

L'attaque de zone

Il est important dans l'attaque de zone de bien maîtriser les fondamentaux individuels offensifs afin d'avoir la sérénité nécessaire pour attaquer les différents types de zones, sinon c'est la panique et les joueurs font des choix à contre-sens, comme par exemple tirer trop rapidement. Il faut donc toujours être patient et faire en sorte que tous les attaquants touchent la balle avant le tir pour qu'ils se sentent concernés par l'attaque en cours ou par la suivante. L'entraîneur et les joueurs doivent savoir lire et reconnaître les points forts et les points faibles de la zone adverse. Les bases de l'attaque sont dictées par le nombre de joueur constituant le premier niveau de la zone :

- ♦ si la zone est impaire : la défense a un joueur ou 3 joueurs en avant (ex : 3.2), l'attaque intercale deux attaquants ;
- ♦ si la zone est paire : la défense a deux joueurs en avant (ex : 2.1.2), l'attaque intercale un seul attaquant.

Principes Collectifs de l'attaque de zone

Les règles fondamentales qui régissent l'attaque d'une défense de zone se résument ainsi :

➔ attaquer le plus vite possible par la contre attaque et le jeu de transition avant que la zone s'organise ;

➔ faire circuler le ballon rapidement afin de faire bouger les défenseurs et les mettre en difficulté dans leurs déplacements : déformation de la structure de la zone ;

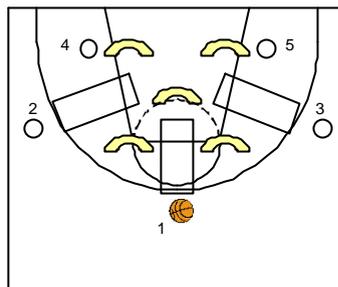
➔ se placer dans les intervalles afin de poser des problèmes de choix à la défense et/ ou se calquer sur un défenseur ;

➔ positionner les intérieurs loin l'un de l'autre et placer les attaquants au poste bas dans le dos des défenseurs, afin de gêner leur vision du jeu ;

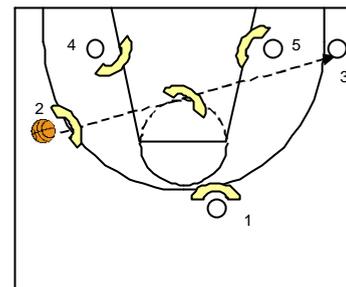
➔ fixer avant de passer : le porteur du ballon (ailier, meneur) doit exploiter les intervalles entre les défenseurs pour fixer en dribble un ou deux adversaires (feinte de pénétration) avant de passer.

♦ si le porteur de ballon se trouve dans l'axe panier-panier, il cherche à « écraser » la défense en fixant dans l'intervalle entre 2 joueurs de la 1^{ère} ligne défensive (a) ; sinon, il doit être capable de fixer son défenseur direct avant de passer (b).

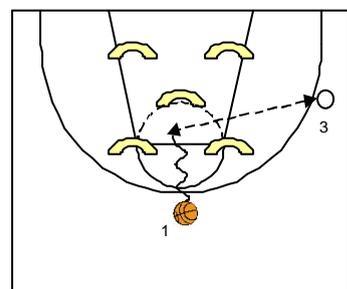
♦ si le porteur de ballon se trouve dans l'aile, il fixe soit l'intervalle (c), soit le défenseur direct pour obliger ce dernier à faire un choix (d).



