

L'attaque des défenses tout terrain

Un coach et son équipe doivent être préparés psychologiquement à affronter un pressing ou une zone press, car les défenses pressantes construisent leur force sur la panique et le sentiment de frustration de l'équipe adverse : une interception réussie en appelle une seconde puis une autre; la défense à chaque réussite devient de plus en plus agressive et l'attaque plus timide.

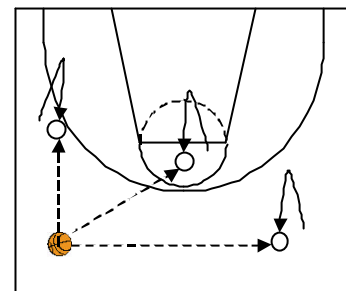
Pour ne pas subir cette pression, l'important sera de continuer à utiliser un schéma de jeu pour attaquer la défense : cela maintient les cinq joueurs dans une situation familière, sécurisante, dans laquelle ils peuvent fonctionner comme une unité au lieu de se disperser avec leurs recettes personnelles face au pressing. Il y aura toujours des interceptions mais la clef de la réussite sera de ne pas permettre qu'une erreur conduise à une autre. L'entraîneur doit être certain que son plan d'attaque est fondamentalement compris par son équipe. L'équilibre de jeu et la place du passeur et des receveurs de balle sont importants : le passeur a besoin de savoir où et quand regarder, les récepteurs doivent savoir où et quand se démarquer.

Principes généraux d'attaque des défenses tout terrain

Les principes d'attaque des défenses tout terrain sont les mêmes contre une individuelle ou contre une zone : **le joueur ayant le ballon devra toujours avoir trois solutions de passe, c'est-à-dire trois coéquipiers venant au devant de lui et pouvant recevoir le ballon**, à savoir dans l'ordre de préférence suivant :

- 1) vers la ligne de touche,
- 2) vers le centre,
- 3) vers l'autre ligne de touche (passe de renversement).

Le porteur de balle devra éviter les longues passes directement au 4^{ème} joueur, car celles-ci possèdent un faible pourcentage de réussite (un panier pour deux ou trois interceptions). Contre une défense en press, il faut surtout ne pas paniquer; 5 secondes pour la remise en jeu plus 8 secondes pour passer le milieu de terrain, cela laisse du temps pour permettre aux joueurs de s'organiser rapidement pour être en bonne position et pour jouer de façon simple sur tout le terrain.



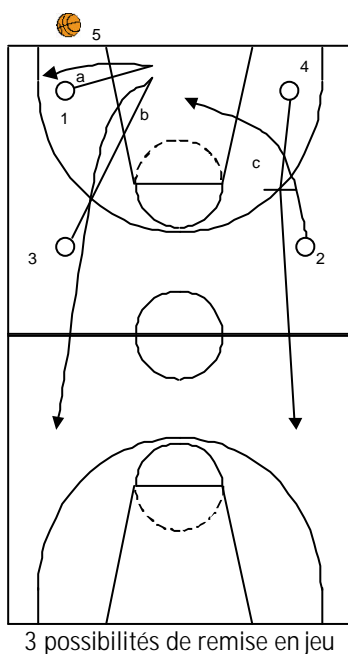
Voici quelques règles qui s'appliquent à l'attaque des défenses tout terrain :

- ♦ **attaquer avec des passes plutôt qu'avec des dribbles** le plus souvent possible;
- ♦ le joueur effectuant la remise en jeu se décale du panneau et ne reste pas près de la ligne de fond;
- ♦ dès la première passe, regarder vers l'avant : avant de réceptionner, le joueur doit avoir une idée de l'utilisation de la balle;
- ♦ dès réception du ballon, s'orienter face au terrain et regarder (photographier le terrain) avant toute tentative de dribble;
- ♦ si le joueur est "piégé", il doit tenter le 1 c 1, sinon dribbler en arrière et passer du côté faible;
- ♦ ne pas demander la balle trop près de la ligne de touche ni de la ligne médiane;
- ♦ aller vers la balle : le passeur doit regarder les mains de son partenaire et les couloirs de passe;
- ♦ les grands ne dribblent pas;
- ♦ l'entraîneur doit savoir donner ou rendre le moral à ses joueurs.

