

# **COLLABORATIONS SIMPLES EN ATTAQUE**



**SWISS  
BASKETBALL**

## **TABLE DES MATIERES**

1	Introduction.....	3
2	Aspects techniques et mentaux :.....	3
3	Exemples des situations de jeu dans lesquelles nous avons des collaborations :.....	5
4	Exercices.....	9

## **1 Introduction**

« Acquérir un espace qui permet de prendre ou garder un avantage »

### **1.1 Préambule**

Un joueur de basket doit être le plus possible autonome aussi bien en attaque qu'en défense. En attaque il doit être capable de jouer son duel et de le concrétiser.

Il doit réussir à reconnaître les situations de jeu auxquelles il est confronté. Trouver la meilleure solution dans le plus court délai et la mettre en pratique le plus rapidement possible.

Dans tous les mouvements offensifs sans ballon, la règle de base est de viser à recevoir la balle sans gêner le porteur.

La règle de base est de : se présenter dans tous les mouvements offensifs et se proposer pour recevoir la balle sans gêner le porteur entraver le joueur avec la balle.

Dans le basket actuel il est très important qu'un joueur puisse gagner un avantage pour aller au panier ou pour forcer la défense à réagir afin d'annuler l'avantage de l'attaque.

Il est important dans le basket actuel que l'attaquant se procure un avantage, pour aller directement au panier ou pour obliger la défense à commettre une erreur et prendre l'avantage.

Dans ce document, nous allons parler des différentes options à deux et à trois pour punir ces mauvaises réactions défensives.

Au moment où la défense réagit pour annuler l'avantage de l'attaque, celle-ci doit être prête à lire la situation et trouver une nouvelle solution.

## **2 Aspects techniques et mentaux :**

### **Technique**

- Jouer 1C1 avec et sans ballon
- Passer : avoir fixé la défense et passer – aux coupes – au post bas
- Tir pieds à terre – en course – après contact

### **Tactique**

- Comprendre quand il a acquis un avantage et savoir quoi faire
- Connaître les concepts de côté fort et le côté faible
- Connaître les concepts de spacing et le timing

### **Mentale**

Concept d'équipe comme priorité

- Être prêt à renoncer à quelque chose de personnel pour le bien du groupe
- Être prêt à tout donner au groupe sans rien attendre en retour
- Être disponible à collaborer avec tous ses coéquipiers

### **Didactique**

- Présenter l'aspect globale en expliquant les objectifs
- Corriger le spacing et le timing ainsi que l'exécution des fondamentaux
- Augmenter le niveau, aller du simple au compliqué du connu à l'inconnu
- Aller du globale au détail pour après retourner au globale

### **Méthodologie**

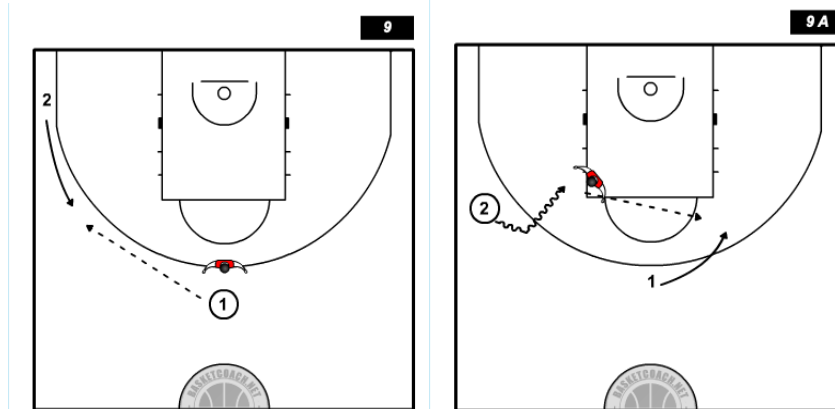
- Une option à la fois (choix/décisions au fur à mesure plus compliquées)
- Voir toutes les options possible
- Jeu dirigé (coach)
- Jeu dirigé (joueur)
- Jeu dirigé 1-2-3 défenseurs
- Situation de jeu avec avantage
- Situation de jeu
- Autres contraintes...

