



L'attaque des défenses de zone

« L'attaque de zone », Frédérique PRUD'HOMME, revue basket-ball, mai 1996 :

les principes :

1) Le jeu rapide :

2) Les fixations :

- ✗ « Créer un décalage entre les mouvements du ballon et ceux des défenseurs. »
- ✗ « Fixer un ou plusieurs défenseurs pour libérer l'espace et déformer la défense. »
- ✗ 4 types de fixation : la feinte, la fixation de voisinage, la fixation « dedans-dehors » et inversement, le jeu de passe.

3) L'adresse à grande distance :

- ✗ « Le but de la défense de zone est de protéger la zone restrictive, il faut donc combattre par l'extérieur si on ne peut accéder à l'intérieur. »

4) Le jeu intérieur :

- ✗ Passer dedans, ressortir d'une position basse, maîtrise du poste haut.

conclusion :

Lire la forme de zone, déformer la zone, se placer dans les intervalles, positionner les intérieurs loin l'un de l'autre, fixer un côté fort, alterner fixation intérieur-extérieur, renverser.

« Attaque des défenses de zone », Patrick BEESLEY, revue Basket-ball n°633 :

- ✗ « Pour attaquer une zone, il faut concilier des impératifs stratégiques (avoir une bonne conception de l'organisation collective) mais il faut aussi avoir une bonne adaptation tactique à l'adversaire, sans pour autant négliger l'aspect tactique qui conditionne aussi les bonnes relations entre les joueurs. »
- ✗ Pour Manuel COMAS, privilégier le jeu intérieur se concrétise par la réalisation au minimum de 40 passes à l'intérieur par mi-temps.

les principes :

1) L'utilisation du dribble :

- ✗ « Ne pas passer un ballon sans chercher auparavant à diviser la défense par le dribble, de façon à attirer deux défenseurs avant de passer la balle. »
- ✗ Il est déconseillé de chercher à réaliser des fixations en dribble sur la ligne de fond et il faut rechercher la zone centrale en dribblant dans l'intervalle des lignes défensives. (Figure 1)

✘ Selon Sergio SCARIOLO, la fixation de la défense a aussi pour conséquence de libérer un espace dans lequel peut s'engouffrer un autre joueur. (**Figure 2**)

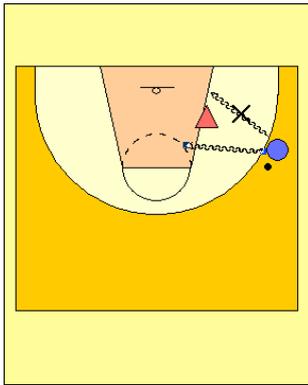


Figure 1

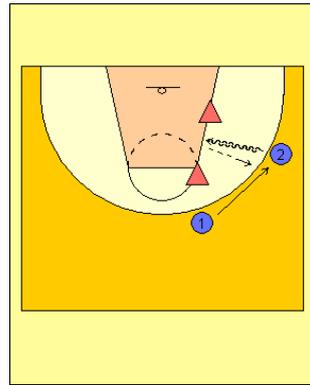


Figure 2

2) L'utilisation des écrans :

- ✘ Aider les ailiers à sortir dans l'aile. **Figure 3**
- ✘ Permettre au poste bas de prendre une bonne position. **Figure 4**
- ✘ Désorganiser les lignes défensives. **Figure 4**
- ✘ Ecran sur le défenseur central (Lolo SAINZ). **Figures 5 et 6**
- ✘ Faciliter le démarquage du meilleur tireur. **Figure 7**

