



# EQUIPE DE FRANCE JUNIOR 90

## ATTAQUE

Version 1.5

### NITRA 2008

#### SOMMAIRE

Principes offensifs généraux.....	page 2
Jeu rapide.....	page 3
Jeu placé sur individuelle.....	page 4
Jeu placé sur zone.....	page 6
Touches.....	page 7
Annexe.....	page 8

## L'ATTAQUE

### Objectifs :

Marquer beaucoup de points  
Mettre une pression constante sur l'adversaire

### Moyens :

Encourager les prises de responsabilité et les initiatives dans le cadre du projet collectif  
Développer un jeu de passe et un jeu sans ballon efficaces  
Organiser un rebond offensif fort

## PRINCIPES DE JEU : COORDINATIONS DE BASE\*

### Comportement solidaire :

**Pointer la passeuse décisive du doigt**

### # Règle N°1 : SOUTIEN ET REBOND OFFENSIF

Dès que le ballon arrive dans la zone réservée suite à une passe intérieure, un backdoor ou en dribble, il doit y avoir systématiquement du soutien pour le petit jeu ou le rebond offensif.

### # Règle N°2 : FIXATION-PASSE-PASSE

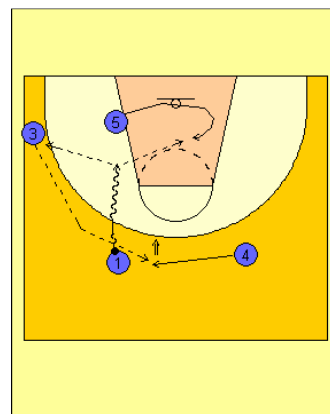
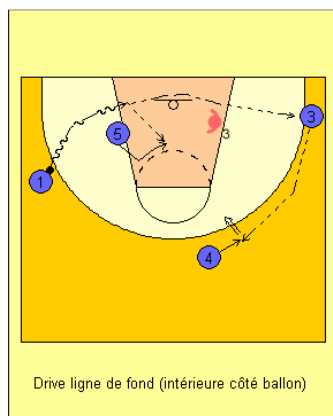
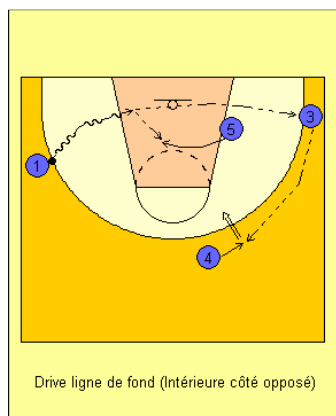
Chercher la passe supplémentaire après une fixation s'il n'y a pas de tir

→ Hiérarchie des actions de jeu :

- 1-tir
- 2-passe
- 3-dribble

### # Règle N°3 : CREATION PAR LE JEU SANS BALLON

Lorsque la porteuse de balle n'a pas d'initiative avec le ballon, une non porteuse doit s'engager vers le panier pour proposer une solution.



\*Voir annexe 2 (page 8) pour plus de situations types...

## LE JEU RAPIDE = CONTRE-ATTAQUE + JEU EN 1<sup>ère</sup> INTENTION

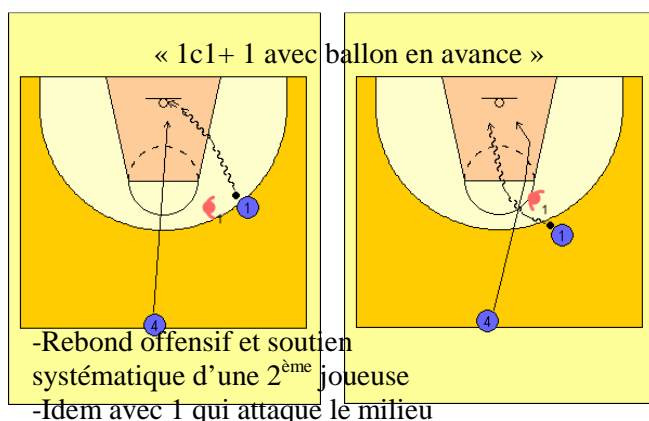
### COMPORTEMENTS DE BASE

**Intention de jeu rapide même sur panier encaissé :**

-remise en jeu « éclair »

-sprinter dans les couloirs de contre-attaque

La contre-attaque : Elle concerne les toutes premières secondes qui suivent la récupération du ballon ; il s'agit des situations de 1c0, 1c1 ainsi que des surnombres offensifs (2c1, 3c2...).



