

# Jeu d'attaque par concepts

Sergio Scariolo

[www.sergioscariolo.com](http://www.sergioscariolo.com)

L'idéal c'est une organisation mixte : jeu par concepts (la base) et système de jeu. Il est nécessaire, pour être imprévisible, de disposer de flexibilité (beaucoup de variantes), et de donner au joueur la liberté d'exprimer sa créativité, dans un cadre ordonné. Pour fonctionner correctement, les facteurs décisifs sont les suivants : technique individuelle, capacité à lire correctement les réactions de la défense, équilibre entre agressivité offensive et altruisme, attaquer le panier et reconnaître les aides pour "servir" les partenaires libres.

La maîtrise du jeu par concepts aide aussi dans l'exécution des systèmes (une exécution rigide contre de bonnes défenses n'a pas du succès).

**Point de départ : identifier l'avantage et l'exploiter.**

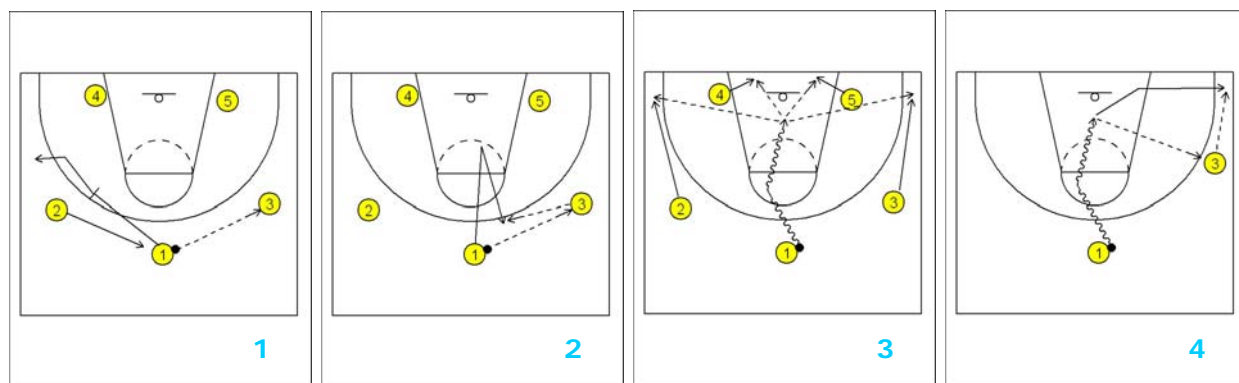
## Première option (*arriba*) : un contre un dans l'axe

- **Après la passe**, battre son joueur en passe et va ou changer de place avec #2. Les feintes (courtes et rapides). Les changements de main (ex : **Dejan Bodiroga**). L'arrêt et le tir. Mobiliser les aides (agressivité !) et passer (altruisme) (*Schémas 1 et 2*).

- **Les passes** (à droite, à gauche ; à terre ; en bas ou en haut ?)

Le placement des autres (*Schéma 3*).

Où sortir après avoir provoqué l'aide ? (Très bonne option de tir à trois points !) (*Schéma 4*)



### - Les intérieurs

Placement pour recevoir et finir l'action (ex : **Luis Scola**) (*Schéma 5*).

Ecran s'il y a une rotation (*Schéma 6*).

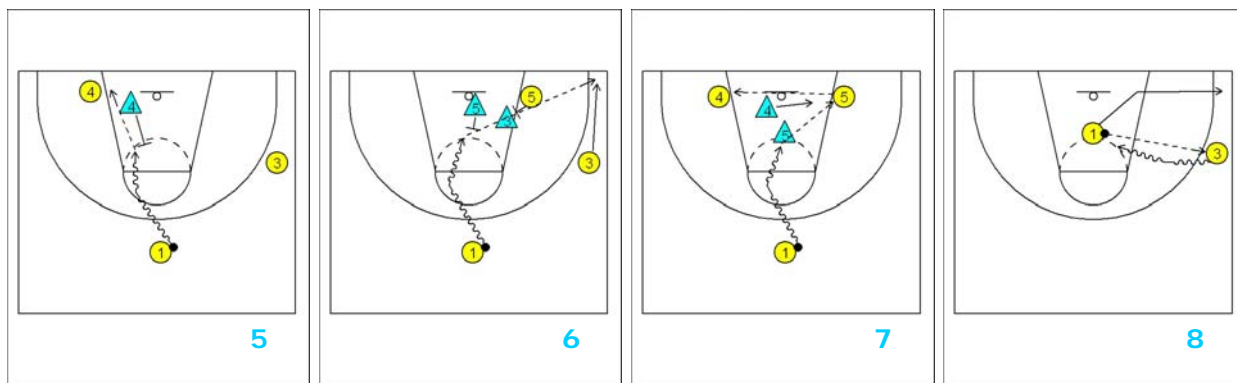
Passes entre pivots (*Schéma 7*).

