

**attaque n°1**

**sélection benjamins**

**VAL de MARNE**

**1 contre 1**

**organisation**

**lecture du jeu**

## 1- PRÉLIMINAIRES

La sélection benjamins du Val de Marne a, suivant les années, le niveau régional voire national. À ce niveau de compétition, l'attaque sans cohérence n'est plus efficace. Il faut donc proposer à ces jeunes joueurs une organisation de jeu d'attaque structurée correspondant à leur **schéma corporel** (*représentation que chacun se fait de son corps et qui lui permet de se repérer dans l'espace*). Par exemple, le jeu à base d'écrans **n'est pas autorisé**.

## 2- OBJECTIFS

### 2.1 OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **FAVORISER** un panier "facile" sur 1 contre 1.
- **OCCUPER** rationnellement les zones de jeu en attaque par un déplacement continu des joueurs.
- **FAVORISER** le jeu de passe de son équipe (*et non de dribbles*).

### 2.2 OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- GÉRER le rythme de jeu de son équipe.
- CRÉER des espaces pour ses coéquipiers.
- COMMUNIQUER avec ses partenaires.
- LIRE la défense de l'adversaire.
- APPRÉHENDER le jeu à 2 et à 3.

## 3- PRÉREQUIS

### 3.1 INDIVIDUELS

- ÊTRE CAPABLE de faire un lay-up main gauche ou main droite.
- ÊTRE CAPABLE de déclencher une situation de 1 contre 1 (*départ à l'arrêt ou en dribbles*) suivant la pression défensive de son vis à vis.
- ÊTRE CAPABLE de passer le ballon à un joueur démarqué.
- ÊTRE CAPABLE de se démarquer pour avoir le ballon dans une des zones de jeu (V-cut, back-door, ...).

### 3.2 COLLECTIFS

- aucun.

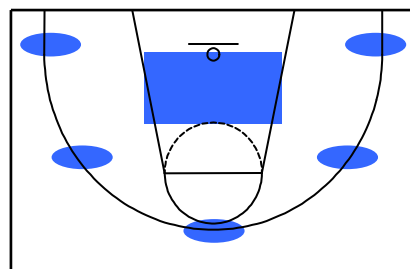
## 4- FONDEMENTS DE L'ATTAQUE

### 4.1 DANS QUELLES PARTIES DU TERRAIN ?

- Les joueurs évoluent dans 6 zones de jeu :
- 5 zones sont situées sur la ligne des 6,25 m,
  - 1 zone est située près du panier.

### 4.2 QUE FAIT-ON DANS CES ZONES ?

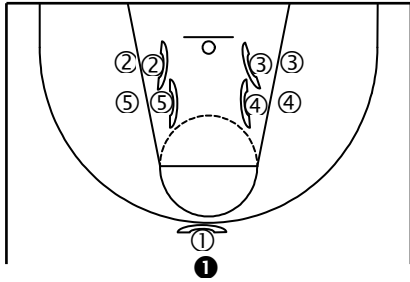
- Dans les 5 zones extérieures, les joueurs peuvent :
- recevoir le ballon,
  - faire une passe à un coéquipier qui se situe **obligatoirement à une passe** dans une de ces zones,
  - déclencher un 1c1 en 2 dribbles maxi pour un tir à mi-distance ou près du panier,
  - déclencher un back-door pour ceux qui sont à 1 passe du porteur de balle.
- Dans la zone intérieure, les joueurs reçoivent le ballon pour tirer dans la plupart des cas.



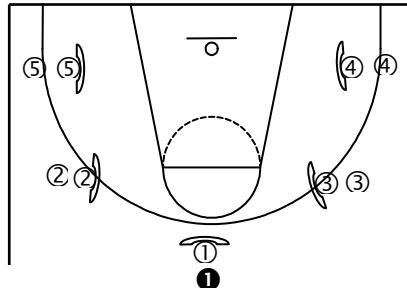
### 4.3 SITUATION DE DÉPART

Pour faciliter le lancement de l'attaque placée, nous préconisons une situation de départ en **double stack** pour favoriser les premiers démarquages.

Les joueurs **2** et **5** d'un côté et les joueurs **3** et **4** de l'autre se mettent en double stack c'est-à-dire l'un à côté de l'autre, pied contre pied, face au panier.



Les joueurs **2, 3, 4** et **5** regagnent leur zone de jeu pour débiter l'attaque.