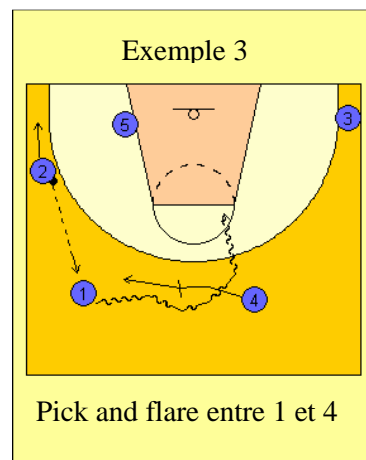
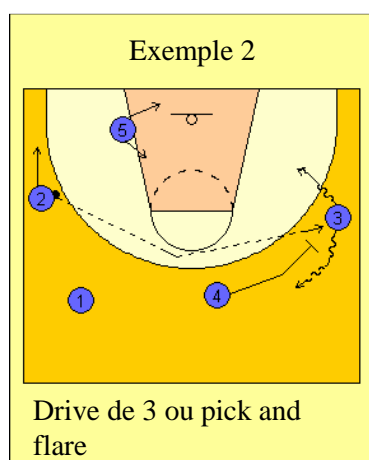
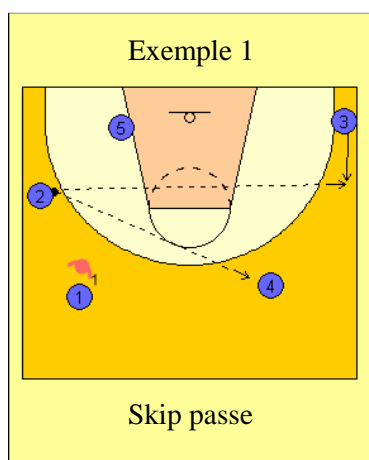
Jeu en 1<sup>ère</sup> intention : Cela concerne le jeu de création, l'agressivité offensive et la prise de tir rapide lors du remplacement défensif :

- ⇒ priorité au **jeu de passe** pour faire avancer le ballon
- ⇒ utilisation des **renversements** sur le remplacement défensif

Transition :

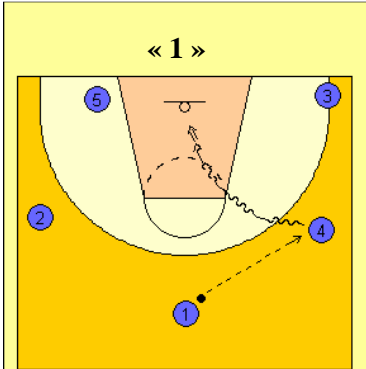
❖ Objectif : Transférer le ballon à l'opposé en passe ou en dribble pour :