### 3 Exemples des situations de jeu dans lesquelles nous avons des collaborations :

#### 3.1 Punir l'aide diag. 9-9A-10

But : Garantir une position pour créer une ligne de passe, recevoir la balle et punir l'aide.

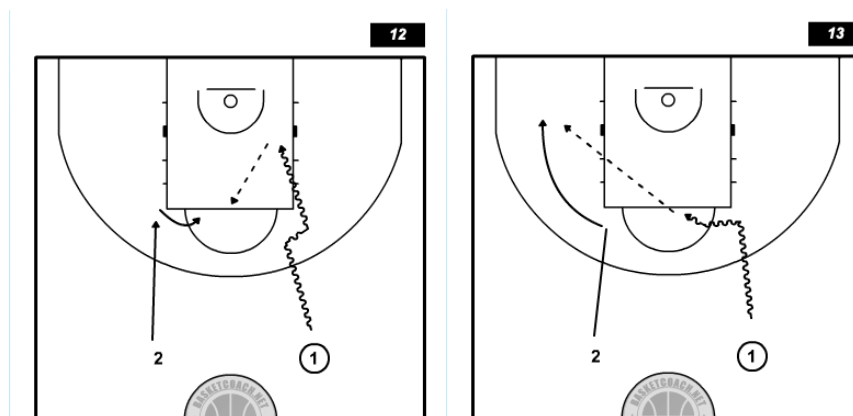
Quand : Sur le mouvement d'aide du défenseur, #1 s'éloigne pour recevoir.



#### 3.2 Bouger en fonction du ballon diag. 12-13

But : Apprentissage du timing pendant une pénétration – ouvrir une ligne de passe – ne pas donner au défenseur la possibilité de récupérer.

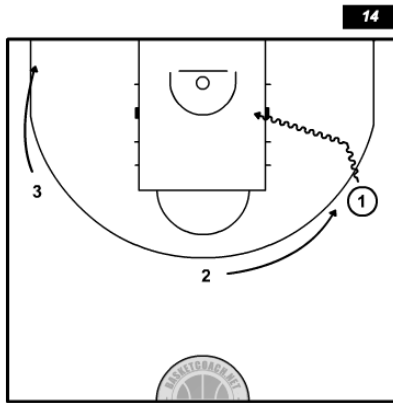
Quand : Sur la pénétration de #1, #2 bouges pour créer une ligne de passe et pour ne pas donner la possibilité à son défenseur de récupérer.



### 3.3 Bouger en fonction du ballon diag. 14

**But:** Apprentissage du timing pendant une pénétration – ouvrir une ligne de passe – ne pas donner au défenseur la possibilité de récupérer.

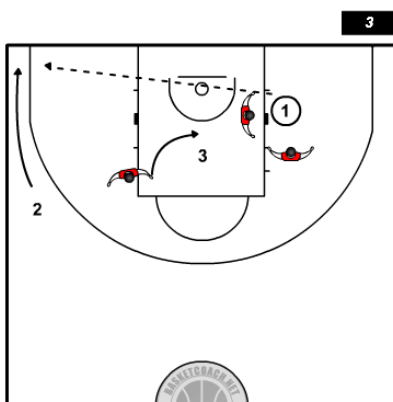
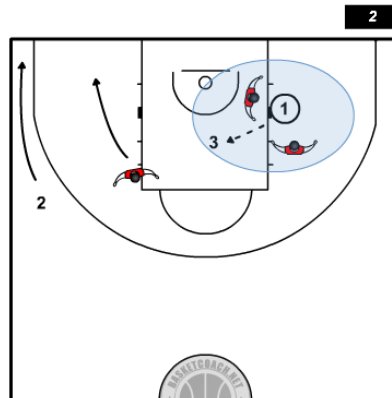
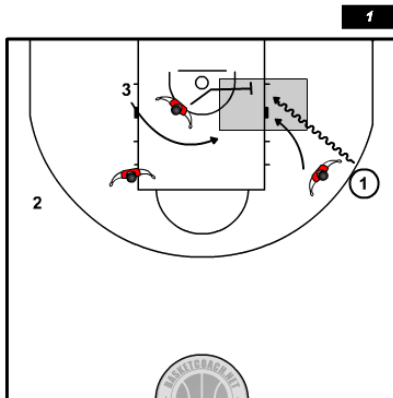
**Quand :** Pendant la pénétration de #1, #2 et #3 bougent en rapport au ballon pour recevoir et tirer.



