dire utiliser au maximum les trente secondes prévues par le règlement.

- par l'inorganisation ou par l'organisation inefficace de la défense adverse.

En effet, l'inefficacité de la défense donne à l'équipe adverse la possibilité d'accéder plus rapidement au panier. Ce qui fait que les attaques placées n'ont pas été utilisées par les équipes.

La période de 0 à 10s. a été cependant exploitée surtout par le DUC. Sa fréquence élevée (152 possessions) nous en donne un aperçu. Les fréquences obtenues avec les autres équipes ne montrent pas une différence significative entre les valeurs de ces deux périodes.

En effet, la différence entre les valeurs de ces deux périodes, pour le DIOLIBA, est de 19 possessions, tandis que celle du MAXAQUENE est nulle. Elle se chiffre à 2 possessions pour le NOCAL.

Cependant, c'est à ce niveau (période de 0 à 10s.) que le deuxième taux d'efficacité est observé pour toutes les équipes à l'exception du MAXAQUENE qui lui, détient sa plus grande efficacité durant cette période.

Cette efficacité de l'équipe mozambicaine pourrait s'expliquer par le fait que l'équipe est habituée à jouer avec les contre-attaques, et semble même développer des automatismes. Les mêmes fréquences obtenues dans la période de 0 à 10 s. et celles de 11 à 20s., de l'ordre de 131 possessions pour chaque période, nous démontrent cette option de l'équipe pour le jeu rapide.

Au niveau de la relation TPB (temps de possession de la balle) et performance (P.M.) le fait que les équipes vaincues possèdent un TPB plus élevé que celui des vainqueurs, explique que ces premières réalisent le plus souvent, une "bonne" conservation de la balle sans pourtant y apporter une bonne efficacité.

Fait, la comparaison entre le TPB et la performance montre en définitive qu'un TPB élevé n'entraîne pas systématiquement une bonne performance, car maîtriser le ballon constitue une garantie pour sa conservation. Mais cette maîtrise peut être aussi un handicap dans l'évolution du jeu. Chaque action de maîtrise du ballon réalisée, permet à l'adversaire de revenir progressivement, dans le jeu et de pouvoir probablement se replacer et réorganiser leur système défensif. Dans le jeu, l'équipe doit savoir utiliser les actions de conservation du ballon à bonnes fins.

D'ailleurs, HUGUET rappelle qu'il existe une restriction dans le temps du Basketball, du fait de l'existence des règles de 3 secondes ; 5 secondes ; 10 secondes et 30 secondes.

Ainsi, une prise de conscience du temps s'établit chez le basketteur. Dans un temps qui ne peut être supérieur aux fatidiques, 30 secondes, les joueurs observent une bi-

personnalité (attaquants se transformant en défenseurs ou vice-versa). Dans les tranches exactes de secondes ainsi rationnées, le changement de rythme est une arme redoutable, individuellement comme collectivement.

C'est pourquoi, il précise que "l'obligation d'agir parce que le temps est compté, fait que le basket est un sport à plein emploi".

**CONCLUSION**

Dans une observation effectuée à partir de la Vème Coupe d'Afrique des clubs champions de Basket-ball féminin (édition 1993 à Dakar), nous avons essayé d'évaluer l'efficacité offensive à travers les variables fréquence de possession (TOTAL), durée d'attaque (TPB) et la performance.

L'examen des rencontres, nous a permis de recueillir des informations concernant ces variables. Elles correspondent respectivement à la capacité de prendre possession du ballon de le conserver et de marquer des paniers.

Le constat qui se dégage à l'issue de notre étude, est qu'une fréquence de possession élevée comme un temps de possession de balle élevé n'entraînent pas systématiquement une bonne performance. N'empêche que la finalité de ces deux paramètres est très déterminante.

Aussi, elle nous a permis de remarquer avec l'efficacité que les situations de jeu lentes comme les attaques placées n'ont pas été exploitées. De ce fait, les contre-attaques et les jeux de transition (situations de jeu rapide et situations de jeu plus ou moins rapide) sont les plus exploitées.