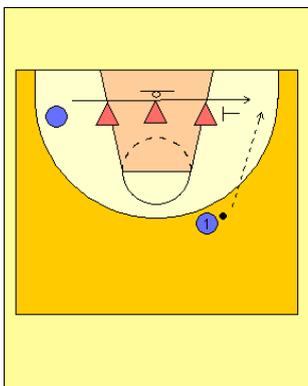


Figure 3

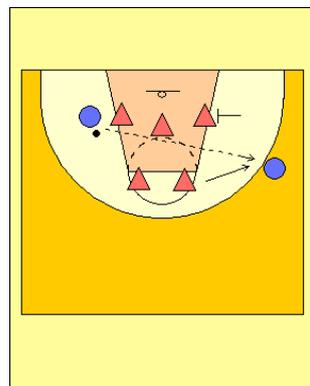


Figure 4

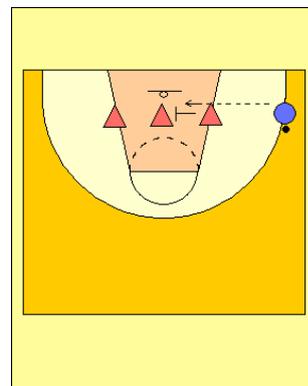


Figure 5

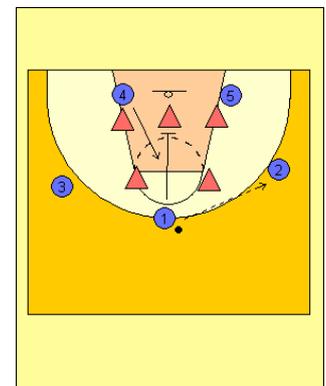


Figure 6

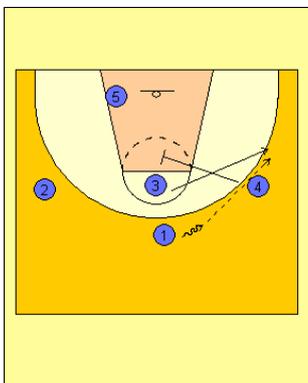


Figure 7

3) Les relations entre joueurs intérieurs :

- ✗ Poste haut sur la ligne des LF (zones paires) pour fixer.
- ✗ L'ailier qui renverse se place dans le dos de la défense (pas dans l'axe). **Figure 8**
- ✗ Si balle au poste haut, l'ailier descend corner. **Figure 9**

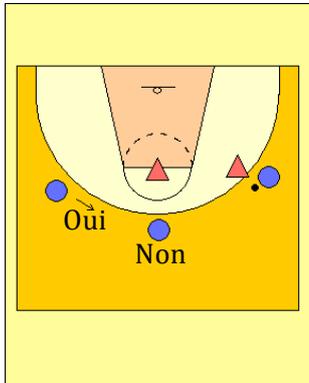


Figure 8

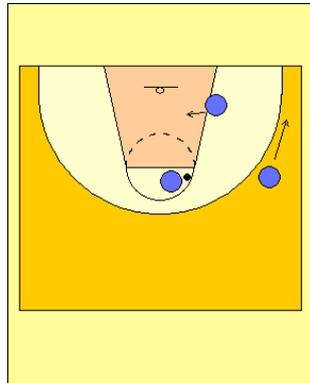


Figure 9

Quelques précisions :

- ✗ Rechercher le jeu intérieur en priorité avant de tirer.
- ✗ « *Etre patient ne signifie pas de chercher à conserver le ballon pendant 20 secondes, mais c'est avant tout, chercher à bien sélectionner le tir.* »
- ✗ Exploiter le RO plus favorable sur zone.

« L'attaque de zone de l'équipe de France Juniors 82 », Pierre VINCENT, revue basket-ball n°658 :

1) L'alignement de base :

- ✗ Structure 1-3-1. **Figure 10**
- ✗ 3 options de départ : écran porteur, passe à l'opposé de l'écran, chassé en dribble côté écran.