- ⇒ Un tir
- ⇒ Une passe intérieure
- ⇒ Un 1c1

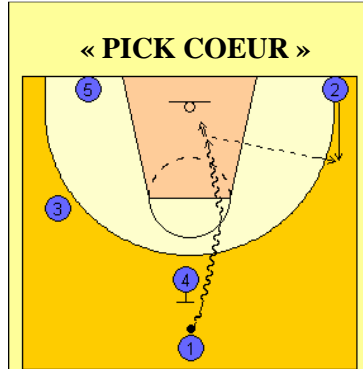


## LE JEU PLACE SUR INDIVIDUELLE

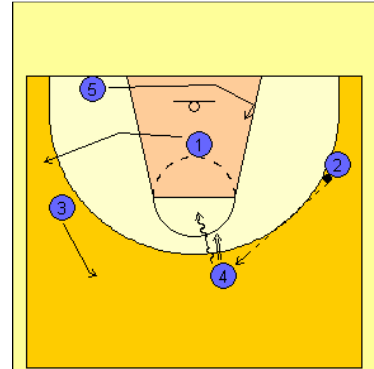
### Annonces courtes



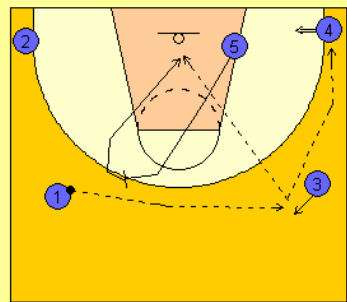
IcI de la joueuse désignée  
(peut être utilisé en fin de possession ou pour exploiter l'avantage dans un duel)



Pick and roll dans l'axe à plat pour :  
 ⇒ marquer ou trouver du petit jeu avec 1 et 5  
 ⇒ retrouver 4 pour un tir à 3 points ou IcI  
**A N'UTILISER QUE PONCTUELLEMENT !!!**

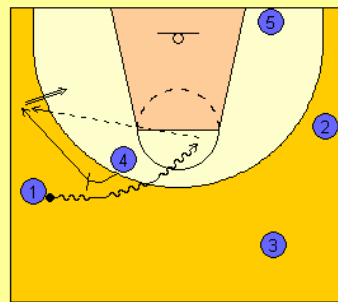


### « POING » : pick and roll avec 5



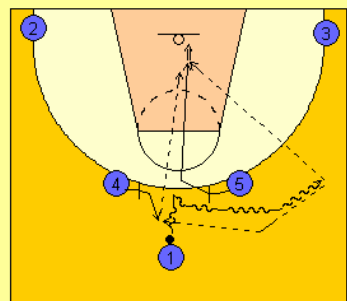
!!! Placement identique sur zone !!!

### « FLASH » : pick and roll avec 4

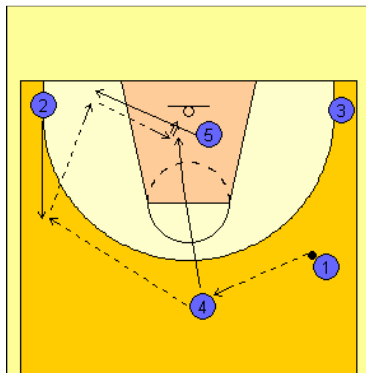


Pick and flare isolé à 45° entre 4 et 1

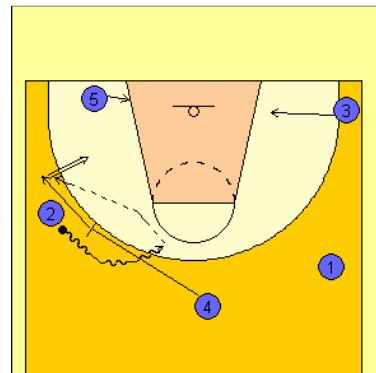
### « CORNE »



-5 plonge tandis que 4 s'écarte  
 -Rechercher 5 dans la raquette



-Transfert par 4  
 -5 se place short corner

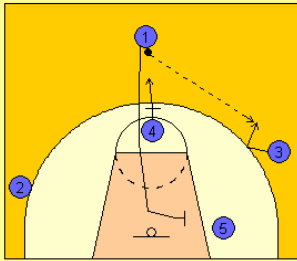


Si pas de jeu avec 5, pick and flare avec 4

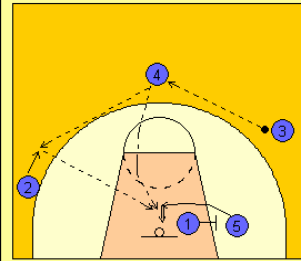
NB : Option « Corne Bas » : 4 plonge et 5 s'écarte