Partant de ces considérations notées, nous nous rendons compte, que la tâche qui incombe aux entraîneurs est très délicate.

En vue d'avoir des équipes efficaces dans leurs actions offensives, l'entraîneur doit veiller sur la manière de jeu de ces joueurs en donnant les consignes nécessaires dans le but de réduire au minimum les erreurs occasionnant souvent des pertes de balles. Donc, hormis le travail technique et tactique, celui de certains éléments, telle la perception visuelle est nécessaire car pouvant être source d'erreur (cf. en annexe sources d'erreurs : MALHO F.).

En effet, sur le terrain, le joueur peut en fait, être considéré comme un émetteur et un récepteur d'informations ; et les erreurs commises relèvent en grande partie de la non perception d'éléments fondamentaux de la situation, et des appréciations optiques et motrices.

En matière de Basket-ball, le joueur évolue dans un milieu où ballon, partenaires, adversaires et situation de jeu sont en étroite corrélation ; et limiter l'activité de ce dernier à de simples éclats techniques d'action de maîtrise du ballon, pourrait avoir de sérieuses retombées dans l'efficacité du jeu.

Et partant du principe que le pourcentage de réussite, en attaque est élevé lors des dix premières secondes d'attaque, car la défense n'a pas réussi à s'organiser complètement, les entraîneurs doivent travailler le plus possible, cette phase de jeu. Et ils doivent aussi, savoir que les joueurs ne peuvent reproduire que le rythme travaillé à l'entraînement.

**BIBLIOGRAPHIE**

\*\*\*\*\*

- 1 - **BOSC (G.), GROSGEORGE (B.)**, L'Entraîneur de basket-ball,  
Paris -Vigot - 1976
- 2 - **BOUET (M)** Signification du sport Editions U, 1969 C
- 3 - **BOUTMANS (J)** L'Analyse directe des rencontres de basket-ball à  
l'aide de l'ordinateur, Science et Matricité, 1988  
n° 5 pp. 47 - 52
- 4 - **DUFOUR (J)** Foot-ball moderne, Edition BORNEMAN Paris 1974
- 5 - **GARBA (S)** Evaluation des performances des joueurs et des équipes  
de basket-ball, Trener Tchecoslovaquie 1981, n° 9 Pg.  
486 - 427. -
- 6 - **Gérard BOSC et RAYMOND Thomas**, Le basket-ball Paris Vigot 1976
- 7 - **HERR (L)** Le basket-ball Paris, Edition BORNEMAN 1980 p. 177
- 8 - **HUCUET**, Le basket-ball Paris Edition chicon 1980 Pg. 319
- 9 - **MAI ANT - PAMERLANT** 1977 In mémoire de maîtrise es STAPS, Abdoul  
Aziz Mbaye SAGNA 1989 Pg. 10
- 10 - **SIMONET (P)** Apprentissages moteurs et processus d'acquisition  
Editions Vigot 1986 Pg 14.

- 11 - **SMITH (D)** Multiple offense and defense 1981, Prentice HALL,  
Englewood cliffs, New Jersey 07632
- 12 - **THEODORESCO (L)** Théorie et Méthodologie des jeux sportifs, Paris  
les éditeurs français réunis 1977
- 13- **THOLOZAN (M)** Basket-ball, Collection Premiers Pas sportif, Paris  
1991.

**ANNEXE**



# LES SOURCES D'ERREUR

d'après MAHLO (P.D.A.)  
« L'acte tactique en jeu »

## AMPLITUDE VISUELLE

Non perception d'éléments de la situation générale qui ont de l'importance pour la solution immédiate du problème.

Mauvais champ visuel.

Insuffisance de l'amplitude.

## CALCUL OPTICO-MOTEUR

Évaluation erronée de la distance, de la vitesse et du temps par rapport aux possibilités motrices propres

Tirs manqués

Passes manquées

timing... etc.

