

attaque n°2

sélection benjamins

VAL de MARNE

organisation

lecture du jeu

écran sur non porteur

1. PRÉLÉMINAIRES

Lorsque la sélection benjamins du Val de Marne dépasse le niveau régional, elle doit faire face à des défenses pratiquant les aides défensives. 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*), permettant d'occuper les aides défensives voire de les supprimer.

Par la diffusion de ce document, nous demandons aux cadres techniques concernés de chaque club de faire travailler leurs jeunes joueurs dans cette direction afin de faciliter leur intégration au sein de la sélection départementale.

2. OBJECTIFS

2.1. OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **FAVORISER** un panier "facile".
- **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*).
- **PORTER** un écran sur un non porteur de balle.

2.2. OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **GÉRER** le rythme de jeu de son équipe.
- **CRÉER** des espaces pour ses coéquipiers.
- **COMMUNIQUER** avec ses partenaires.
- **LIRE** le jeu de l'adversaire.

3. PRÉREQUIS

3.1. INDIVIDUELS

- **ÊTRE CAPABLE** de faire un lay-up main gauche et main droite.
- **ÊTRE CAPABLE** de prendre un tir à 2 ou 3 m du panier en recevant le ballon face au panier ou dos au panier.
- **ÊTRE CAPABLE** de se démarquer pour avoir le ballon dans une des zones de jeu.
- **ÊTRE CAPABLE** de se démarquer en démarrant dans le dos du défenseur (*back-door*).

3.2. COLLECTIFS

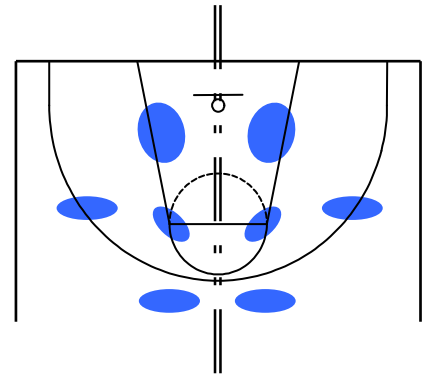
- **AVOIR** une expérience de jeu sur attaque placée.

4. FONDEMENTS DE L'ATTAQUE

4.1. DANS QUELLES PARTIES DU TERRAIN ?

Les joueurs évoluent sur un ¼ de terrain dans 4 zones de jeu :

- 1 zone située près du panier au poste bas,
- 1 zone située près du panier au poste haut,
- 1 zone située dans l'aile, et
- 1 zone située dans le couloir central aux 6,25 m.



4.2. QUE FAIT-ON DANS CES ZONES ?

↳ Dans ces 4 zones, 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 (*pas forcément dans une zone*),
- **déclencher un back-door** pour ceux qui sont à 1 passe du porteur de balle.

↳ Les joueurs peuvent déclencher **2 dribbles maxi** pour aller dans une autre zone ou prendre un tir (*de n'importe où*).

↳ Dans une zone, le nombre de dribbles n'est pas limité (*sauf pour ceux qui en abusent*).

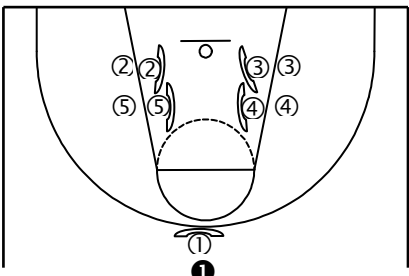
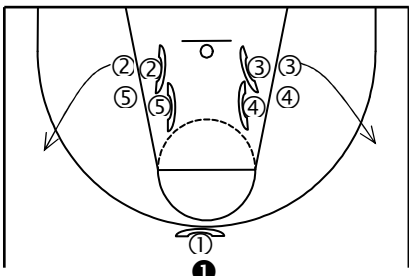
↳ Les joueurs **ne peuvent pas changer de ¼ de terrain** pendant une phase d'attaque.

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.

Le joueur **2** bénéficie d'un écran de **5** pour occuper sa zone.
Les joueurs **4** et **3** font la même chose.
1 choisit la passe à gauche ou à droite en fonction des démarquages.

Légende

Attaquants sans ballon	③
Attaquant avec ballon	①
Défenseurs	④

4.3. COMMENT SE DÉPLACE-T-ON ?

Les joueurs évolueront sur ¼ de terrain dans les zones précédemment définies sous forme de **jeu à 3** ou de **jeu à 2** avec ou sans ballon.