2) Coupe dans le dos du joueur extérieur : Figure 11

3) Utilisation du surnombre : Figure 12 et 13

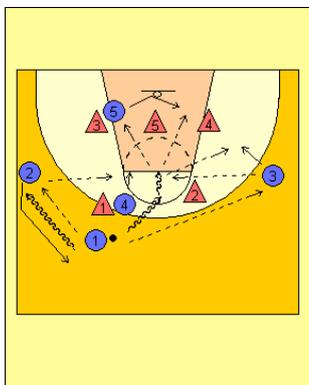


Figure 10

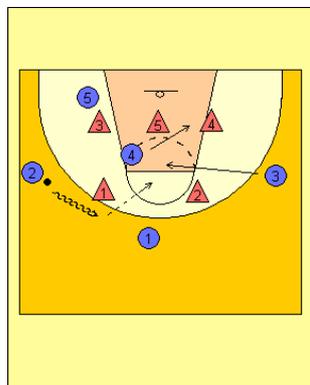


Figure 11

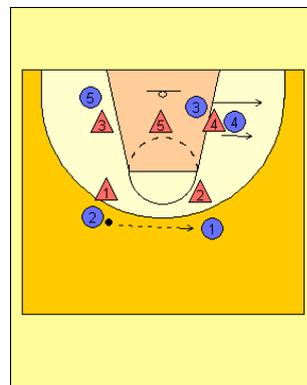


Figure 12

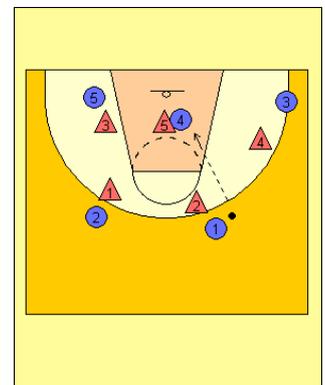


Figure 13

4) Jeu dans les intervalles :

- ✘ 3 remonte en dribble quand il est dans le corner pour obliger un changement de responsabilité déf.
- ✘ 4 descend short corner. **Figure 14**
- ✘ Recherche de la relation intérieur-extérieur ou renversement. **Figures 16 et 17**