## PENSEE TACTIQUE

1 - Agit sans analyser la situation correctement. Choix d'une démarche objectivement fautive et inadéquate...

Mais qui peut néanmoins réussir.

2 - Incompréhension des joueurs exprimant la divergence des résultats de la pensée tactique des joueurs intéressés à l'action collective.

## CONNAISSANCE

Méconnaissance de la solution la plus adéquate ce qui ne permet pas de choisir l'action la plus propice. (C'est l'erreur la plus répandue chez le débutant).

## VITESSE DE REACTION

1 - La solution la plus juste intervient trop tard, la situation s'étant déjà modifiée.

2 - La solution n'est pas trouvée dans les délais voulus.

3 - La réaction motrice intervient moins vite que celle de l'adversaire.

Parade - Rebond cff. et déf.

## SAVOIR-FAIRE - TECHNIQUE

1 - Non maîtrise de l'action adéquate (technique).

2 - Trop grande attention accordée à la technique ce qui ne permet pas de résoudre la situation correctement.

3 - Une maîtrise technique insuffisante ne permet pas de résoudre correctement la situation.

## QUALITES PHYSIQUES DE BASE

Force - Vitesse - Endurance - Coordination.

1 - Une intention tactique juste n'est pas mise à exécution ou trop lentement par manque de force ou d'endurance.

2 - Accumulation d'erreurs tactiques par manque de condition physique (inhibition, de la perception et du processus mental).

## CONCENTRATION

déconcentration  
ou  
excès de concentration

## ESPRIT COLLECTIF

Prédominance inadéquate et injustifiée des actions individuelles (Tirs au panier, dribble...) ou des actions collectives.

## VOLONTE ET MOTIVATION

Passivité  
Négligence  
Manque d'entrain  
Angoisse  
Manque de maîtrise  
Indiscipline - Fantaisie  
Actions passionnelles

MATCH : ----- (A) -----

A					B				
DUC					DIOLIBA				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s	68	48	47.05%	52.95%	00 à 10s	39	22	56.41%	43.59%
11 à 20s	25	20	68%	32%	11 à 20s	57	26	47.37%	52.63%
21 à 30s	1	2	100%	0%	21 à 30s	9	6	44.44%	55.56%

94 71.68% 28.31%  
EC = ± 26.66

105 49.40% 50.59%  
EC = ± 6.23

TPB	SCORE	FINAL	TPB
13'21"	70	54	21'07"

MATCH : ----- ② -----

A					B				
NOCAL					MAXA QUENE				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s	51	33	47.05%	52.95%	00 à 10s	41	32	46.34%	53.66%
11 à 20s	40	23	45%	55%	11 à 20s	42	33	40.48%	59.52%
21 à 30s	6	2	16.67%	83.33%	21 à 30s	6	5	50%	50%

97      36.24% 63.76%  
EC = ± 16.97

89      45.60% 54.39%  
EC = ± 4.80

TPB	SCORE	FINAL	TPB
17'46"	58	70	17'08"

MATCH : ----- (3) -----

A					B				
DUC					NOCAL				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s	45	28	53.33%	46.67%	00 à 10s	29	13	44.83%	55.17%
11 à 20s	41	21	46.34%	53.66%	11 à 20s	39	11	33.33%	66.67%
21 à 30s	3	0	100%	0%	21 à 30s	21	18	52.38%	47.62%
89		66.55%		33.44%	89		43.51%		56.48%
EC = ± 29.17					EC = ± 9.59				

TPB	SCORE	FINAL	TPB
15'52"	49	42	20'46"

# MATCH

(4)

X

A					B				
DIOLIBA					MAXAQUENE				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s	47	26	40.63%	59.57%	00 à 10s	62	47	66.13%	33.87%
11 à 20s	54	18	38.89%	61.11%	11 à 20s	38	24	57.89%	42.11%
21 à 30s	6	0	33.33%	66.67%	21 à 30s	5	2	20%	80%