Le jeu à 2 ou à 3 sans ballon s'effectuera à base de back-door et d'écrans dans le dos tout en respectant le repli défensif.

5. LE JEU À 3

5.1. PASSE ET VA (cf. fig.1, 2, 3)

- Objectifs : - **libérer** le couloir de jeu direct pour un 1c1 pour l'ailier (fig. 1).
- **positionner** l'ailier dans le jeu intérieur en poste haut ou bas (fig. 3).

Le joueur 1 passe le ballon à 2 et porte un écran sur le défenseur du joueur 5.

Le joueur 1 peut recevoir un écran du joueur 5 (cf. nota ci-dessous).

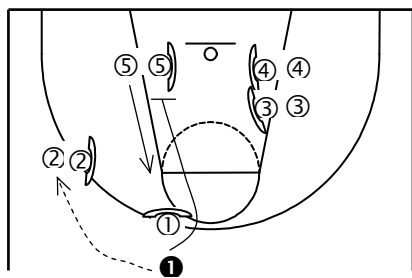


Fig.1

Le joueur 2 peut passer le ballon au joueur 1 ou au joueur 5 et porte un écran sur le non porteur de balle (5 ou 1).

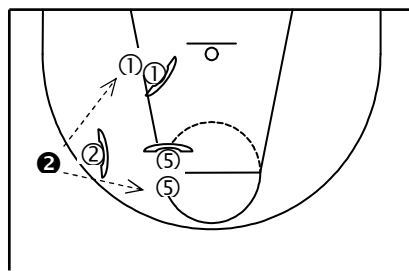


Fig.2

Le joueur 1 occupe la zone laissée libre par 2.

Le joueur 5 passe le ballon au joueur 2 ou au joueur 1 et porte un écran sur le non porteur de balle (1 ou 2).

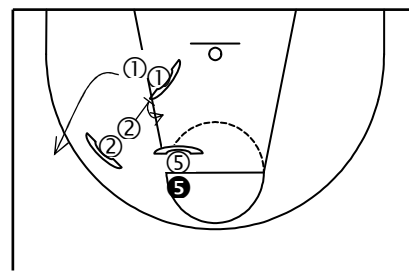


Fig.3

Nota : - Après chaque écran, les joueurs doivent enrôler le défenseur pour s'ouvrir au ballon, notamment en zones 4 et 5.

- Autre consigne possible, le joueur situé au poste bas peut monter au poste haut dès que le ballon est dans l'aile pour porter un écran ou créer un espace libre.

5.2. PASSE ET SUIV (cf. fig.4, 5, 6)

- Objectifs : - **libérer** le couloir de jeu direct pour un 1c1 (fig. 4).
- **positionner** le meneur dans l'aile pour assurer une passe décisive pour le jeu intérieur (fig. 5).

Le joueur 1 passe le ballon à 2 et suit.

Le joueur 5 se déplace au poste haut.

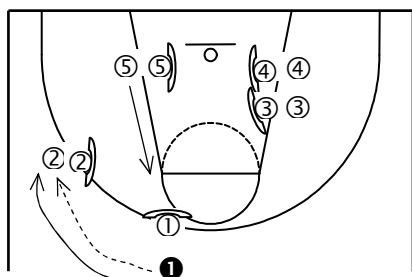


Fig.4

Le joueur 2 donne le ballon au joueur 1 "main à main".

Le joueur 2 tourne autour du joueur 5 ou, après être passé par le poste bas, porte un écran sur le non porteur de balle 5.

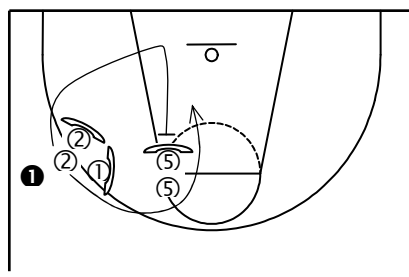


Fig.5

Enchaînement sur déplacements dans les zones précédemment exposés.