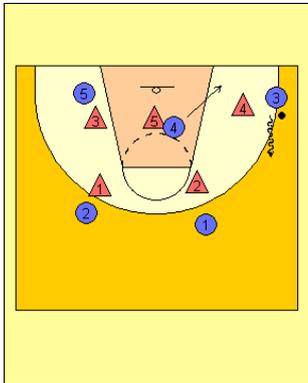


Figure 14

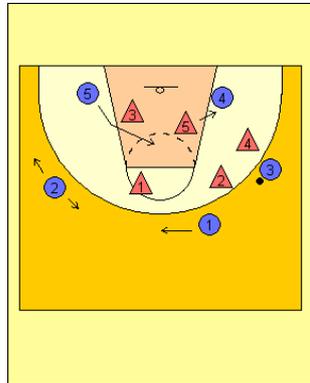


Figure 15

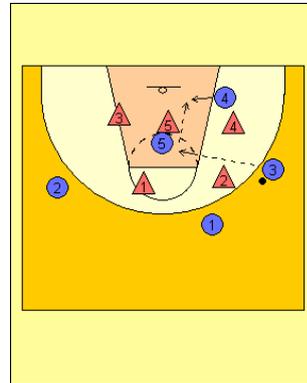


Figure 16

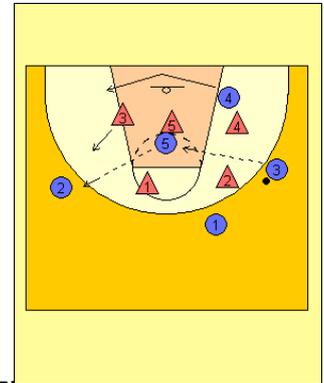


Figure 17

5) Le transfert de la balle et le tir : Figure 18

6) Attaque d'une défense mixte : Figures 19, 20 et 21

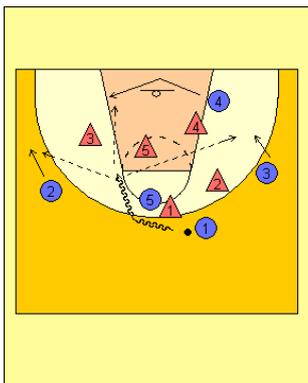


Figure 18

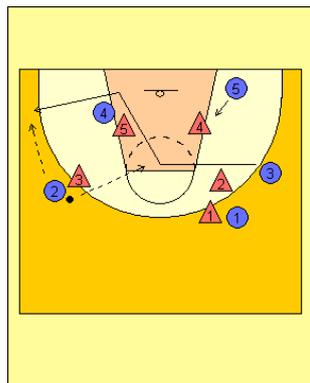


Figure 19

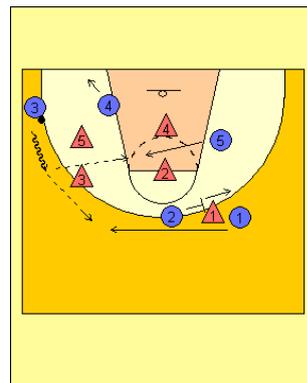


Figure 20

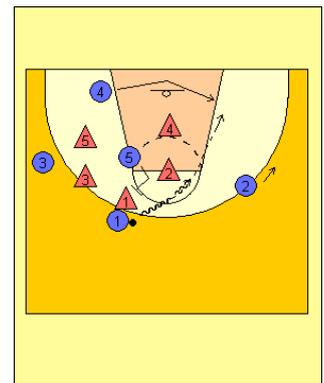


Figure 21

- ✘ « Il faut chercher à attaquer la zone par le jeu intérieur avant de penser à tirer à mi-distance. »
- ✘ 3 raisons : paniers faciles, FP, plus facile de marquer à distance quand la balle est passée de l'intérieur.
- ✘ « Abondance de biens peut nuire, et le fait d'utiliser une seule forme de jeu n'est pas forcément nuisible. »
- ✘ 11 BP par match malgré les nombreux changements défensifs : boîte, double boîte, etc.

« Attaque des défenses de zone », Francis CHARNEUX, revue PIVOT n°107, octobre-décembre 2002 :

les principes :

1) Jouer contre-attaque et transition avant la mise en place de la défense

2) Etre patient pour déstabiliser le bloc défensif en cherchant le meilleur tir

3) Avoir une bonne circulation du ballon et de bonnes variations de relations extérieures-intérieures et réciproquement

4) Savoir lire les options de la défense :

- ✗ **La structure de base** : 1-2-2 ; 2-3 ; 1-3-1.
- ✗ « Placer des attaquants dans des positions d'incertitude pour la défense où deux défenseurs vont devoir intervenir pour contrôler un joueur attaquant. » **Figure 22**
- ✗ **Défense derrière ou devant le poste haut ou le poste bas ?**: contact des intérieurs avec pivot rapide, pour prendre la position devant eux. **Figure 23**
- ✗ **La défense coupe-t-elle la circulation des passes en périphérie ?** Jouer large avec 4 extérieurs et driver dans les intervalles.
- ✗ **Utilisation des trappes ?** **Figure 24**

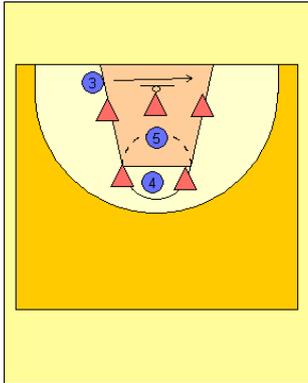


Figure 21

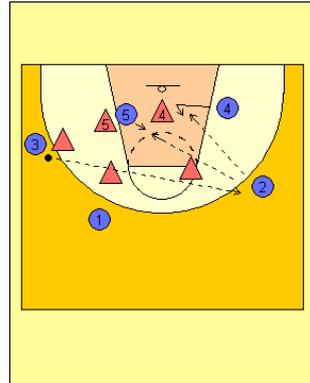


Figure 22

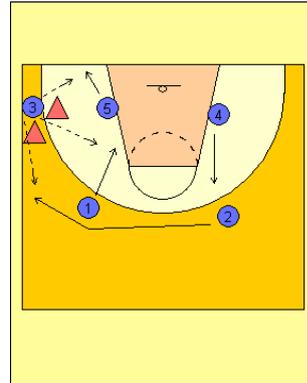


Figure 23

- ✗ **Repérer le déplacement des joueurs du bloc défensif.** Les ralentir ou les stopper à l'aide d'écrans. **Figure 25, 26, 27**

