

PRINCIPES D'ATTAQUE

U13-U15



SWISS
BASKETBALL

TABLE DES MATIERES

1	Introduction.....	3
1.1	Préambule.....	3
2	Situations.....	4
2.1	Passe et va à l'opposé diag.1.....	4
2.2	Continuité après passe et va à l'opposé Diag 3A-2	4
2.3	Pénétration au milieu et rotation diag. 2A.....	5
2.4	Pénétration et rotation (diag. 2B)	5
2.5	Passe à l'intérieur diag. 2C - 2D.....	6
2.6	Passe et va diag 6 - 6A - 6B.....	6
2.7	Passe main à main diag . 4 - 5 - 5A.....	8
2.8	Ex. 4 diag. 5B-5C Hand-Off	9

1 Introduction

1.1 Préambule

L'objectif de l'entraîneur d'un mouvement jeunesse est de travailler sur les lacunes de ses joueurs pour essayer de les combler et non de les cacher dans le seul but de gagner un match ou de travailler moins. Un entraîneur doit être jugé sur la qualité des joueurs qu'il a formés et non sur les trophées qu'il a remportés.

Nous voulons que les situations d'attaque de l'équipe à ce niveau soient respectueuses du développement du joueur. Nous baserons donc nos situations non seulement sur le jeu rapide (contre-attaque), le 1C1 avec et sans le ballon, mais aussi sur le passe et va, le passe et va à l'opposé et plus tard le passe main à main (collaborations offensives simples).

Nous devons garder à l'esprit que ces situations doivent toujours être liées au jeu 5C5.

Le but est d'entraîner un joueur capable de jouer sans le ballon et de créer un avantage pour recevoir et aller au panier ou, après une passe, de savoir comment se déplacer par rapport au ballon et à ses coéquipiers.

Le jeu offensif, en plus d'être cohérent avec le développement du joueur, doit lui donner la possibilité d'avoir une croissance globale sans spécialisation prématurée. Elle doit également s'inscrire dans un processus de formation générale du joueur qui le conduira, à la fin de la période de jeunesse, à être prêt à jouer dans une équipe senior.

Notre jeu est basé sur les piliers de notre sport : sur le 1C1 avec et sans le ballon, sur le give and go, sur le passe et va à l'opposé et sur le passe main à main selon les règles du spacing et du timing.

Nous voulons également donner la bonne priorité au joueur avec le ballon et au jeu sans le ballon afin d'assimiler toutes les situations de jeu de la meilleure façon possible.

Nous voulons également enseigner comment entrer en contact avec la défense, par exemple dans une position de poste bas, pour créer une situation de côté fort et de côté faible et pouvoir ensuite jouer, par exemple un 1C1 sur une longue passe, un 1C1 avec un avantage sur la défense qui récupère.

1.2 Début du jeu

Au niveau U13, notre jeu est basé sur le 1C1 avec et sans le ballon, sur le passe et va et sur le passe et va à l'opposé ; le passe main à main ne sera pris en compte au niveau U15 que si les joueurs sont prêts. Il n'y a pas de postes de jeu préétablis, mais chacun peut jouer face au panier ou dos au panier.

Nous voulons avoir des situations de réception du ballon en position de post moyen pour développer le 1C1 dos au panier et toutes les situations de collaboration au 2 et 3 qui impliquent de jouer avec le post. Ce sont les situations sur lesquelles nous voulons travailler dans la formation de nos joueurs et qui font partie des compétences minimales qu'un joueur doit avoir à la fin de son parcours dans le mouvement jeunesse.

Le jeu peut commencer par un 1c1 ou par un passe et va, un passe et va à l'opposé ou une passe main à main ; cette dernière possibilité uniquement lorsque les deux premières sont acquises et en tout cas pas avant les U15.

La priorité est au joueur avec le ballon et à son jeu sans le ballon après la passe, avec adaptation des autres joueurs.

2 Situations

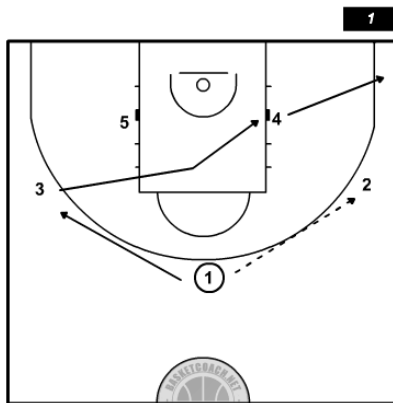
2.1 Passe et va à l'opposé diag.1

But :

Adaptation des autres joueurs après la passe et la coupe du porteur, timing.

