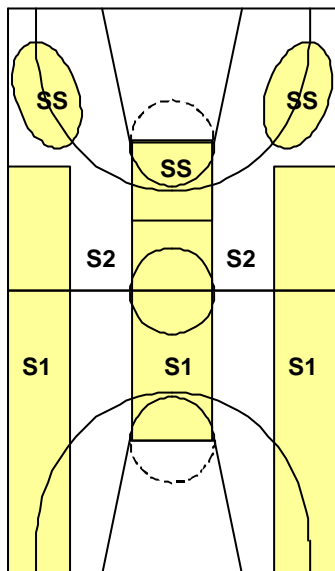


La contre-attaque

La contre-attaque, qui est le système de jeu le plus facile et le plus rapide pour marquer un panier, implique une supériorité numérique des attaquants sur les défenseurs. Comme elle exploite un laps de temps éphémère nécessaire à l'équipe adverse pour passer d'un statut d'attaque à un statut de défense, la contre-attaque ne souffre aucune hésitation, aucun geste inutile, aucun dribble superflu. Les passes sont tendues et adressées au partenaire le plus adéquat, les déplacements sont rectilignes et orientés exclusivement vers la cible (panier). Il faut donc chercher à développer un véritable « esprit » de contre-attaque. Le problème est d'habituer les joueurs à réagir rapidement à un certain nombre de signaux et à se trouver en situation d'enchaîner rapidement les passes les unes aux autres sans qu'une hésitation ne vienne troubler le déroulement de l'action. Ce ne sont que de longues répétitions qui amèneront une équipe à maîtriser progressivement la contre-attaque par élimination successive des mouvements parasites et des gestes défectueux. La mise au point de ces automatismes passe donc par certains principes et demande une progression pédagogique méthodique.

Principes directeurs de la contre-attaque



Il existe différentes situations à partir desquelles on peut lancer le développement d'une contre-attaque : sur panier manqué (rebond défensif), sur panier marqué (remise en jeu rapide), sur un entre-deux favorable, sur interception du ballon.

Les grands principes qui régissent le déroulement de la contre-attaque sont les suivants :

- ◆ Amener la balle le plus vite possible vers l'avant.
- ◆ Donner la priorité au jeu de passes : un ballon progressera toujours plus vite en passes qu'en dribbles.
- ◆ Tous les joueurs doivent courir, occuper les couloirs et prendre que des tirs à haut pourcentage de réussite.
- ◆ Les attaquants non porteurs de balle doivent toujours jouer en fonction du porteur de balle : ne jamais couper son chemin mais passer derrière lui tout en cherchant à s'en écarter au maximum.

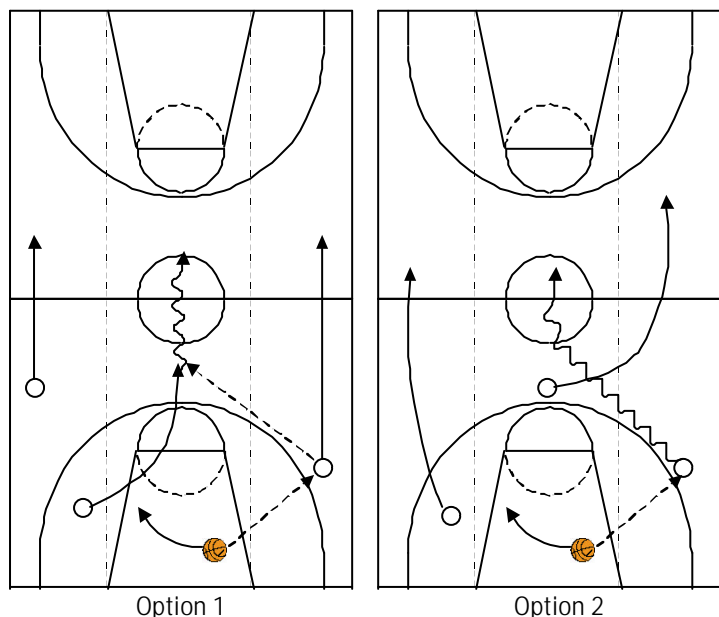
Dans la contre-attaque, le cheminement du ballon et des joueurs s'effectue dans trois types de secteurs :

- ◆ Secteurs de Sortie de balle (SS)
- ◆ Secteurs de 1^{ère} vague (S1) : il sont constitués du couloir central et des 2 couloirs latéraux.
- ◆ Secteurs de 2^{ème} vague (S2) : il sont constitués des 2 couloirs médians appelés encore contre-couloirs.