### - Les extérieurs

Se préparer à tirer. Feinte / seconde pénétration à la réception de la balle (lire les possibles changements défensifs)

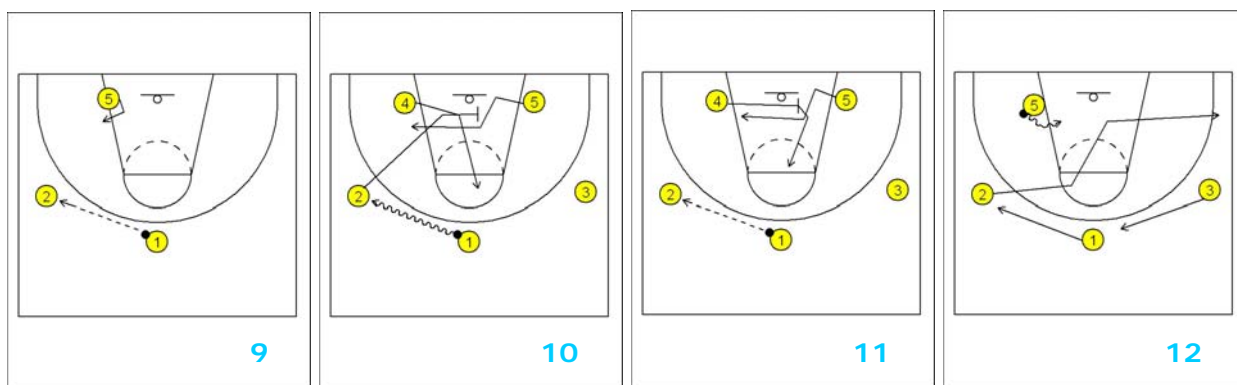
Ajustements des quatre autres joueurs sans ballon.

Sortie après avoir provoqué l'aide (*Schéma 8*).



## Deuxième option (*abajo*) : un contre un poste bas

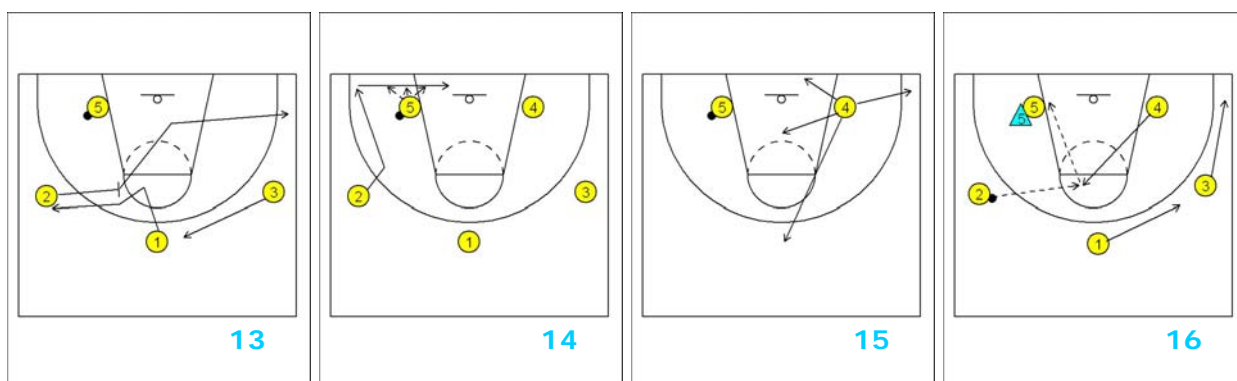
- **Post-up** : prise de position préférentielle, utilisation bras. Équilibre (pieds ; corps ; bras). La réception de passe (donner un côté - saisir fort - savoir où est la défense) (*Schéma 9*).
- **Après écran** avec #2 (*Schéma 10*) ou entre pivots (*Schéma 11*).
- **La passe** : des deux côtés ; dans l'espace libre / connaître les "goûts" des autres joueurs ; ligne des lancers francs prolongés.



