

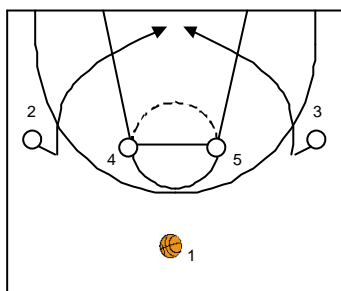
L'attaque homme à homme

Il existe de multiples systèmes de jeu, dont certains sont devenus de « grands classiques », aussi réputés que les entraîneurs célèbres qui les ont conçus. Plus on se rapproche du haut niveau, plus les entraîneurs ont tendance à créer leurs propres systèmes de jeu, qu'ils adaptent parfois à partir de mouvements offensifs connus et ceci non seulement en fonction de la spécialisation et des points forts de leurs joueurs, mais avant tout des dispositifs défensifs rencontrés dans leur championnat.

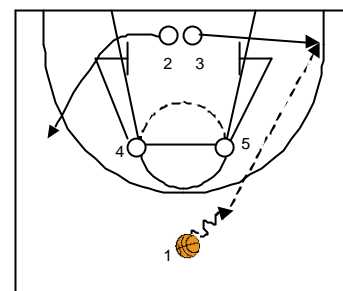
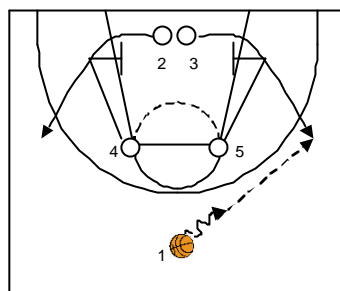
Dans le basket amateur, en particulier chez les jeunes joueurs, les systèmes « mécanisés » ont deux inconvénients majeurs : l'anticipation facile des mouvements et des passes par la défense (jeu téléphoné), et l'existence de joueurs souvent inhibés par le déroulement même du système (aucune improvisation). C'est pourquoi on cherchera plutôt à mettre en place des principes de jeu à 5 (que l'on nomme « motions », en anglais), où chaque joueur connaît à l'avance les actions qu'il peut entreprendre, par simple lecture de jeu liée à la reconnaissance d'indices fournis par les mouvements de ses coéquipiers ainsi que par les réactions défensives adverses. Il est possible d'inventer une multitude de mouvements offensifs en fonction d'un grand nombre de paramètres : je suis porteur, je suis à une ou plusieurs passes du ballon, je fais une passe vers l'avant ou l'arrière, etc... Grâce à ces nombreux repères communs aux 5 attaquants, il est facile de créer une véritable continuité dans les mouvements offensifs.

Exemple 1 : attaque homme à homme basée sur la relation extérieur - intérieur

Placement de base :
positionnement initial des attaquants en 1-4.



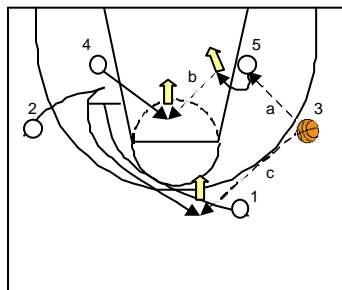
Au départ de chaque mouvement offensif, il y a démarquage simultané des ailiers avec l'aide des intérieurs (pose d'écrans en secteur médian).



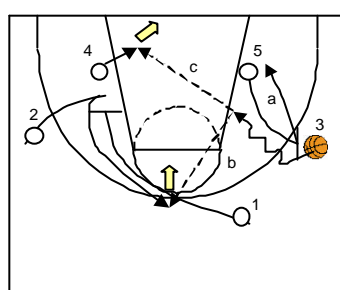
Les ailiers 2 et 3 flashent au ballon, jouent le backdoor, et stoppent leur déplacement sous le cercle en se positionnant l'un à côté de l'autre ou l'un derrière l'autre. Les joueurs 4 et 5 descendent en secteur médian pour poser un écran pour les joueurs 2 et 3, qui sprintent pour ressortir en secteur 3. 1 fixe son défenseur dans le couloir central, se décale en dribble et passe à 2 ou à 3.

Lorsque le ballon est dans l'aile, on proposera 3 options de jeu à 2 sur $\frac{1}{3}$ terrain : « Bas », « Haut » et « Chasse ».

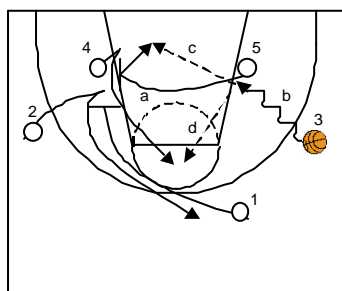
Quelle que soit l'option choisie, afin de monopoliser l'attention des défenseurs positionnés en aide, le joueur 1 portera suite à sa passe un écran pour le joueur extérieur situé à l'opposé du ballon (ce dernier aura préalablement fixé son défenseur en bordure de la zone réservée).