### 3.4 Fixer et passer diag. 1 - 2 - 3

**But:** punir l'aide défensif, occuper l'espace libre.

**Quand :** #1 est prêt faire une passe sur l'aide du défenseur. Deux options de passe.

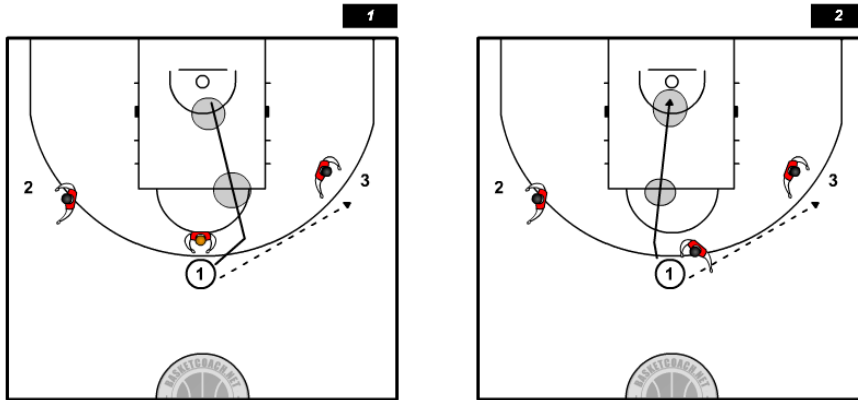


### 3.5 Passe et va diag. 1 - 2

**But :** Punir un mauvais ou positionnement lent de la défense après une passe.

**Quand :** Avec la passe, lire la défense et trouver la solution

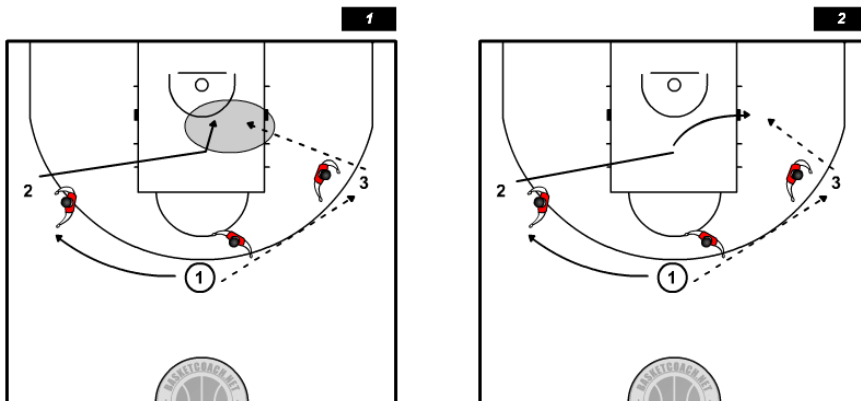
1. La défense ne bouge pas = coupe devant
2. La défense saute fort vers le ballon=coupe derrière