Quand :

Après la passe à #2, #1 passe à #2 et change de côté en s'éloignant de la balle (défense correcte du défenseur). Sur la passe de #1 à #3, #4 s'écarte au coin. #3 voit #1 venir vers lui et va occuper l'espace libre au milieu de la raquette.



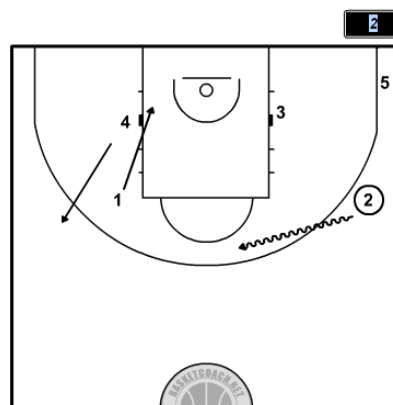
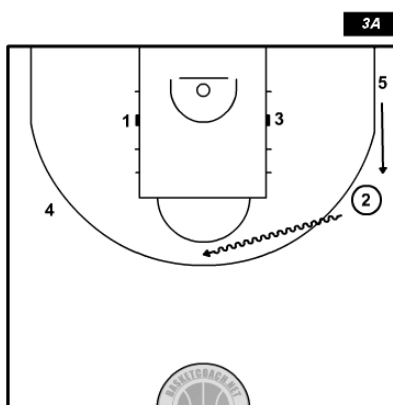
2.2 Continuité après passe et va à l'opposé Diag 3A-2

But :

Rétablir le spacing

Quand :

Si pas de 1C1 ou passe à #3 ou #5 pas possible, 2 monte en dribblant et les positions du début sont occupées à nouveau. #1 et #4 peuvent changer de position.



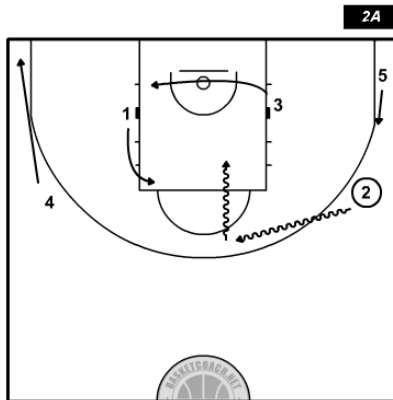
2.3 Pénétration au milieu et rotation diag. 2A

But :

Punir la défense qui ferme trop le milieu.

Quand :

Sur pénétration de #2 avec changement de main et direction ou pas (quand le défenseur est trop déséquilibré à fermer le milieu), les autres joueurs se proposent pour recevoir.



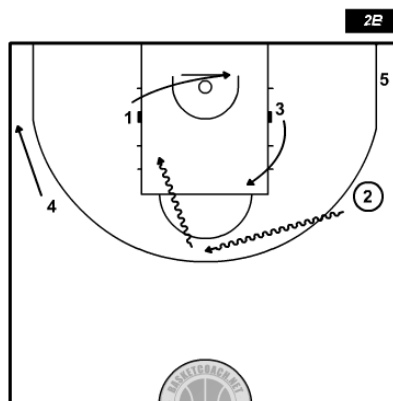
2.4 Pénétration et rotation (diag. 2B)

But :

Punir la défense qui n'est pas devant le ballon.

Quand :

Sur pénétration de #2 (quand le défenseur n'est pas assez entre le ballon et le panier), les autres joueurs se proposent pour recevoir.



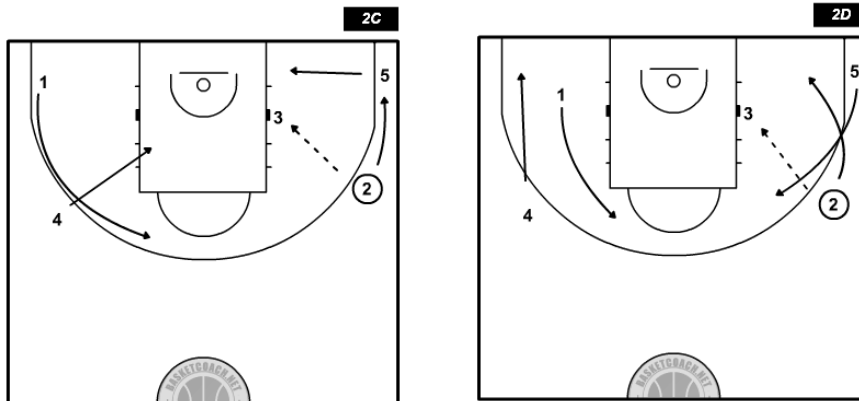
2.5 Passe à l'intérieur diag. 2C - 2D

But :

1C1 dos au panier – 1C1 sans ballon

Quand :

Sur la passe à #3, les autres joueurs se proposent pour recevoir.