Légende

Attaquants sans ballon	③
Attaquant avec ballon	①
Défenseurs	②

### 4.4 COMMENT SE DÉPLACE-T-ON ?

#### 4.4.1- JOUEUR AVEC BALLON (cf. fig.1 et 2)

Lorsqu'une passe est faite, le joueur doit partir au panier après un aiguillage et rééquilibrer l'attaque en occupant la zone laissée libre par un coéquipier **près de la ligne de fond, à l'opposé de la passe**.

#### 4.4.2- JOUEURS SANS BALLON (cf. fig.1, 2, 3)

Les attaquants sans ballon doivent rééquilibrer l'attaque pour apporter un soutien au possesseur du ballon.

Le joueur **1** déclenche un "passe et va" avec **2**.  
Les joueurs **3** et **4** rééquilibrent l'attaque.  
**1** occupe la zone laissée libre par **4**.

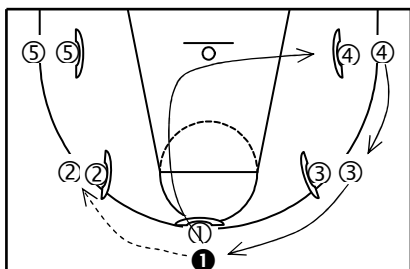


Fig.1

Le joueur **2** peut déclencher un "passe et va" avec **5** ou avec **3**.  
Les joueurs **4** et **1** rééquilibrent l'attaque.  
**2** occupe la zone laissée libre par **1**.

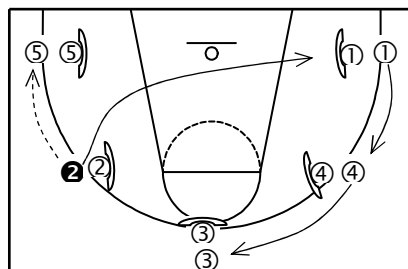


Fig.2

Le joueur **5** peut déclencher un "passe et va" avec **3**, revient en zone **5** s'il n'a pas le ballon puis aux 6,25 m.

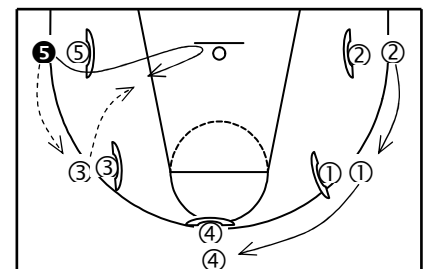


Fig.3

Si un attaquant ne peut recevoir le ballon dans une zone extérieure, il doit enchaîner un **back-door** et occuper une zone laissée libre **près de la ligne de fond dans le même ¼ de terrain** (cf. fig. 4,5,6).

Si la passe n'est pas possible, les joueurs **2** et **3** peuvent déclencher un back-door.  
Les joueurs **4** et **5** rééquilibrent l'attaque.

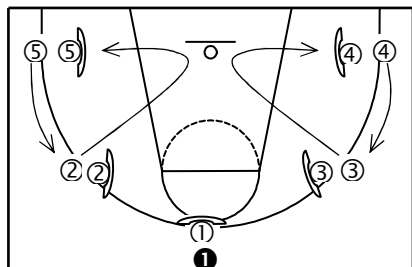


Fig.4

Les joueurs **3** et **5** peuvent déclencher un back-door.  
Les joueurs **4** et **1** rééquilibrent l'attaque.  
Le joueur **5** revient en zone 5 s'il n'a pas le ballon puis aux 6,25 m.

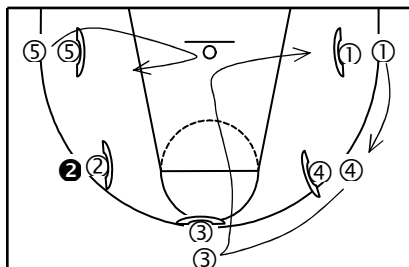


Fig.5

Le joueur **3** peut déclencher un back-door.  
Les joueurs **2**, **1** et **4** rééquilibrent l'attaque.  
Le joueur **3** occupe la zone laissée libre par **2**.

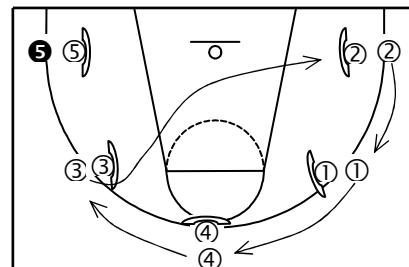


Fig.6

## 5- CONCLUSION

Cette organisation de jeu fonctionne tant que la défense adverse n'a pas assimilé l'aide défensive. Cela correspond à un niveau de jeu supérieur.

Il faut envisager alors une organisation plus élaborée : le jeu à 3 sur ¼ de terrain par exemple.