### 3.6 Passe et va à l'opposé diag. 1 - 2

**But :** Occuper un espace libre (milieu de la raquette) laissé libre par les coéquipiers.

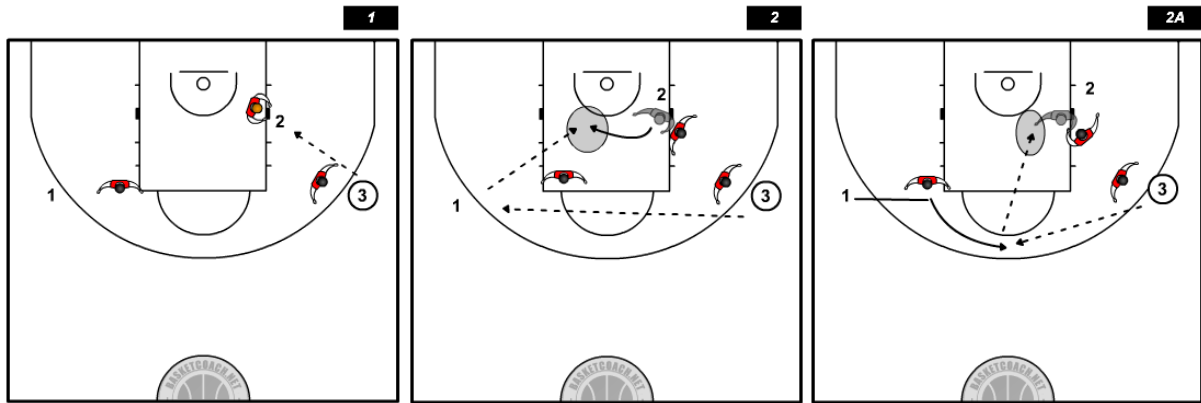
**Quand :** Si le défenseur a une bonne position après la passe, #1 va à l'opposé pour donner à #2 de couper au panier.



### 3.7 Post moyen : alignement et triangles diag. 1 - 2 - 2A

But : lire la situation et gagner un avantage.

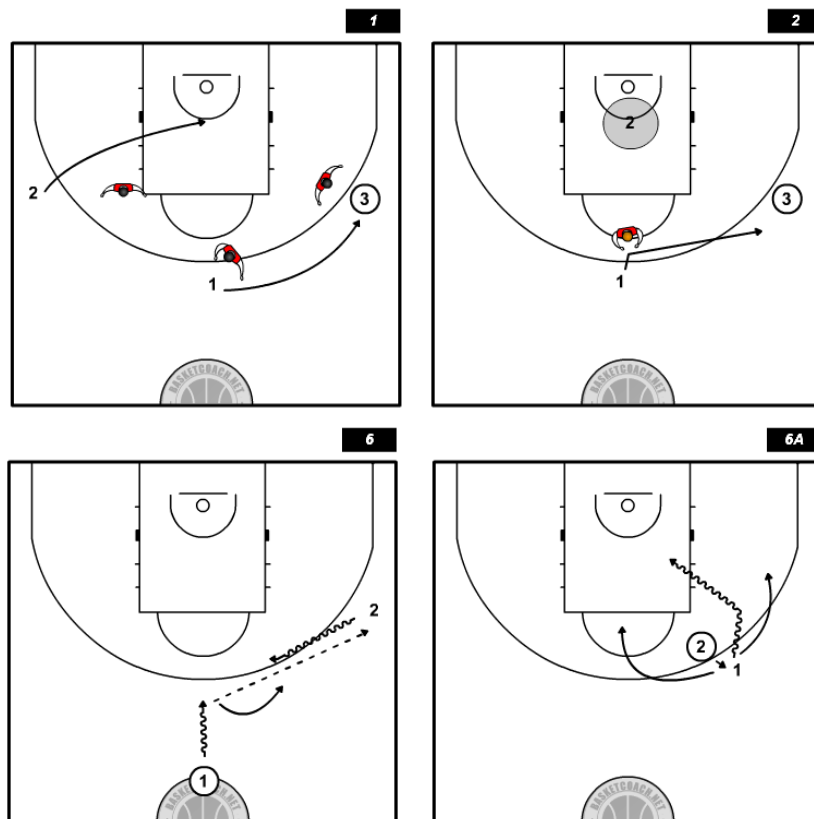
Quand : Si je ne reçois pas pendant la coupe, je prends position pour faire jouer mes coéquipiers, punir le deny fort (3/4) ou le deny devant.



### 3.8 Passe main à main / hand-Off diag. 1 - 2 - 6 - 6A

But : gagner un avantage contre une bonne défense.