### - Au poste bas :

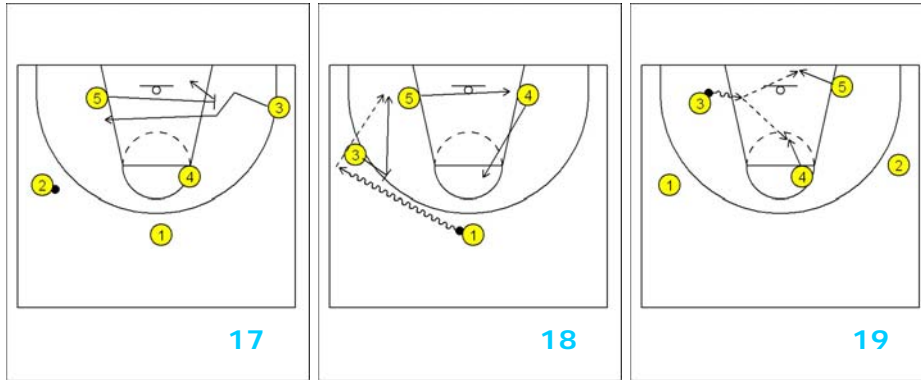
Maîtriser des deux côtés les tirs et les départs en dribble : informations kinesthésiques, feintes, etc. Lire la défense (le défenseur est loin, le défenseur est très près, d'où vient l'aide ?). Attaquer la défense par le milieu.

- **Les quatre autres** : Les extérieurs : placements ; passer/couper ; rééquilibrer (notamment en cas de trappe : main/main, feinter puis attaquer le centre). Si défense n'aide pas : être agressif (*Schémas 12, 13, 14, 15*). L'autre pivot (poste haut ou corner, poste bas, jouer dans le dos de la défense) (*Schéma 15*)



- Quand la défense passe devant : priorité au jeu en triangle (*Schéma 16*).

- Sur post-up de #2 ou # 3. (Schémas 17 et 18)



Après l'écran d'un pivot (isolation si changement en défense) (Schéma 17)

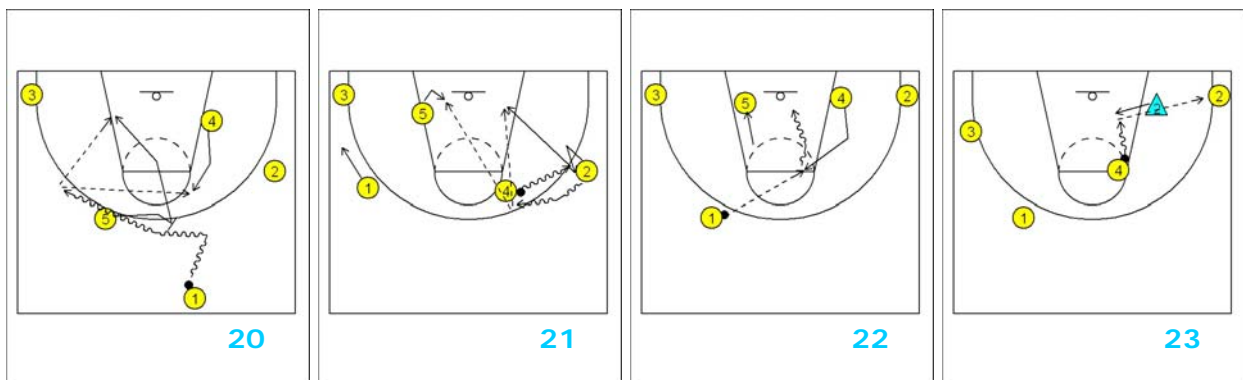
Après pick & roll (Schéma 18)

Positions des autres : ouverture d'angle de passes des joueurs intérieurs (Schéma 19).