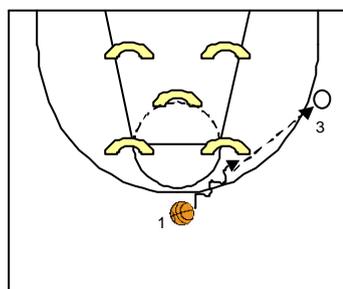
Se placer dans les intervalles



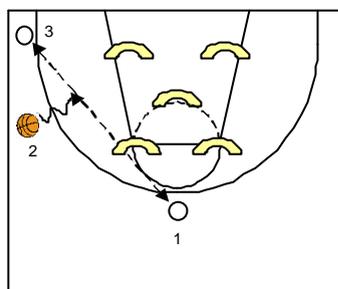
Se calquer sur un défenseur



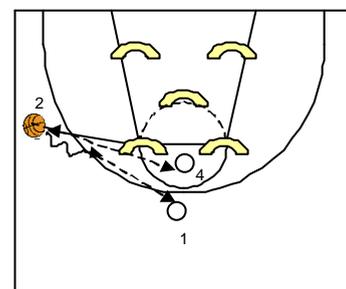
Fixation dans l'intervalle (a)



Fixation d'un défenseur (b)



Fixation dans l'intervalle (c)

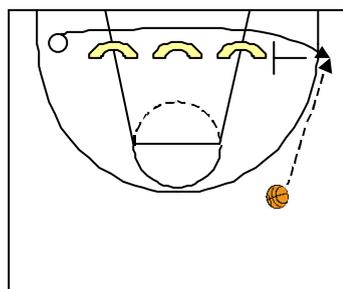


Fixation d'un défenseur (d)

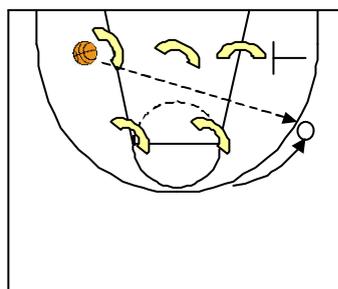
➔ exploiter les espaces libérés par la défense : les attaquants non porteurs (côté ballon ou côté opposé) doivent identifier les espaces libres créés par les fixations du porteur de balle et les exploiter : mouvements flash démarrant dans le dos des défenseurs et prises de positions préférentielles. S'ils ne reçoivent pas le ballon, ils doivent poursuivre leur mouvement (continuité), plus particulièrement s'ils se trouvent dans la zone restrictive (règle des trois secondes).

➔ alterner les relations de passes intérieur - extérieur afin de favoriser la compression et l'étirement de la défense de zone. Lorsqu'un intérieur reçoit le ballon, le second coupe dans la zone réservée en demandant la balle.

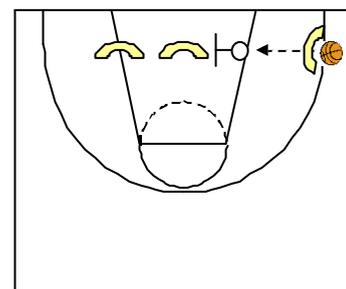
➔ utiliser des écrans afin d'améliorer l'efficacité de l'attaque de zone : soit pour faciliter les déplacements en dribble et les actions de passe du porteur de balle, soit pour permettre aux ailiers de sortir plus facilement dans l'aile ou à un tireur de se démarquer plus efficacement, soit pour permettre au poste bas de prendre une bonne position intérieure pour la réception d'une passe.



Ecran facilitant le démarquage d'un ailier



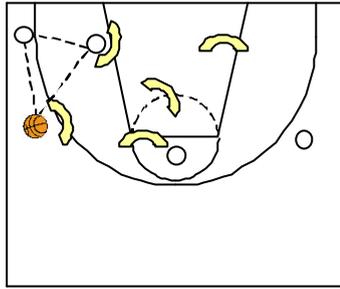
Ecran favorisant la prise d'un tir



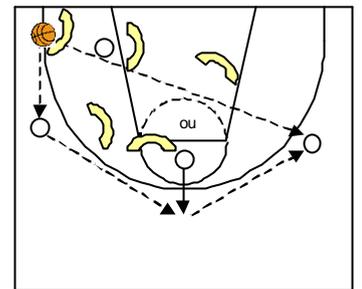
Ecran facilitant la prise d'une position intérieure dans la raquette

Principes Collectifs de l'attaque de zone (suite)

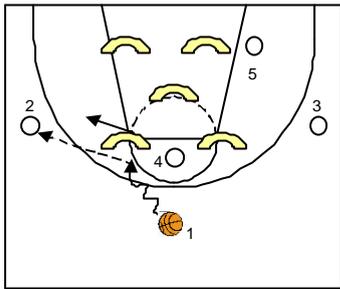
→ fixer du côté fort : les joueurs non porteur de balle coupent dans la zone restrictive et se replacent de façon à créer des surnombres, ces derniers permettant de former des triangles de passe à opposition réduite.