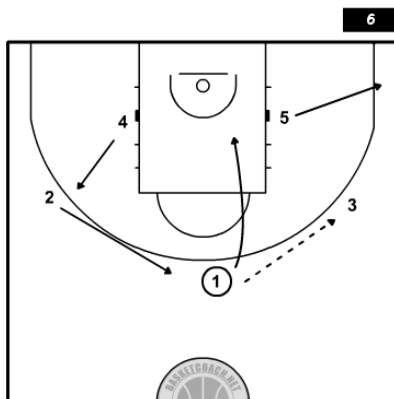
2.6 Passe et va diag 6 - 6A - 6B

But :

Adaptations après la passe et la coupe du porteur, timing.

Quand :

Sur la passe à #3 #1 coupe en passe et va devant ou derrière. #5 va au coin, #2 occupe l'espace laissé libre par #1 et il crée une deuxième ligne de passe.

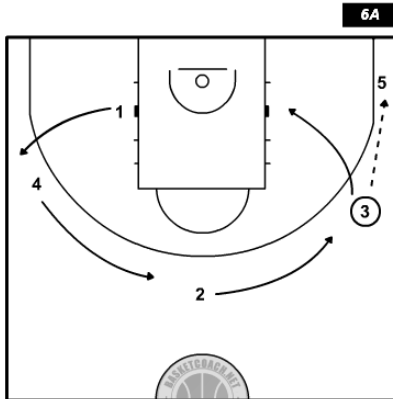


But :

Spacing avec ballon au corner.

Quand :

Après la passe à #5, #3 coupe au panier, et les autres joueurs bougent en suivant les règles du spacing.

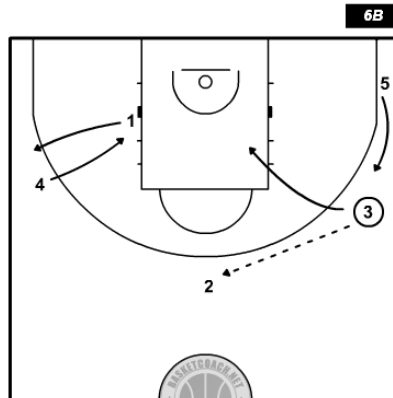


But :

Spacing avec ballon au milieu.

Quand :

Après la passe à #2, #3 coupe au panier et les autres joueurs bougent en suivant les règles du spacing.



2.7 Passe main à main diag . 4 - 5 - 5A

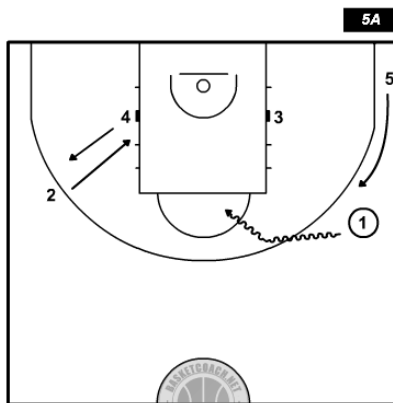
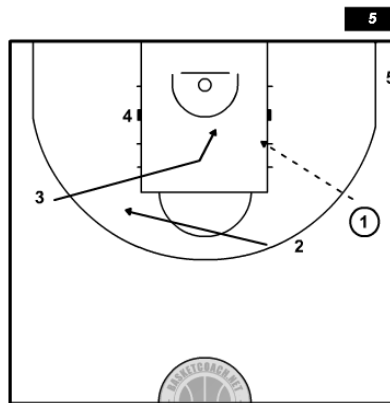
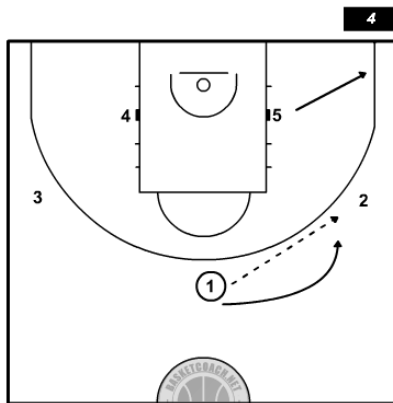
(Seulement à partir des U15. si les situations précédentes sont assimilées.)

But :

Introduction de la passe main à main dans les options d'attaque.

Quand :

Après la passe à #2, #1 va chercher la balle par une passe et suit. #5 va au coin. #2 va à l'opposé en direction de #3 qui coupe vers le milieu de la raquette pour recevoir. Si pas de passe à l'intérieur, #1 peut jouer en 1C1 ou monter vers le milieu et avoir la continuité.



2.8 Ex. 4 diag. 5B-5C Hand-Off

Déroulement : après le Hand-off, #1 pénètre au panier et les autres joueurs bougent pour se proposer pour une passe.