## Troisième option (*fuera*) : pick & roll rentrant

### 1) 3 extérieurs / 2 intérieurs

Contre les défenses qui orientent au centre, le pivot pose l'écran et roule vers le panier, nous demandons à l'intérieur côté faible, placé au poste médian, de lire si le porteur de balle a été efficacement arrêté ou s'il a pu pénétrer. Dans le premier cas, (Schéma 24), il devra monter pour donner un solution de passe au porteur de balle et jouer dans le triangle, ou continuer avec une des solutions vu précédemment (Schémas 20, 21, 22, 23).

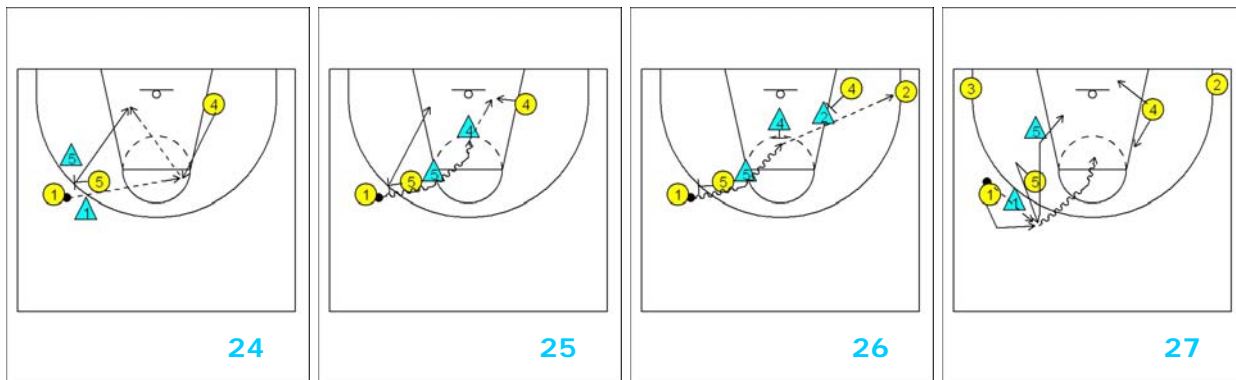


Dans le 2<sup>ème</sup> cas, il devra s'approcher du panier pour recevoir la passe en cas d'aide de son défenseur, (Schéma 25), ou bloquer le défenseur de l'extérieur si celui-ci a déjà activé la rotation, pour favoriser une passe pour un tir à trois points. (Schéma 26)

Contre les défenses qui orientent ligne de fond, nous prévoyons deux possibilités :

Faire recevoir celui qui pose l'écran et jouer main à main (Schéma 27) ou

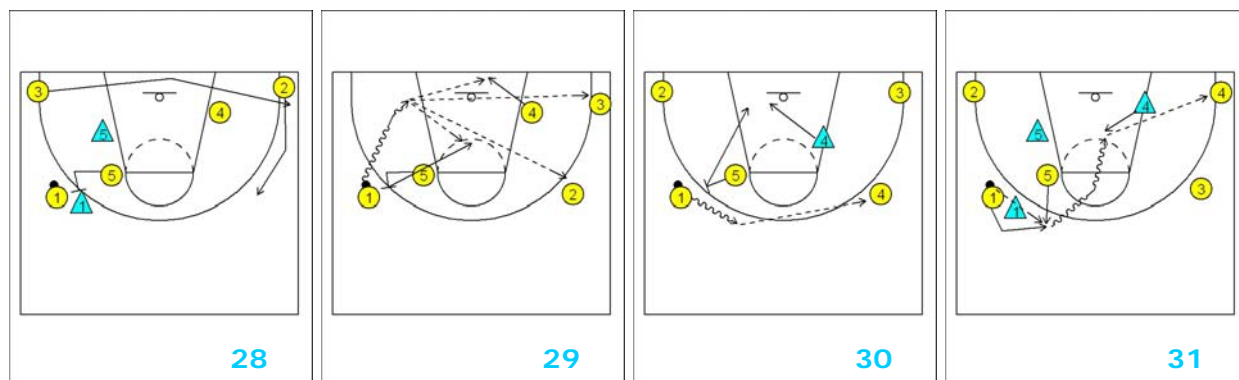
Libérer le coin du côté extérieur, changer le sens de l'écran et attaquer la ligne de fond (Schéma 28), trouvant en cas d'aide une de ces possibles lignes de passe (Schéma 29).