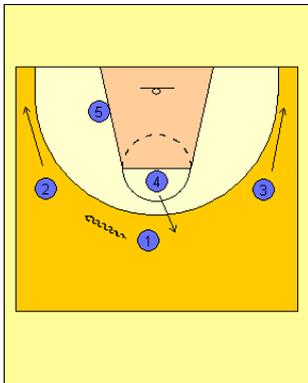


Figure 25

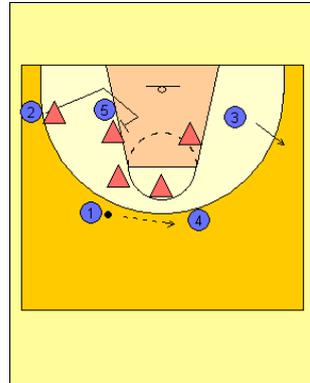


Figure 26

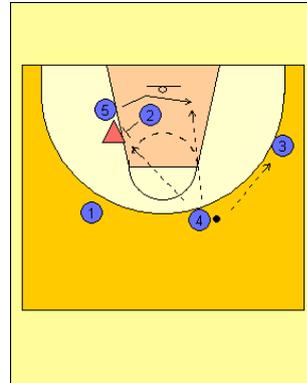


Figure 27

5) Connaître les points forts de ses joueurs et les utiliser :

- ✗ **L'équipe possède un bon tireur à 3 points** : 2 excellent tireur. **Figures 28, 29, 30**

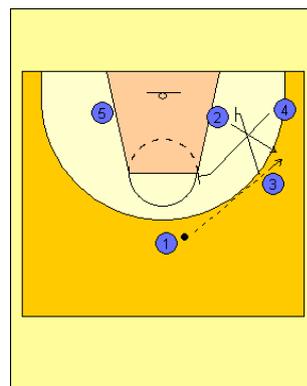
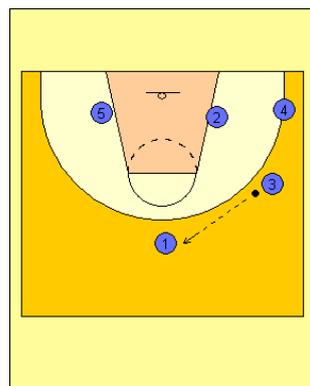
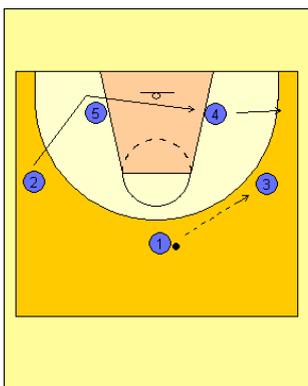


Figure 28

Figure 29

Figure 30

✗ L'équipe possède un ailier avec de grosses qualités athlétiques. Figures 31 et 32

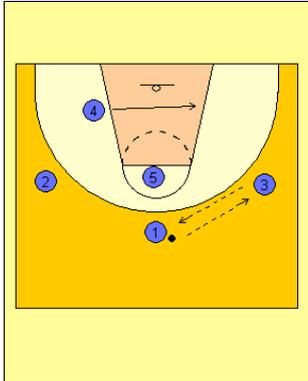


Figure 31

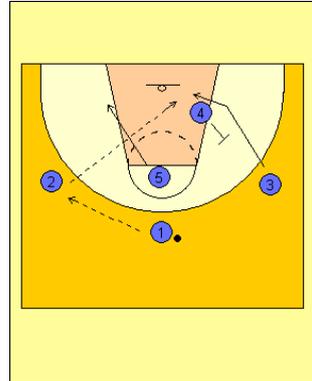


Figure 32

6) Désorganiser le bloc défensif :

✗ Amener un surnombre d'attaquants côté balle avec des « cuts »
 ✗ Adopter une structure d'attaque inhabituelle : stacks. Figures 33, 34 et 35.