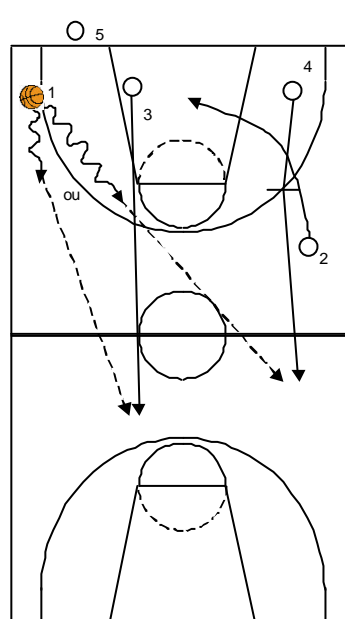
Exemple de schéma d'attaque d'un pressing

Ce schéma d'attaque permet d'offrir 3 solutions successives au joueur 5 pour effectuer la remise en jeu et conclure rapidement l'attaque.

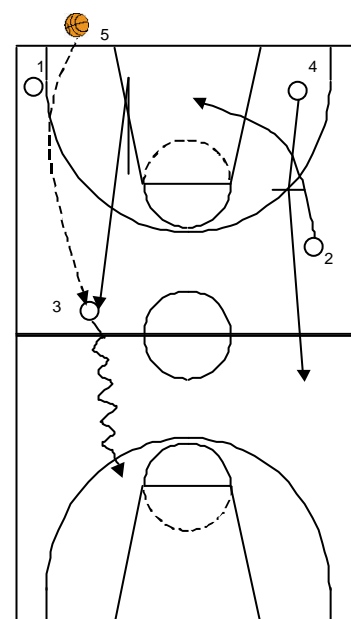
- ♦ Au départ, les 4 attaquants se positionnent en carré autour de la zone réservée. Le joueur 1 se démarque (sprint sous le cercle, stop, sprint vers l'extérieur) de façon à recevoir le ballon dans l'aile (a). Dès que 1 rentre dans la zone réservée, 3 sprinte sous le cercle, et joue ensuite immédiatement le backdoor (déplacement en sprint) avec à une passe lobée de 5 (b). Dès que 3 rentre dans la zone réservée, 4 porte un écran pour 2 qui coupe dans la zone réservée pour y recevoir le ballon (c). Si 1 reçoit le ballon, 1 part en dribble dans le couloir latéral ou dans le couloir central et peut jouer avec 3 ou avec 4 qui sprinte vers le cercle suite à la pose de son écran.



3 possibilités de remise en jeu



1 reçoit le ballon dans l'aile

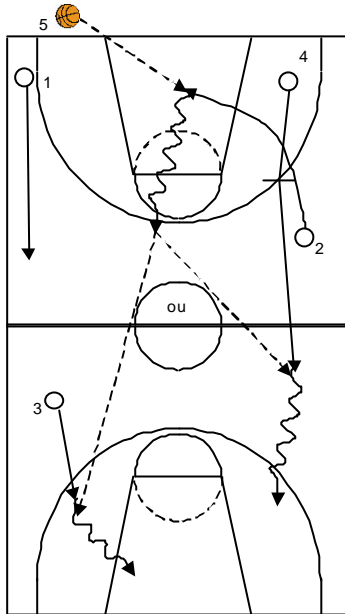


3 reçoit le ballon en backdoor

Exemple de schéma d'attaque d'un pressing (suite)

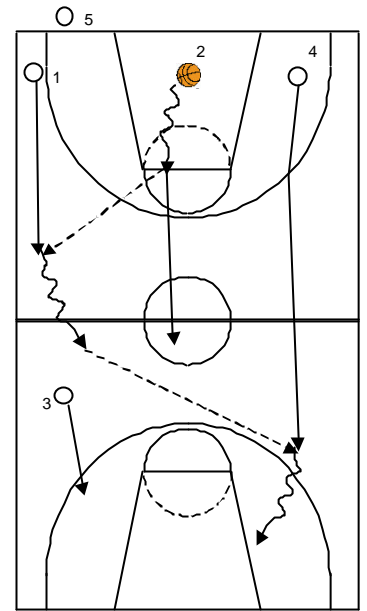
- ♦ 2 reçoit le ballon et ne rencontre aucune opposition défensive :

Dans ce cas, 2 part en dribble au centre et cherche à jouer avec 3 ou 4. On se retrouve en fait généralement dans une situation de 3 contre 2. Si les joueurs 3 ou 4 n'obtiennent pas le ballon, ils coupent sous le cercle et ressortent dans l'aile soit du même côté, soit du côté opposé.



- ♦ 2 reçoit le ballon et rencontre une opposition défensive :

Dans ce cas, 2 cherche à passer le ballon à 1 dans l'aile qui enchaîne en dribble et cherche à jouer avec 4 ou éventuellement avec 3 si l'angle de passe est favorable. Comme dans la situation précédente, on se retrouve dans une situation de 3 contre 2. Si les joueurs 3 ou 4 n'obtiennent pas le ballon, ils coupent sous le cercle et ressortent dans l'aile soit du même côté, soit du côté opposé.