**Annonces longues**

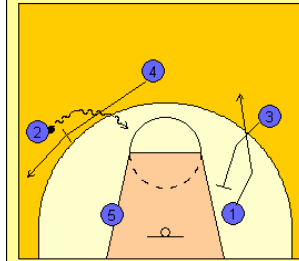
**Système « 5 » entrée côté 3**



UCLA de 4 pour 1

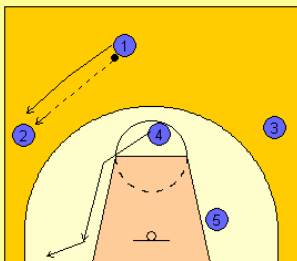


Transfert du ballon et écran de 1 pour 5

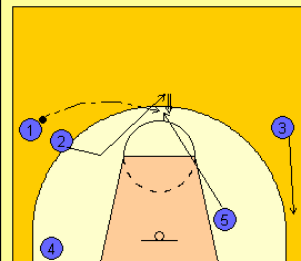


Si pas de solutions, pick and roll entre 2 et 4

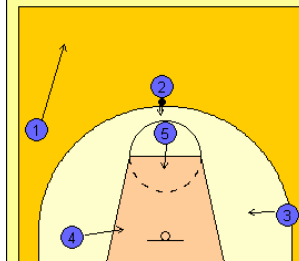
**Système « 5 » entrée côté 2**



-Main à main entre 1 et 2  
-4 vient se poster

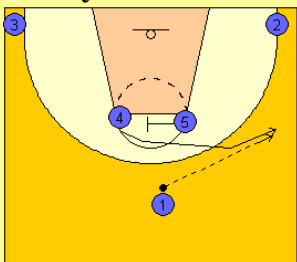


Passé de 1 pour 5 et main à main entre 2 et 5

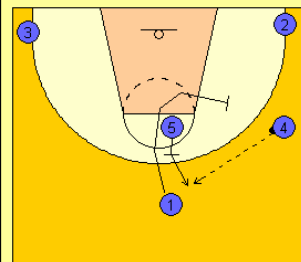


Tir ou 1c1 de 2

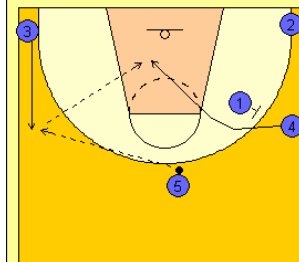
**Système « 4 »**



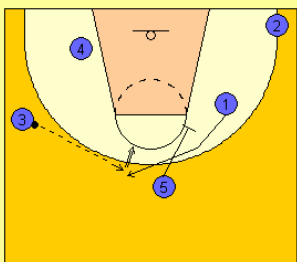
Ecran de 5 pour 4



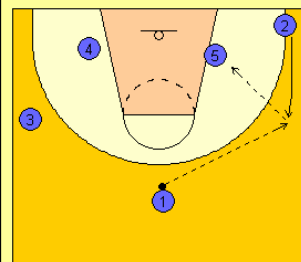
UCLA cut : écran rentrant de 5 pour 1



5 et 3 essaient de jouer avec 4 dans le jeu posté



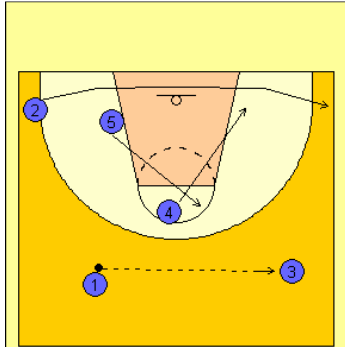
Si passe pour 4 impossible, écran de 5 pour 1