107

37.55% 62.45%  
EC = ± 3.73

105

48% 51.99%  
EC = ± 24.60

TPB	SCORE	FINAL	TPB
19'56"	44	73	16'11"

MATCH : ----- (5) -----

①

A					B				
DIOLIBA					NOCAL				
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.
00 à 10s	43	19	41.86%	58.14%	00 à 10s	46	37	63.04%	36.96%
11 à 20s	37	25	40.54%	59.46%	11 à 20s	45	18	46.44%	53.56%
21 à 30s	5	9	80%	20%	21 à 30s	10	7	40%	60%

85      54.13%    45.86%  
EC = 22/41

101      49.16%    50.84%  
EC = ± 12.22

TPB	SCORE	FINAL	TPB
15'27"	53	62	19'49"

⑥

**MATCH : -----**

A <span style="font-size: 2em;">DUC</span>					MAXAQUENE					B
DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	DUREE	TOTAL	PM	POS. POS.	POS. NEG.	
00 à 10s	39	28	56.41%	43.59%	00 à 10s	28	16	64.29%	35.71%	
11 à 20s	44	21	50%	50%	11 à 20s	51	30	52.94%	47.06%	
21 à 30s	7	10	57.14%	42.86%	21 à 30s	8	2	12.5%	87.5%	
90      54.51% 45.48%					87      43.24% 56.75%					
EC = ± 3.92					EC = ± 2.22					

TPB	SCORE	FINAL	TPB
17'33 <sup>00</sup>	59	48	19'03 <sup>00</sup>

EQUIPE A: DUC

EQUIPE B: DIOLIBA

TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM	TPB	RM
09	PB	09	F+1	07	PB	05	F			12	3	12	F	06	2	11	PB		
08	F	08	2	26	2	05	F+1			12	PB	06	PB	13	PB	18	~		
07	PB	10	PB	15	~	02	2			09	PB	30	PB	14	F	11	PB		
04	F	10	F	05	3	05	PB			09	PB	19	F+0	11	PB	14	2		
09	F	10	2	05	PB	10	PB			11	PB	10	F+1	17	PB	15	3		
05	2	05	PB	09	F	09	2			18	3	10	F+1	04	PB	05	PB		
04	PB	10	PB	04	PB	07	PB			29	PB	12	~	20	PB	18	F+2		
15	PB	04	F+2	15	2	05	2			20	PB	11	PB	21	F	17	PB		
13	F+1	10	F+2	05	PB	06	PB			17	PB	11	PB	09	F	17	PB		
08	PB	05	2	15	PB	03	PB			20	F+0	23	2	03	PB	21	2		
05	2	06	2	12	F	16	2			15	2	16	PB	15	2	16	2		
03	PB	08	PB	03	PB	04	2			09	RT	11	PB	11	PB	18	PB		
15	PB	02	F+1	14	F	03	PB			10	F	03	PB	12	2	22	F+2		
04	F	02	PB	04	2	07	PB			17	PB	10	2	11	PB	21	PB		
05	2	11	PB	08	PB	10	PB			17	F	11	2	19	PB	18	~		
06	F+2	14	PB	03	PB	03	PB			14	PB	14	PB	04	PB	12	~		
02	PB			15	2					13	PB	06	PB	20	~	03	2		
14	F+1			14	2					02	2	02	PB	08	~	16	~		
13	2			06	PB					04	F+2	12	F	04	~	02	~		
16	2			11	F					04	~	04	F+0	03	F+0	04	PB		
12	2			03	2					13	PB	06	PB	16	PB				
12	PB			13	F					23	PB	06	PB	08	2				
04	PB			07	PB					12	F	07	PB	16	PB				
20	2			09	PB					14	3			15	PB				
05	PB			14	~					11	~			09	2				
03	PB			02	PB					06	2			06	2				
10	2			15	2					18	PB			18	~				
03	PB			17	PB					08	PB			09	2				
06	2			06	2					14	~			09	F+0				
10	2			09	~					05	~			11	F				
10	2			12	PB					05	PB			16	PB				

70

4120  
76-30

54