Option « Bas » : après la pose de son écran, 5 ouvre au ballon en prenant une position préférentielle dans la zone réservée ; 3 passe à 5 (a) qui joue le 1 contre 1 ou fixe la défense pour jouer avec 4 (b). Si la passe à 5 n'est pas possible, 3 passe à 2 qui tire ©.



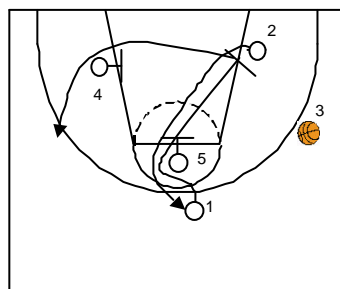
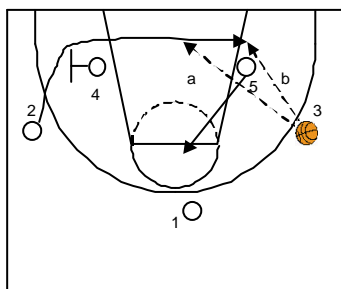
Option « Haut » : dès la réception du ballon, 3 fixe la défense (feinte de tir) afin d'attirer son défenseur. On a ensuite un pick and roll de 5 pour 3 (a). Si le 1 contre 1 ou le jeu avec 5 n'est possible, en fonction des réactions défensives, 3 peut jouer avec 2 (b) ou avec 4 ©.



Option « Chasse » : 5 coupe à l'opposé (a) pour laisser le couloir de jeu direct libre pour le 1 contre 1 de 3 (b). 5 porte écran pour 4 qui monte au poste. Si le 1 contre 1 n'aboutit pas, 3 peut jouer avec 5 qui ouvre au ballon après son écran © ou avec 4 au poste haut (d).

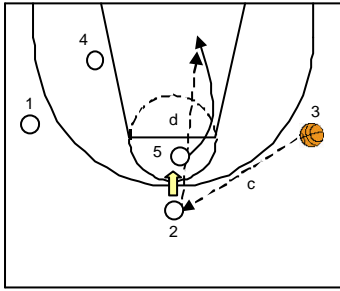
Option « Post » : elle permet de mettre en place un jeu en continuité entre les 3 joueurs extérieurs.

Lorsque le ballon est dans l'aile, l'intérieur côté ballon monte au poste haut ; le joueur 2 coupe en profitant d'un écran de 4 et va se positionner au poste bas côté ballon. En fonction de la réaction défensive, 3 peut passer le ballon à 3 dans la raquette (a) ou au poste bas (b).

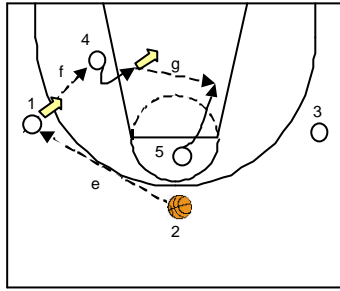


1 tourne autour de 5 et va porter un écran pour le joueur 2, qui remonte dans l'axe panier-panier en profitant d'un écran de 5. Après le passage de 2, 1 ouvre et remonte en sprintant dans l'aile à l'opposé du ballon en profitant d'un écran de 4.

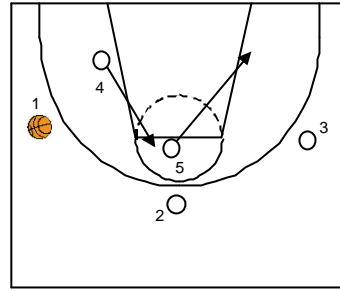
Exemple 1 : attaque homme à homme basée sur la relation extérieur - intérieur (suite)



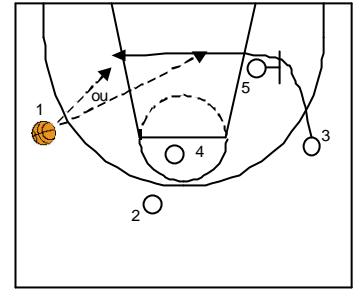
3 passe à 2 (c) qui tire ou joue en backdoor avec 5 qui ouvre après son écran (d).



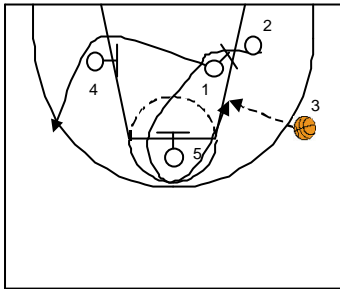
2 passe à 1 (e) qui tire ou joue avec le poste bas 4 (f) qui ouvre après son écran en prenant une position préférentielle dans la zone réservée.



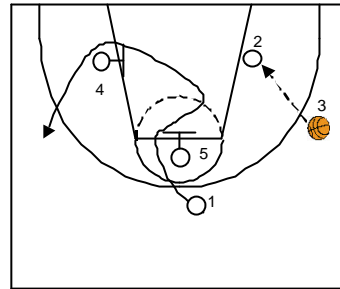
On peut ensuite enchaîner la continuité..... 4 monte au poste haut et 5 redescend au poste médian.



3 coupe en profitant d'un écran de 5 et va se positionner au poste bas côté ballon, etc...