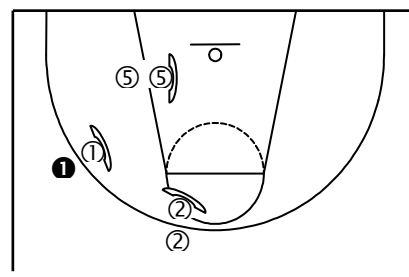


Fig.6

5.3. FUITE (ou CHASSE) (cf. fig.7, 8, 9)

- Objectifs :
- **occuper** la zone située dans l'aile dès que la passe y est impossible (fig. 7).
 - **positionner** le meneur dans l'aile pour assurer une passe décisive pour le jeu intérieur (fig. 8).

Le joueur **1** dribble vers la zone située dans l'aile.
 Le joueur **5** se déplace au poste haut.
 Le joueur **2** se déplace au poste bas.

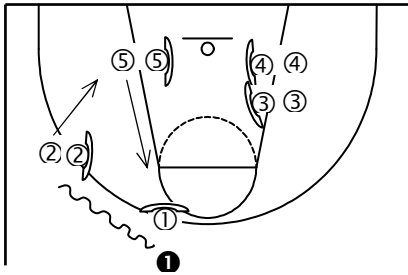


Fig.7

Le joueur **2** porte un écran sur le non porteur de balle **5**.

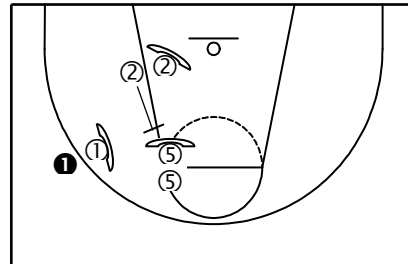


Fig.8

Enchaînement sur déplacements dans les zones précédemment exposés.

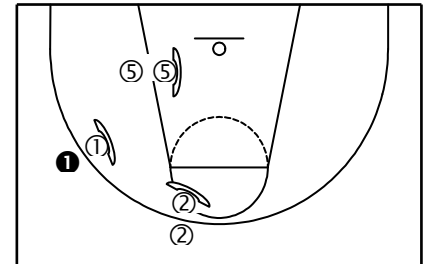


Fig.9

6. LE JEU À 2

6.1. PASSE ET VA (cf. fig.10, 11, 12)

- Objectifs :
- **positionner** l'intérieur au poste bas (fig. 11).
 - **favoriser** l'agressivité offensive de l'ailier (fig. 12).

Le **jeu à 3** n'ayant pas permis d'obtenir une action favorable, le renversement d'attaque est exécuté par le joueur positionné au poste haut pour déclencher le **jeu à 2**.

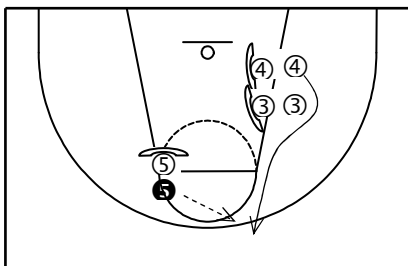


Fig.10

Le joueur **4** passe le ballon à **3** et demande le ballon au poste bas.

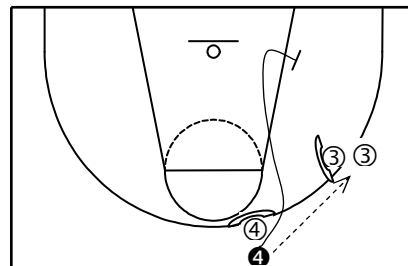


Fig.11

Si le joueur **4** ne peut recevoir le ballon, il enchaîne un pick and roll avec **3**.
 Suivant la position de l'écran les joueurs vont au poste bas ou au poste haut (ex.: **4** en haut, **3** en bas).

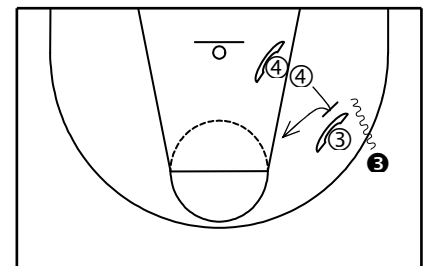


Fig.12

Nota : - Après chaque écran, les joueurs doivent enrôler le défenseur pour s'ouvrir au ballon, notamment en zones 4 et 5.

6.2. PASSE ET SUIT (cf. fig.13, 14, 15)

- Objectifs : - **positionner** l'ailier au poste bas pour le jeu intérieur (fig. 14).
 - **libérer** le couloir de jeu direct pour un 1c1 (fig. 15).