Quand : 1C1 sans ballon impossible, je suis la passe ou on joue en dribble hand-off pour créer un avantage





## 4 Exercices

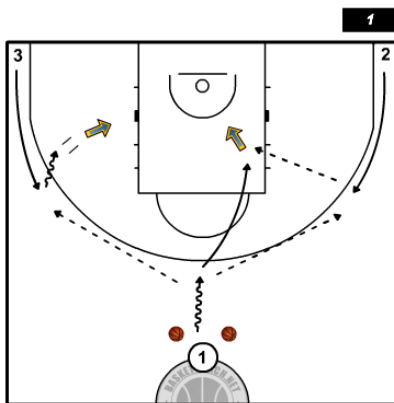
### 4.1 Passe et va diag.1

But : Voir tout le terrain de jeu

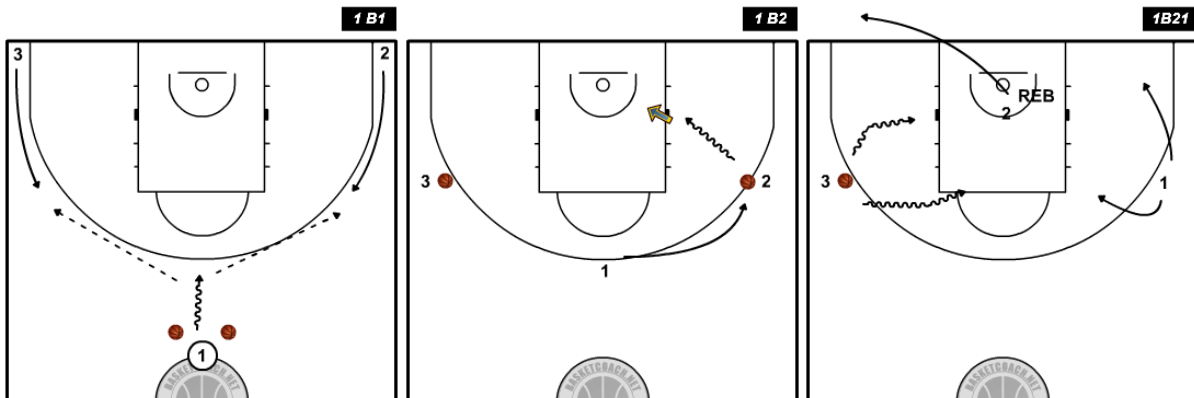
Déroulement : #1 passe à #2 et à #3, coupe vers le panier reçoit et tire. #3 vu que la raquette est occupée attend qu'elle soit libre pour attaquer le panier.

Points importants :

- Timing de la coupe et de la passe en passe et va, mais surtout de la pénétration de #3
- Précision des passes
- Changement de rythme (coupe et pénétration)



Evolution : #2 reçoit et attaque le panier. #1 crée une ligne de passe. #2 après le tir sort. Sur la pénétration de #3, #1 crée une ligne de passe. (diag 1B1-1B2 1B21)



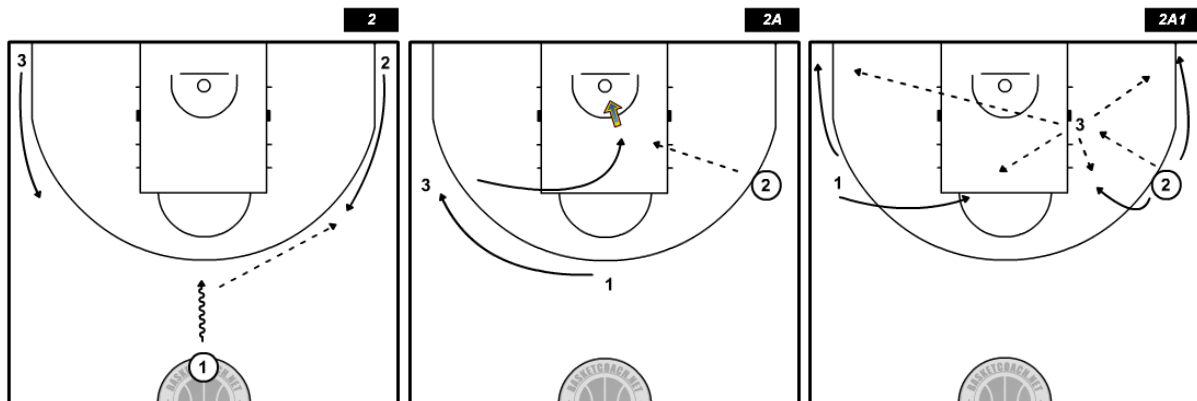
## 4.2 Passe et va à l'opposé diag. 2-2A