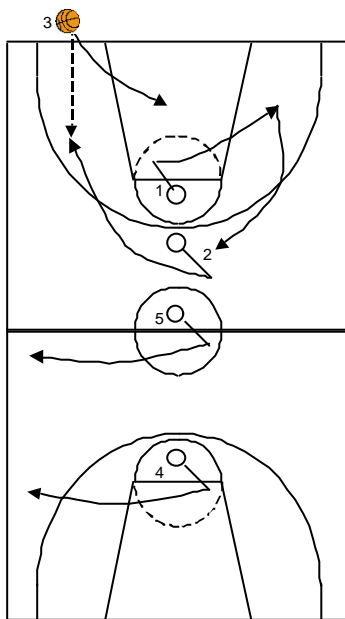


Exemple de schéma d'attaque d'une zonepress

→ Situation de départ : 3 fait la remise en jeu; 5 est dans l'axe du panier, dans le rond central; 4 est également dans l'axe du panier, mais près de la ligne de lancer-franc adverse; 2 et 1 sont l'un derrière l'autre sur la ligne de lancer-franc.

→ Remise en jeu :

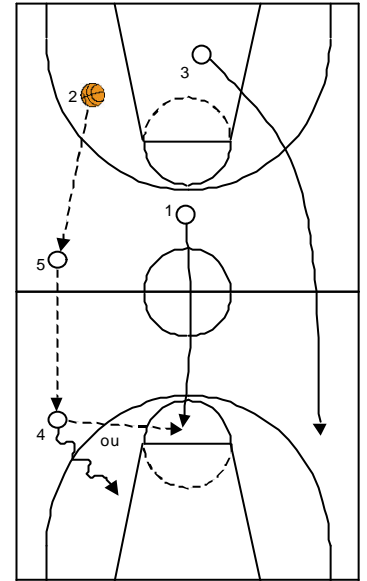
- ♦ 2 se démarque pour recevoir la balle dans l'aile (attention : 2 doit se situer à 2 m de la ligne de touche et à 3 m du coin pour éviter les risques de prises à 2);
- ♦ 5 va sur l'aile du côté de la balle et 4 fait de même;
- ♦ 1 se démarque, coupe à l'opposé, puis revient dans le couloir central;
- ♦ 3 rentre sur le terrain et reste en arrière de la balle, en solution de secours si la passe en avant n'est pas possible.



→ Montée de la balle :

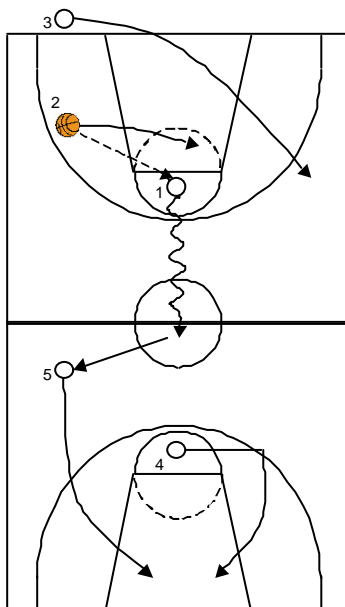
- ♦ Il doit toujours y avoir trois récepteurs possibles.
- ♦ 3 reste au niveau du ballon, et se déplace le long de la ligne de touche opposée;
- ♦ 2 passe à 5 le long de la ligne de touche (pas de dribble ni de passe à terre);
- ♦ 5 passe à 4 toujours le long de la ligne de touche;
- ♦ 4 doit attaquer le panier, soit seul, soit en passant à 1;

Si la passe n'est pas possible, 4 dribble vers la ligne de fond pour obliger la défense à descendre le plus bas possible.



→ Autre solution, si la passe de 2 à 5 est impossible :

- ♦ 2 passe à 1 dans le couloir central; 1 dribble vers la ligne de lancer-franc adverse;
- ♦ 2 reste derrière le dribbleur 1 afin de protéger son panier;
- ♦ 4 et 5, après s'être écartés, coupent vers le panier pour assurer la fin de la contre attaque;
- ♦ 3 solutions : 1 finit la contre attaque, ou on enchaîne avec le jeu de transition puis l'attaque placée.



→ Autre solution, si la passe de 2 à 1 est impossible :

- ♦ 2 redonne à 3 en arrière qui dribble vers le couloir latéral opposé;
- ♦ 4 revient chercher la balle sur l'aile;
- ♦ 5 revient au centre (possibilité de réception d'une passe de 4);
- ♦ 1 coupe en direction de l'aile côté ballon pour recevoir de 4 et dribbler vers la ligne de fond.

D'une manière générale, il faut toujours essayer de conclure rapidement, si une situation de tir facile se présente.