Déroulement de la contre-attaque

De façon chronologique, on retrouvera les éléments-clés suivants :

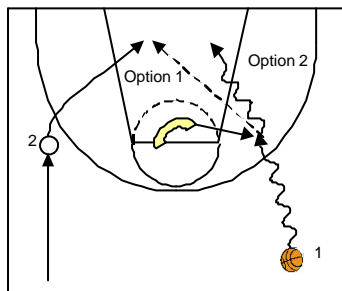
- ◆ Reconquête du ballon : suite à un rebond défensif ou à une remise en jeu, par exemple.
- ◆ Sortie de balle : on dégagera très rapidement le ballon de la zone réservée. En effet, le succès de la contre-attaque dépend de la rapidité dans la réalisation de la première passe, qui aura lieu de préférence du côté de la récupération (rebond défensif), car les joueurs prennent vite conscience qu'il est plus facile de recevoir le ballon près d'une ligne de touche (ligne de passe rarement coupée) qu'au niveau de l'axe panier-panier (lignes de passes souvent coupées + perte de temps car il faut se retourner).



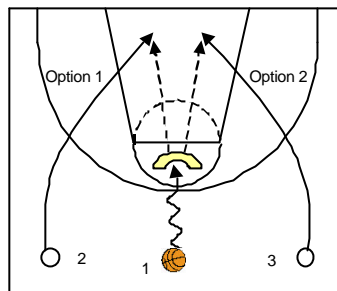
- ◆ Recherche de la longue passe : une fois la sortie de balle effectuée, on cherchera alors immédiatement à effectuer une passe au partenaire qui aurait dépassé la ligne de défense.
- ◆ Remontée collective de la balle : si la longue passe n'est pas réalisable, le porteur de balle doit rapidement s'apercevoir si un partenaire occupe le couloir central afin de lui donner la balle (option 1) ; sinon, il doit lui-même partir en dribble le plus rapidement possible dans le couloir central (option 2) ou dans le couloir latéral (le choix du couloir s'effectue par simple lecture de jeu, les joueurs de la 1^{ère} vague de contre-attaque ayant comme consigne d'occuper le plus rapidement possible les 3 couloirs disponibles).
- ◆ Fixation de la défense : en zone d'attaque, à partir de la ligne médiane, le porteur de balle cherchera à fixer au moins un adversaire à hauteur de la ligne de lancer-francs, les deux autres partenaires s'étant écarté au maximum du porteur de balle, forçant ainsi la défense à effectuer des choix.

La contre-attaque n'ayant de sens que s'il existe un surnombre des attaquants par rapport aux défenseurs, la fixation de la défense par le porteur du ballon permettra la plupart du temps d'effectuer une passe décisive à un partenaire se situant dans un secteur de tir à haut pourcentage de réussite. La passe se fera de préférence à terre, afin de faciliter le contrôle de balle par le receveur.

Finition de la 1^{ère} vague de contre-attaque



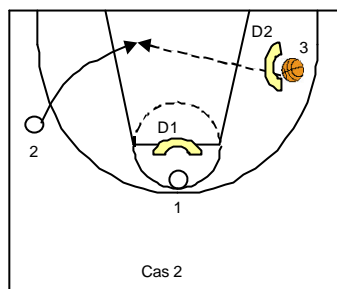
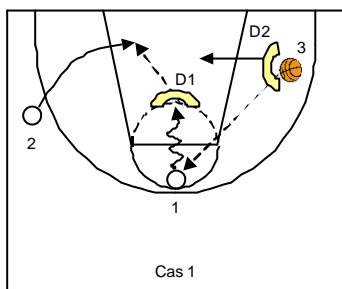
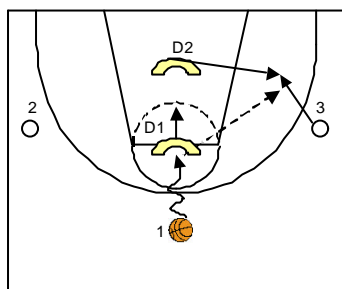
→ **Situation de 2 contre 1** : les 2 attaquants cherchent à s'éloigner un maximum l'un de l'autre en occupant les couloirs latéraux. Si le défenseur attaque le porteur, le joueur 1 passe au joueur 2 (option 1). Si le défenseur flotte, le joueur 1 poursuit le dribble et va tirer en course (option 2).



→ **Situation de 3 contre 1** : le porteur réduit la distance avec le seul défenseur, fixe ce dernier par son dribble et passe :
 - soit au joueur 2 et à ce moment là, le joueur 3 va au rebond (option 1).
 - soit au joueur 3 et à ce moment là, le joueur 2 va au rebond (option 2).

→ **Situation de 3 contre 2** : la contre-attaque à 3 contre 2 est généralement plus difficile à concrétiser, en particulier lorsque les défenseurs ont réussi à se replier au cœur de la raquette et "attendent" en quelque sorte les attaquants. Dans ce cas, l'attaque en surnombre pourra revêtir plusieurs aspects selon le placement initial des 2 défenseurs.