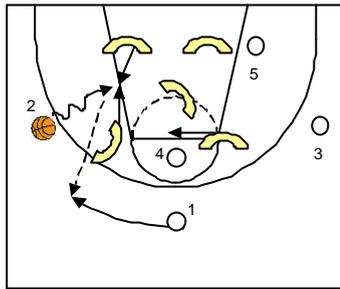
→ attaquer après renversement vers le côté faible : Le poste haut participe souvent aux renversements de l'attaque. Les passes skip (à deux mains au dessus de la tête) sont également très utiles pour trouver rapidement des positions de tirs à l'opposé.



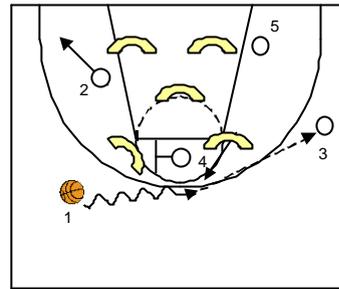
Exemple 1 : Attaque de zone 1-3-1



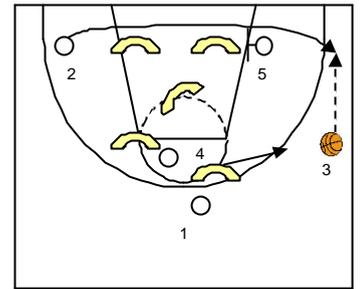
1 fixe son défenseur et passe à 2



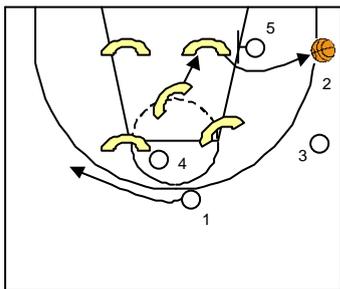
2 fixe dans l'intervalle ou en ligne de fond ; 1 se décale côté ballon et 2 passe à 1.



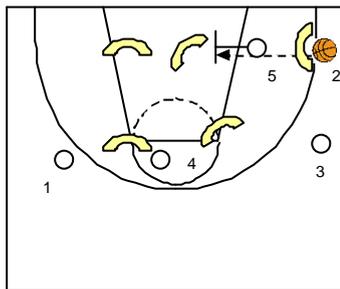
1 fixe dans l'intervalle en tête de raquette en profitant d'un écran de 4 ; 1 passe à 3.



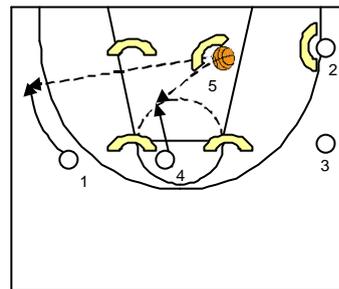
2 coupe en ligne de fond et sort en secteur 0 en profitant d'un écran de 5 ; 3 passe à 2.



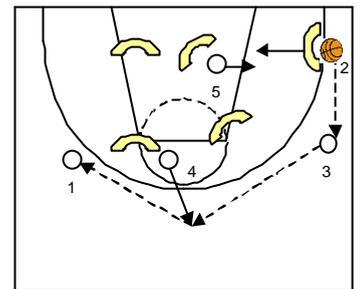
2 peut tirer sauf si un défenseur sort sur lui (dans ce cas il fait une feinte de tir)



5 va rechercher une position préférentielle à l'intérieur de la zone réservée ; 2 passe à 5.