Le joueur **4** passe le ballon à **3** et suit.

Le joueur **3** donne le ballon au joueur **4** "main à main".

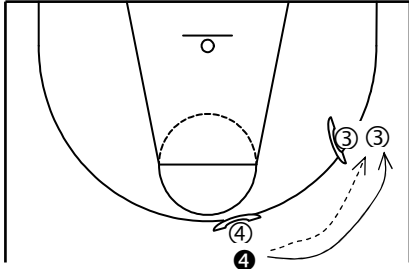


Fig. 13

Le joueur **3** se déplace au poste bas puis au poste haut s'il ne reçoit pas le ballon.

Le joueur **4** peut jouer le 1c1 en ligne de fond **ou** passer le ballon au poste haut au joueur **3**.

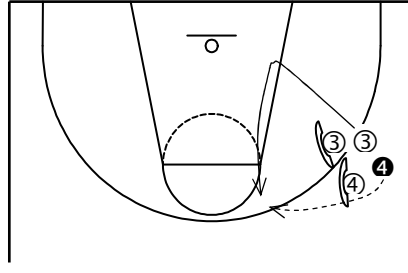


Fig. 14

Le joueur **4** enchaîne par un back-door puis par un écran dans le dos pour le joueur **3** pour jouer un pick and roll.

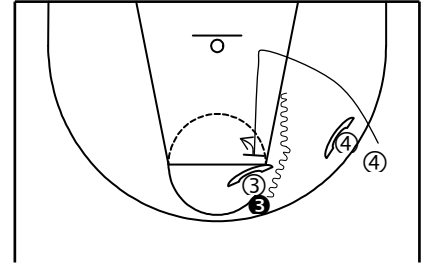


Fig. 15

6.3. FUITE (ou CHASSE) (cf. fig.16, 17, 18)

- Objectifs : - **occuper** la zone située dans l'aile dès que la passe y est impossible (fig. 16).
 - **positionner** le ballon dans l'aile pour assurer une passe décisive pour le jeu intérieur (fig. 17).

Le joueur **4** dribble vers la zone située dans l'aile.

Le joueur **3** se déplace au poste bas.

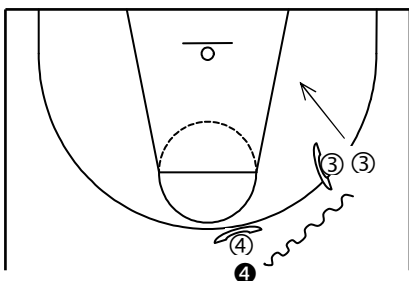


Fig. 16

Le joueur **3** se déplace au poste bas puis au poste haut s'il ne reçoit pas le ballon.

Le joueur **4** peut jouer le 1c1 en ligne de fond **ou** passer le ballon au poste haut au joueur **3**.

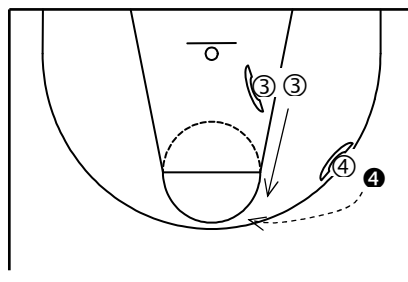


Fig. 17

Le joueur **4** enchaîne par un back-door puis par un écran dans le dos pour le joueur **3** pour jouer un pick and roll.

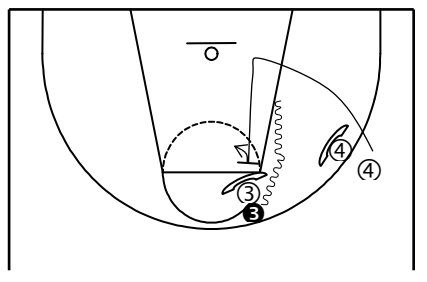


Fig. 18

7. CONCLUSIONS

Cette organisation de jeu permet aux équipes d'avoir un "fond de jeu".

- Il est possible :
- d'alterner entre une attaque en première intention et, au contraire, de "produire du jeu" pour casser le rythme défensif de l'adversaire.
 - de mettre en place des systèmes de jeu plus ou moins sophistiqués en fonction des caractéristiques techniques et physiques des joueurs et de leur niveau de jeu et d'enchaîner sur ces fondamentaux offensifs.