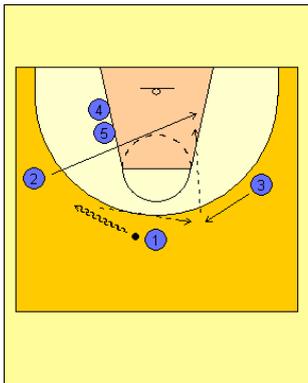


Figure 33

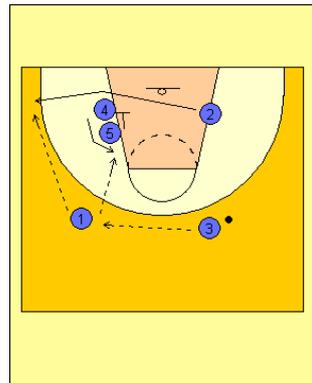


Figure 34

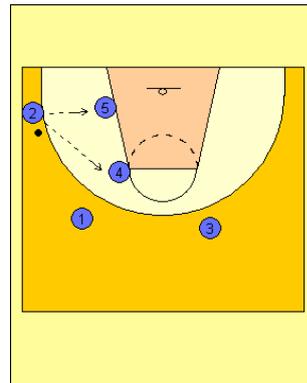


Figure 35

✗ Avoir un bon équilibre, une bonne alternance dans les fixations : feintes de passes, tirs, dribbles. Importance d'utiliser le contre-pieds lors des renversements car on se retrouve face à un grand.

7) Organiser le rebond offensif et le repli défensif au moment de l'armé du tir : **confiance aux tireurs.**

« **Attaquer une zone** », Eric BARTECHEKY et Yannick ROBERT, revue PIVOT n°107, octobre - décembre 2002 :

les principes :

Jeu rapide, mettre le ballon à l'intérieur (par passe ou dribble), agressivité offensive (fixation, feinte, décalage), utiliser les espaces clés (placements et déplacements des joueurs sans ballon), jouer le RO, utiliser les écrans.

les objectifs :

Avoir un tir facile (près du cercle ou à 3 points), provoquer des fautes, donner de la confiance aux tireurs (RO), recherche de la relation intérieur-intérieur.

les spécificités :

Fabien Desfachelles

<http://coachfab.e-monsite.com>

1) Sur zone 2-3 :

✘ Structure 2-3 (Figures 36 et 37) et 1-2-2 (Figures 38 et 39)

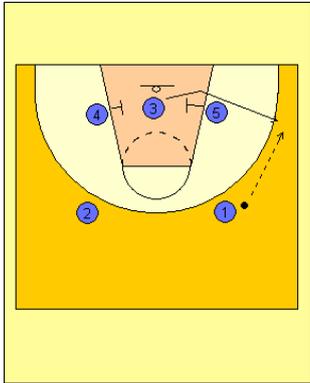


Figure 36

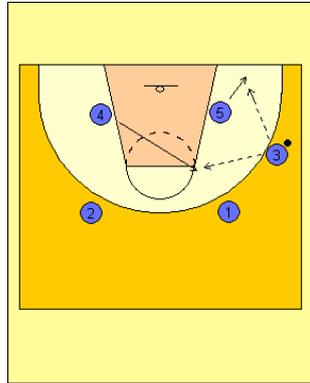


Figure 37

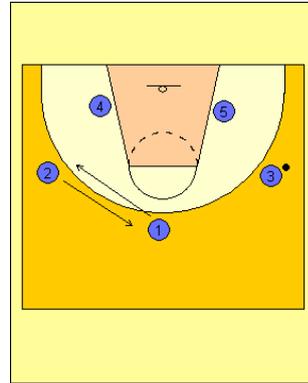


Figure 38

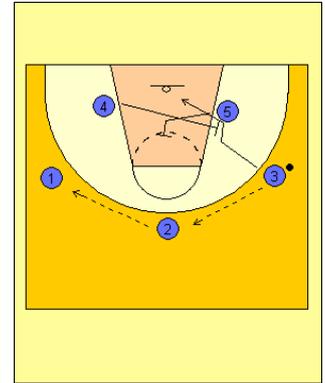


Figure 39

2) Sur zone 3-2 :

✘ Structure 2-3 (Figures 40, 41, 42 et 43)