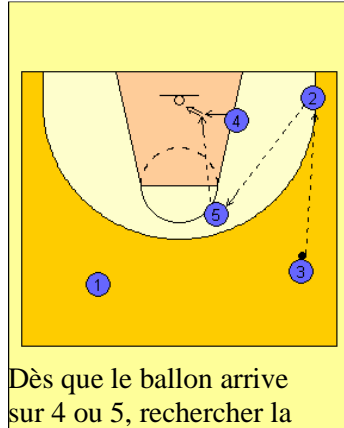
Possibilité de retrouver 5 à l'opposé

## ATTAQUE DE ZONE

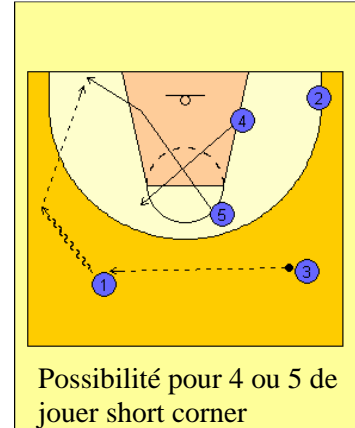
### « Maillot »



-2 occupe les coins et voyage le long de la ligne de fond  
 -4 et 5 occupent alternativement le poste haut et le poste bas  
 -1 et 3 assurent le soutien au dessus des LF

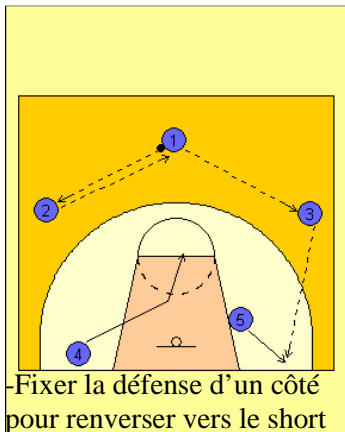


Dès que le ballon arrive sur 4 ou 5, rechercher la seconde intérieure...

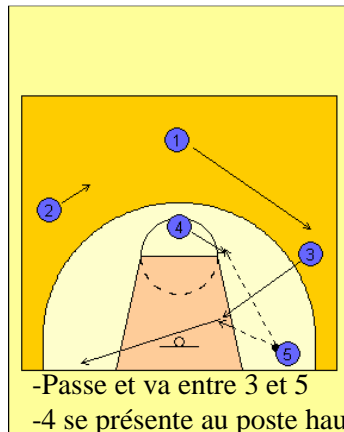


Possibilité pour 4 ou 5 de jouer short corner

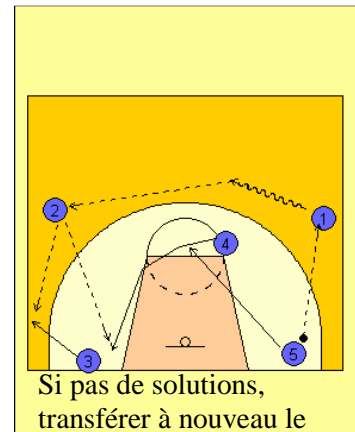
### « Short »



-Fixer la défense d'un côté pour renverser vers le short corner opposé

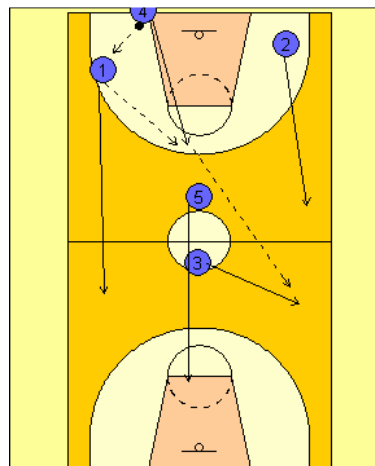
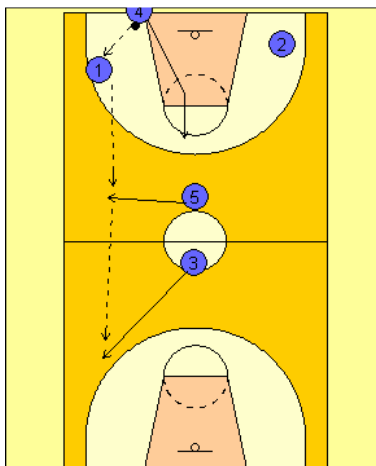