But : Spacing et timing

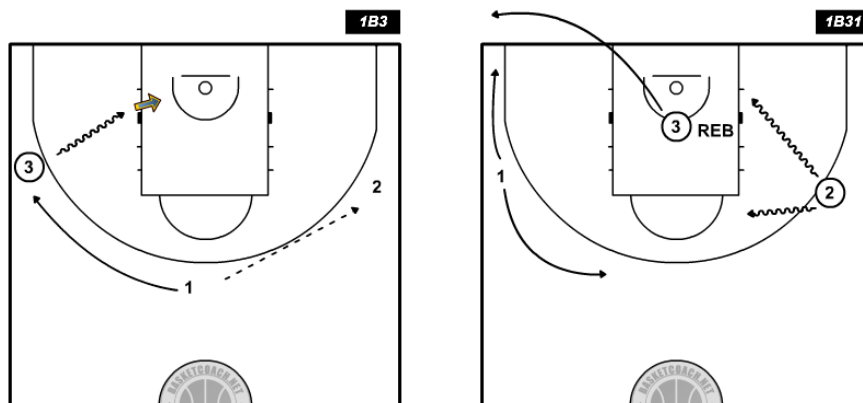
Déroulement : #1 après la passe à #2 va à l'opposé. #3 coups vers le milieu de la raquette, reçoit et tire.

Points importants :

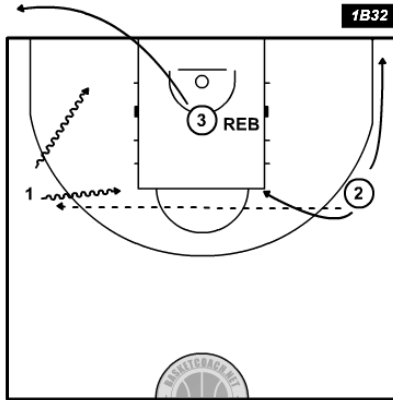
- La coupe de #3 est vers le ballon et vers le panier en phase de réception
- #1 est prêt pour recevoir un renversement de #2 ou #3



Evolution : Si #3 ne reçoit pas le ballon, prend position au dehors de la raquette en post moyen, passe à l'intérieur et possibilité de ressortir le ballon sur #2 ou #3. Si pas de passe, possibilité de jouer 1C1. (diag 2A1)



Evolution : #3 reçoit le ballon et attaque tout de suite ; #2 vu que la raquette est occupée attend que soit libre pour attaquer le panier. #1 crée une ligne de passe sur la pénétration de #2. (diag.1B3-1B31)



Evolution : Skip-pass et pénétration. (1B32)

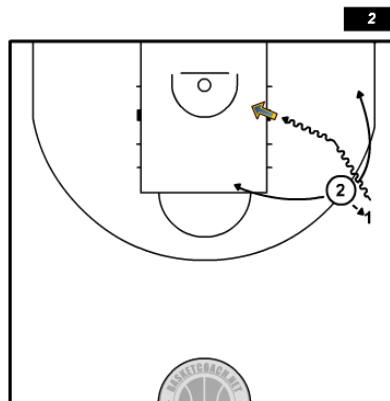
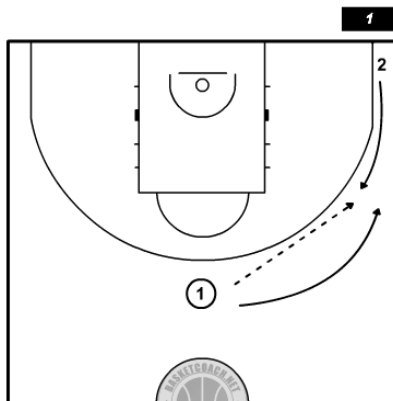
### 4.3 Passe et suit-hand-off diag.1-2

But : Entraîner la technique de la passe et suit – spacing pendant la pénétration.