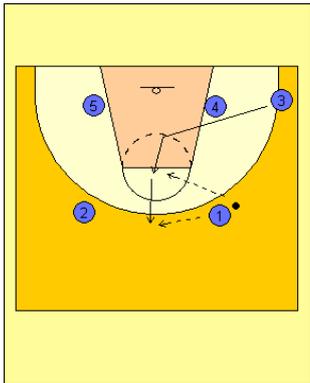


Figure 40

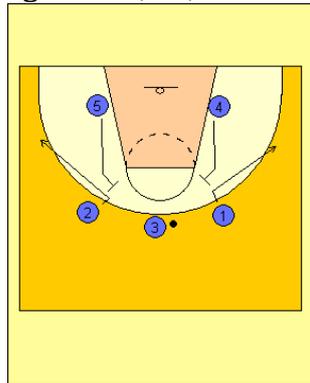


Figure 41

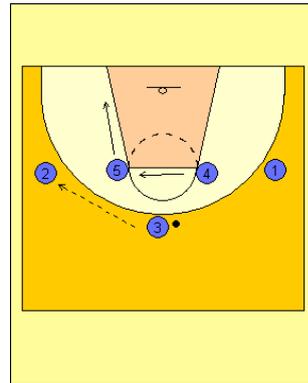


Figure 42

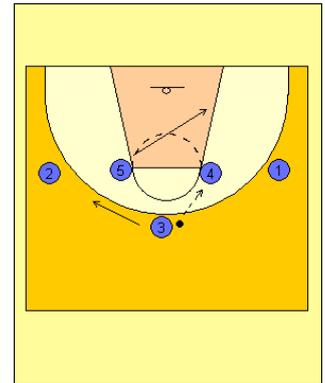


Figure 43

3) Sur zone 1-3-1 : (Figures 44 et 45)

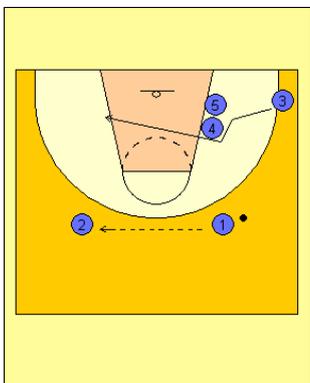


Figure 44

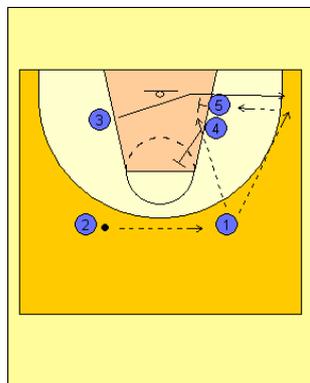


Figure 45

« Attaquer la zone », Laurent BUFFARD, revue PIVOT n°101, juillet-septembre 2001 :

- 1) Jouer la contre-attaque pour empêcher la zone de se mettre en place
- 2) Connaître les faiblesses de la zone réalisée par l'adversaire
- 3) Rechercher le joueur le mieux placé et le plus adroit
- 4) Les cinq joueurs doivent porter le danger partout
- 5) Etre dangereux, patient et responsable
- 6) Ne pas fixer vers le fond mais le centre
- 7) Utiliser les écrans et les surnombres
- 8) Jouer extérieur et intérieur
- 9) Faire au moins un transfert
- 10) Le joueur au poste est un joueur dangereux
- 11) Les joueurs qui flashent doivent avoir les attitudes et les positions
- 12) Faire jouer le pivot très bas
- 13) Utiliser les feintes
- 14) Toujours avoir envie de tirer
- 15) Toujours jouer le surnombre (Figures 46 et 47)
- 16) Surnombre et surnombre du surnombre (Figures 48 et 49)