-Passe et va entre 3 et 5  
 -4 se présente au poste haut

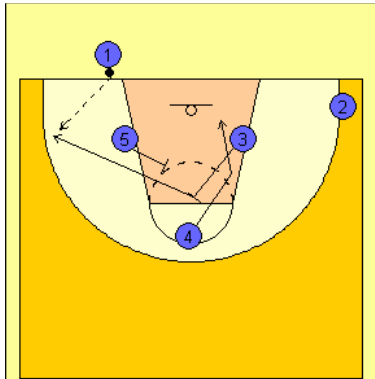


Si pas de solutions, transférer à nouveau le ballon à l'opposé

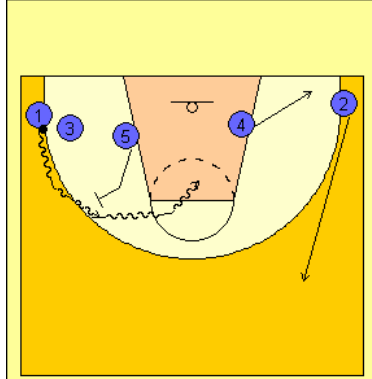
### Attaque de zone-press



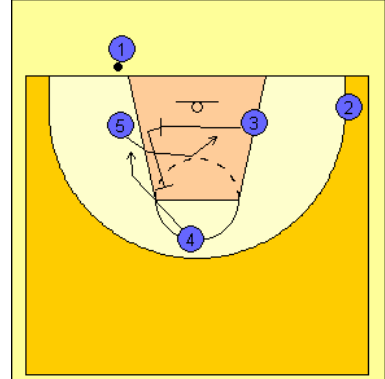
## LA TOUCHE LIGNE DE FOND



Touche normale (a)

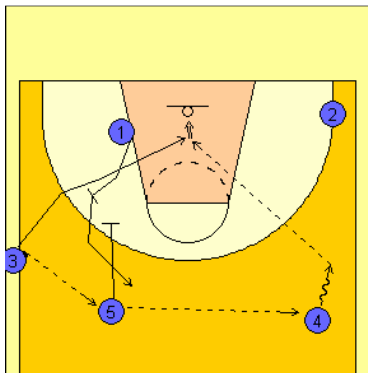


Touche normale (b)

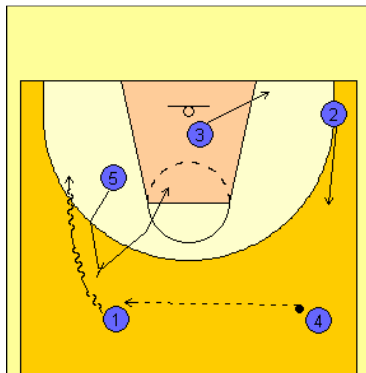


Touche inversée

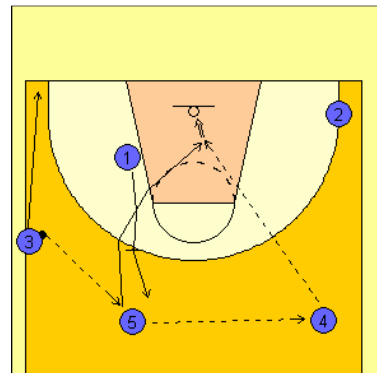
## LA TOUCHE LATÉRALE



Option 1 : écran pour 3

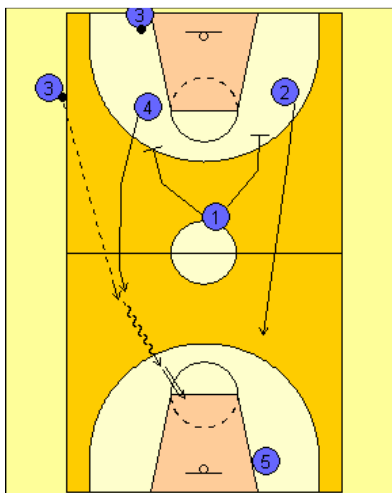


Enchaîner sur un pick and roll



Option 2 : écran pour 5

## TOUCHE DERNIÈRES SECONDES



**Annexe**  
**Jeu sans ballon et coordinations de base**

**Situations types**