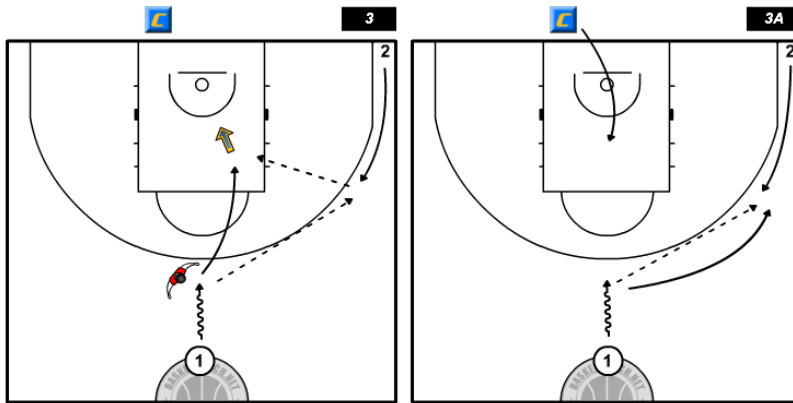
Déroulement : #1 passe à #2. Passe main à main entre #1 et #2. #1 attaque le panier et #2 crée une ligne de passe et se propose pour recevoir.

Points importants :

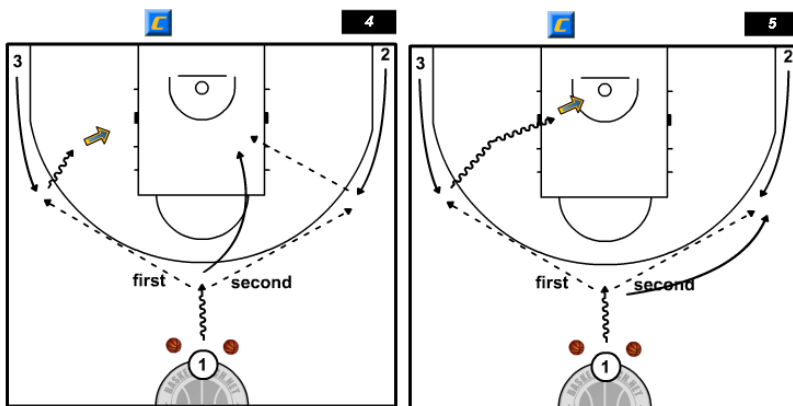
- Timing de la passe main à main
- Rapidement décider l'action suivante
- Agressivité dans le drive au panier



Evolution : Lecture de la situation et coupe en passe et va (diag3) si la raquette est libre. Passe et suit si la raquette est occupée par « C » (diag3A)



**Evolution :** lecture de la situation à 3 joueurs : passe et va si #3 s'arrête pour tirer. Passe et suit si #3 va en pénétration (diag.4 et 5)



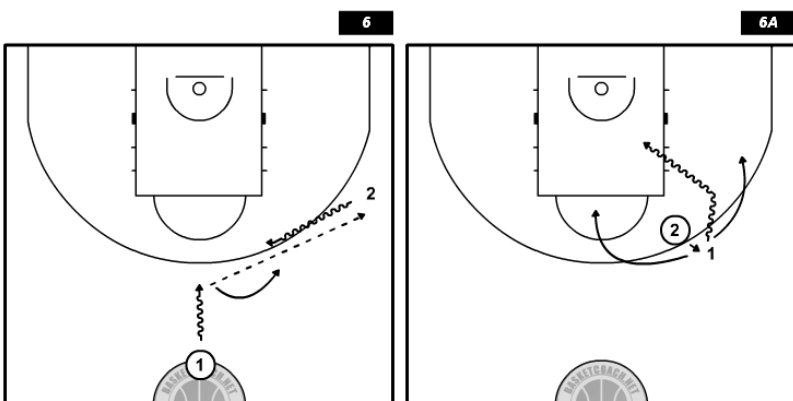
#### **4.4 Dribble hand-off diag. 6-6A**

**But :** travailler la situation de hand-off. Automatisation de la passe main à main.

**Déroulement :** #2 ne peut pas jouer en 1C1 donc dribble vers #1 pour créer une situation d'avantage avec le hand-off. #1 pénètre vers le panier et #2 crée une ligne de passe.

**Points importants :**

- Passer épaule contre épaule
- Agressivité vers le panier
- Créer une ligne de passe



Evolution :1. jeu dirigé (coach), 2. Jeu dirigé (joueur), 3. jeu facilité, 4. Situation de jeu