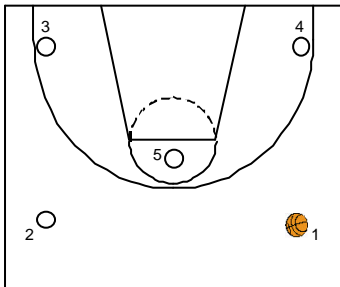
Cas particulier 1 : lors de la remontée dans l'axe central du joueur 2, si son défenseur le suit lorsqu'il utilise l'écran de 5, 2 peut littéralement tourner autour de l'écran pour recevoir le ballon dans la zone réservée.



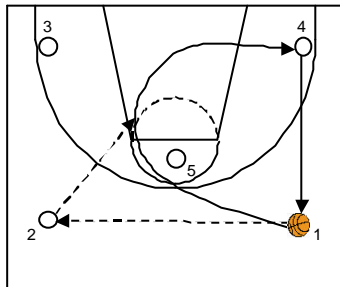
Cas particulier 2 : lorsque le joueur 1 a amorcé son mouvement pour aller poser son écran, si le joueur 2 reçoit le ballon au poste bas, alors 1 libère immédiatement l'espace pour ressortir dans l'aile opposée.

Exemple 2 : attaque homme à homme avec un seul centre

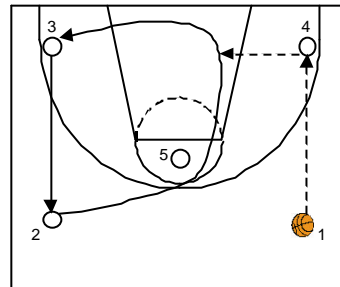
Cette attaque peut être utile lorsque l'on dispose de peu de joueurs intérieurs dans une équipe. De plus, il est assez difficile de défendre sur des « coupés », surtout si ceux-ci sont réalisés en sprint.



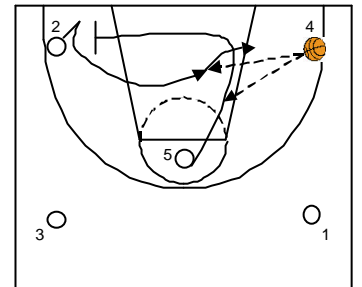
Position initiale : les joueurs se disposent en carré (2 arrières + 2 ailiers) autour du poste haut ; la distance entre 2 joueurs du carré est telle que les relations de passes soient rendues possibles.



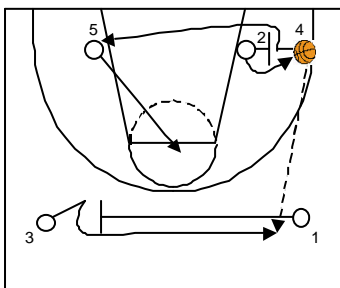
Passé arrière → arrière : l'arrière 1 coupe après sa passe dans la zone réservée (déplacement en sprint) en tournant autour du poste haut 5. Si la passe de 2 à 1 n'est pas possible, 1 ressort de la zone réservée et prend la position de 4 qui a lui même pris la place de 1 après son départ.



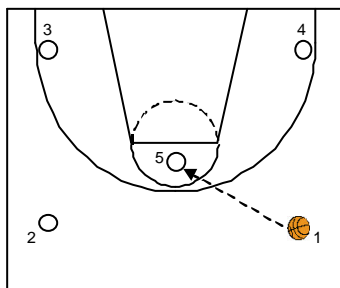
Passé arrière → ailier : l'arrière opposé 2 coupe (déplacement en sprint) dans la zone réservée en tournant autour du poste haut 5. Si la passe de 4 à 2 n'est pas possible, 2 ressort de la zone réservée et prend la position de l'arrière 3 qui a lui même pris la place de 2 après son départ.



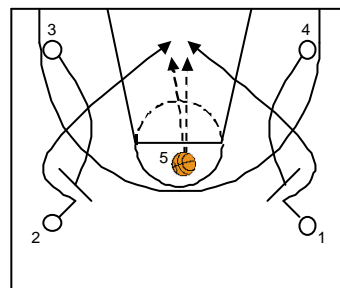
Après le passage de 2, 5 coupe en bordure de la zone réservée et 4 passe à 5. Si la passe n'est pas possible, 5 porte un écran pour 2 qui coupe à nouveau dans la zone réservée pour recevoir une passe de 4, ou ressort en secteur 5.



Si 4 n'a pas pu jouer avec 2 ou 5, 4 passe à 3, qui a coupé après avoir bénéficié d'un écran horizontal de 1. 2 porte écran pour 4 qui coupe à l'opposé et 5 remonte au poste haut.



Passé arrière → joueur central : si la passe à 4 ou à 2 n'est pas possible, on cherche à passer au joueur situé au poste haut.



Lorsque 5 est en possession du ballon, 5 fixe son défenseur et passe à l'un ou à l'autre des arrières qui coupent dans la zone réservée après avoir bénéficié d'un écran vertical de l'ailier situé de leur côté.