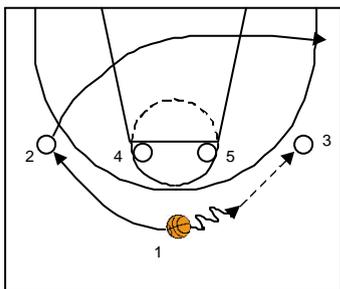


5 joue le 1 contre 1 ou fixe pour jouer avec 4 qui coupe ou transfère sur 1 qui peut tirer.

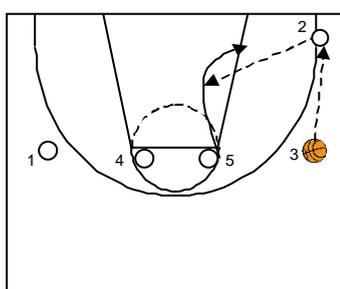


Si la passe à 5 n'est pas possible, 2 passe à 3 qui amorce le transfert de balle sur 1.

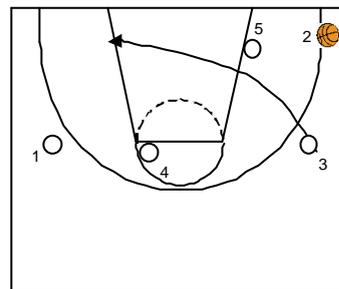
Exemple 2 : Attaque de zone 1-4 en continuité



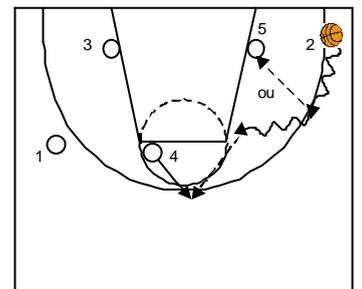
1 fixe et passe à 3, puis se décale à l'opposé. 2 coupe en ligne de fond et ressort en secteur 0



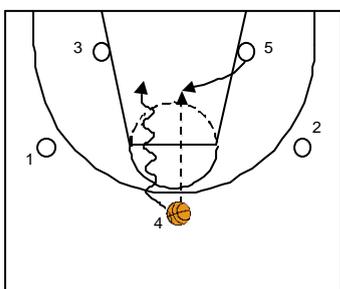
3 passe à 2 qui peut tirer. 5 coupe dans la zone réservée et peut recevoir une passe de 2.



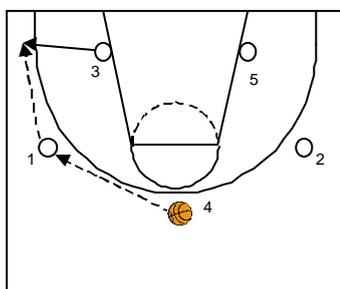
Si la passe de 2 à 5 n'est pas possible, 3 coupe dans la raquette au poste bas opposé.



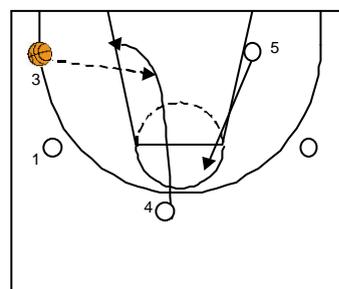
2 recherche le jeu à deux avec 5, joue le 1 contre 1 ou passe à 4 qui sort pour le transfert de balle.



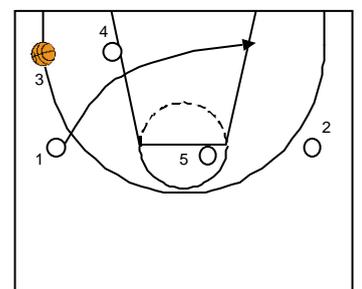
4 recherche le jeu avec 5 qui coupe ou joue le 1 contre 1



Sinon 4 passe à 1 qui tire ou passe à 3 qui sort en secteur 0.



3 tire ou passe à 4 qui coupe. 5 monte au poste haut.



Si la passe à 4 n'est pas possible, 1 coupe à l'opposé, etc...