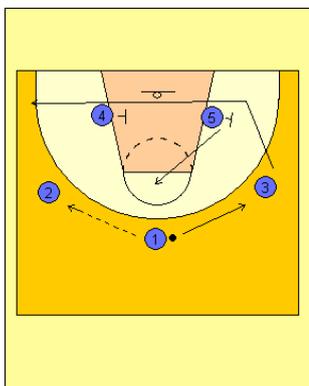


Figure 46

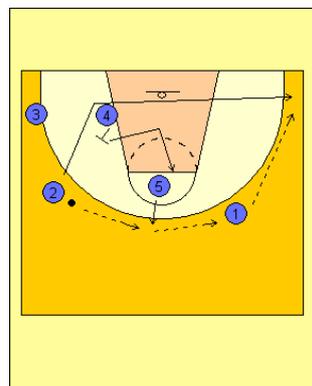


Figure 47

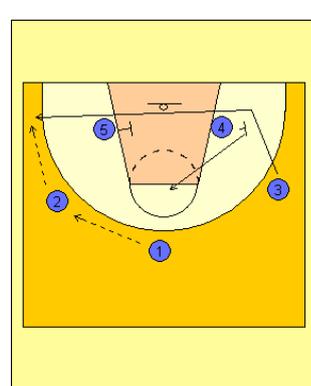


Figure 48

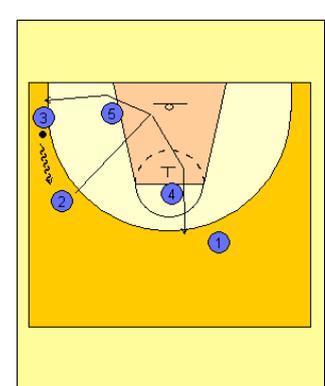


Figure 49

« Avec l'attaque de zone », Erik LEHMANN, revue PIVOT n°104, mars-avril 2002 :

✘ « L'objectif principal est de mettre la balle trois fois dans les coins avant de tirer, sauf s'il y a une possibilité de tir en course. L'équipe qui attaque une telle défense doit avoir une philosophie, une méthodologie ainsi qu'un mental collectif spécifique à ce type d'action. »

principes :

✘ Patience, amener le ballon à l'intérieur par des pénétrations en dribble ou avec des passes, obtenir des rebonds offensifs, transférer d'une aile à l'autre et poser des écrans, feinter les passes.

attaque des défenses paires :

Fabien Desfachelles

<http://coachfab.e-monsite.com>

- ✘ Assurer au moins 3 passes de transfert, rechercher le pivot en poste bas, feinter les passes.
- ✘ Objectifs : Tir de près, profiter des déplacements de la défense lors des transferts pour servir les intérieurs, le réceptionneur dans les coins peut attaquer en dribble pour un tir de près ou servir les intérieurs après une fixation.

attaque des défenses impaires :

- ✘ Trois joueurs sur la ligne de fond, avoir le ballon qui circule poste haut, coin, poste bas
- ✘ Objectifs : amener la balle à l'intérieur pour un tir de près, faire bouger la défense et l'attaquer à contre-pied en pénétration pour un tir de près.

« L'attaque de zone en carré », Olivier HIRSCH, revue PIVOT n°84, avril 1998 :

- ✘ Principes d'occupation d'espaces, de mouvements de joueurs et de circulation du ballon.
- ✘ 4 joueurs extérieurs et un joueur intérieur.
- ✘ Plusieurs options : chasser, passe et va sortie opposé, passe et va sortie côté passe, coupe de l'opposé
- ✘ Dribbler pour décaler, fixer, pénétrer.

« Attaque de zone », Thierry POULAIN, revue PIVOT n°92, novembre 1999 :

les principes :

- ✘ Ne tirer qu'après un renversement et/ou une passe intérieure.
 - ✘ Servir intérieur pour tasser la défense, renverser l'attaque pour écarter la défense.
 - ✘ Tasser la défense pour prendre un tir de loin (sur un ballon qui ressort ou un renversement).
 - ✘ Ecarter la défense par une circulation rapide du ballon, pour pénétrer dans l'intervalle et tirer de près (ou passer à un intérieur ou renverser l'attaque).
 - ✘ Porter un écran pour empêcher les défenseurs de sortir sur les tireurs.
 - ✘ Prendre les attitudes de 1 c 1 et rechercher l'intervalle entre deux défenseurs.
-