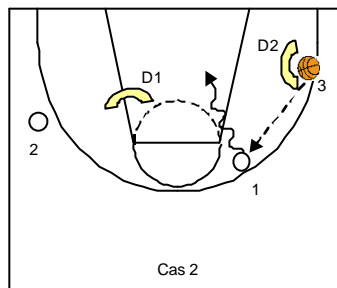
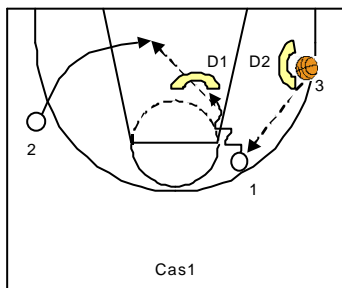
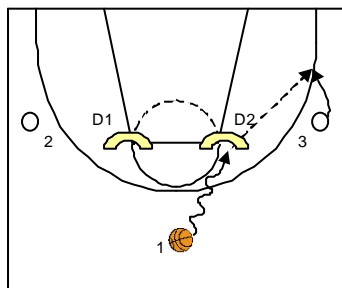
♦ Les défenseurs D1 et D2 sont placés l'un derrière l'autre sur l'axe panier-panier



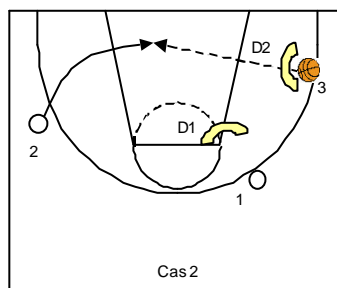
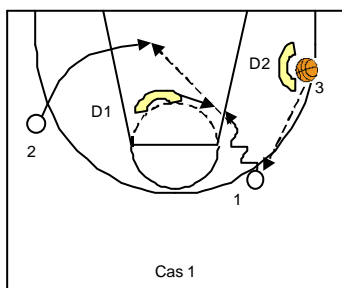
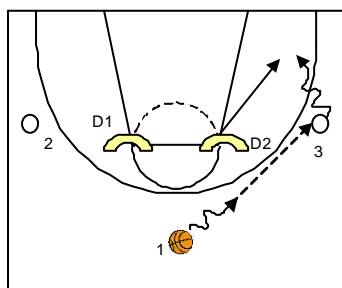
Cas 1 : 1 fixe D1 et passe à 3. D2 va défendre sur 3 et D1 se replace en flottement de telle façon qu'il cherche à conserver le contrôle de 1 et 2. 3 redonnera à 1 qui, par un dribble rapide fixera à nouveau D1. 1 passera alors à 2, qui tirera alors en course ou en suspension.

Cas 2 : si D1 se replace mal et conserve une position haute en donnant la priorité à 1, alors dans ce cas, 3 donnera à 2 qui tirera en course ou se placera en position de réception pour un tir en suspension proche du panier.

♦ Les défenseurs D1 et D2 sont placés l'un à côté de l'autre au niveau de la ligne de lancer-francs

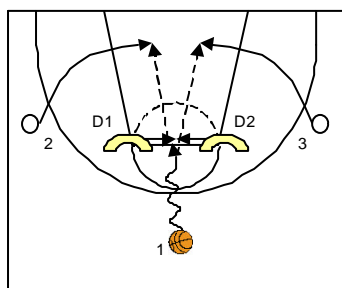


Fixation d'un défenseur : 1 fixe D2 et passe à 3. Cette manoeuvre cherche à déstabiliser la défense. 3 exécute alors une passe de retour à 1 qui, après avoir fixé D1 par un dribble rapide, passe à 2 qui a coupé (cas 1). Si D1 ne flotte pas suffisamment, 1 jouera alors dans l'intervalle laissé inoccupé (cas 2).



Fixation d'un intervalle : 1 passe à 3 qui fixe l'intervalle situé entre la ligne défensive et la ligne de fond. Si D1 se place en flottement alors 3 redonnera à 1 qui, après fixation de D1, passera à 2 qui coupe (cas 1). Si D1 joue l'interception sur le retour de passe de 3 à 1, alors 3 jouera avec 2 en back-door (cas 2).

♦ **Cas particulier** : 1 fixe l'intervalle entre D1 et D2 afin de jouer sur un back-door de 2 ou de 3.



Remarque : Si les deux défenseurs choisissent de se placer sur 2 et 3, le porteur de balle pénètre dans la raquette et tire ; les deux autres attaquants font un écran de retard et jouent le rebond offensif. De la même façon, si les deux défenseurs restent massés dans la raquette, mais empêchent cependant toute passe possible sur 2 et 3, le porteur de balle peut soit se décaler en dribble dans l'aile pour attendre les joueurs 4 et 5 (trailers), soit tirer en tête de raquette.