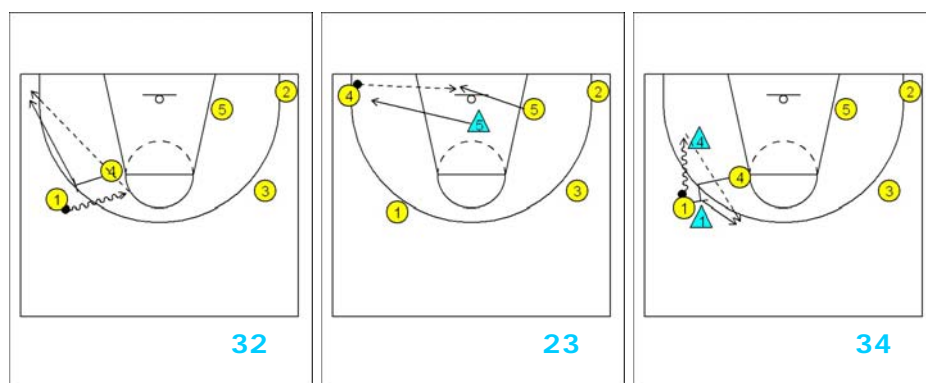
## 2) 4 extérieurs / 1 intérieur

Si le pick & roll est joué avec # 5, nous avons toujours un extérieur dans un coin et # 4 dans le côté faible, dans l'aile ou dans le coin selon le type de défense de l'adversaire : s'ils changent entre intérieurs, nous préférons avoir #4 dans l'aile ce qui punit la rotation de D4, (*Schéma 30*) ; s'ils orientent ligne de fond, nous préférons le placer dans le coin, pour punir la possible aide de #4 sur la pénétration créée par le main à main entre #1 y # 5, (*Schéma 31*).

Si nous jouons pick & roll avec # 4, nous libérons toujours le quart de terrain : Si la défense oriente au centre, pour lui donner la possibilité d'ouvrir et de tirer ou de jouer 1 contre 1 contre la récupération ou la rotation, (*Schéma 32*), ou de passer à l'intérieur à #5 qui peut couper pour anticiper la rotation entre D4 et D5 (*Schéma 33*).



Si la défense oriente au fond, poser l'écran dans l'autre sens, (comme *Schéma 28*), attirer l'aide de D4 et passer à #4 qui on ouvre pour tirer ou jouer 1 contre 1 (*Schéma 34*).



### ***Contre le changement en défense :***

Il est possible que les défenseurs réagissent à un écran porteur par un changement de joueur, surtout quand il reste peu de secondes à la fin de la possession. La clé du succès de l'attaque est de se rendre compte de cela immédiatement, et choisir s'il faut profiter du désajustement intérieur ou extérieur.

Dans le premier cas, après avoir roulé vers le panier pour maintenir l'avantage, on essaiera de donner la balle poste bas, et de profiter de l'avantage de taille en lisant bien les aides que la défense ne peut pas ne pas envoyer (surveiller la trappe pour rendre la balle). Si le petit qui défend sur le grand est placé devant, la solution est un flash immédiat poste haut de l'autre pivot, pour jouer en triangle en maintenant la position préférentielle.

Si à l'inverse le porteur de balle décide d'utiliser l'avantage face au défenseur intérieur, on peut produire une isolation latérale (s'il reste peu de temps, disons 3"/5"), ou centrale en se déplaçant au fond, s'il reste au moins 9"/10".

### ***Conclusion***

Avec les 24 secondes, il est nécessaire d'apporter la menace le plus tôt possible et d'avoir au moins 10 secondes pour choisir le meilleur tir.

Dans une carrière, il n'y a d'excuses, ni pour jouer avec des systèmes ni pour un jeu libre. Il faut enseigner à jouer avec intelligence, à comprendre le jeu, à mûrir tactiquement dans le sens d'apprendre à choisir la meilleure option à chaque moment. C'est compliqué et long, mais c'est la seule manière, avec un bon d'enseignement de la technique individuelle, de préparation mentale et de préparation physique, pour former des joueurs.



**Retrouvez l'article original à l'adresse suivante :**  
<http://www.sergioscariolo.com/clinics/item.phtml?id=112&l=3>

Traduction par Vincent Chetail  
<http://coachbob.free.fr>