

**Attaque spéciale contre une défense homme à homme**

**Bob Vanatta Sunshine St. Conference, extrait de BASKET BULLETIN Traduction J. Delachet Basketball, n°576, Décembre 92**

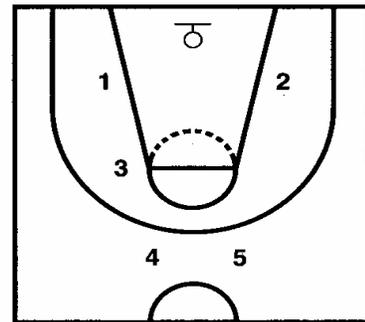
C'est une attaque que j'ai "lissée" quand j'étais coach, qui ne disposait pas d'un pivot "scoreur". Nous avons 2 bons tireurs arrières, et deux bons ailiers avec une prédilection pour le tir en suspension. Avec ces facteurs en tête, en plus des éléments de base de toute bonne attaque : continuité du mouvement, fort rebond, équilibre défensif -offensif, de là, notre attaque est née.

### **Position des joueurs au départ**

#### **Dessin n° 1**

Le n°1 se met d'un côté de la zone réservée près du panier.

Le n°2 se place à l'opposé. Le joueur n°3, notre pivot, se met à sa place normale. Ce doit être un bon rebondeur. Les joueurs n°4 et n°5 de chaque côté à la position d'arrière, à deux pas hors du demi-cercle environ.

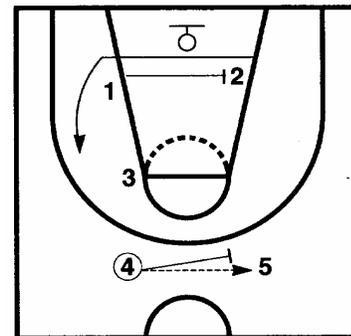


Dessin N° 1

### **Début de l'attaque**

#### **Dessin n° 2**

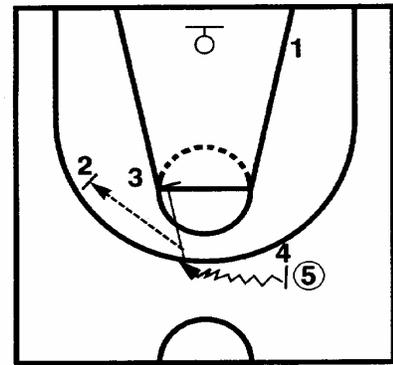
Le n°4 passe à n°5. 1 et 2 restent à leur place tant que n°4 n'a pas porté écran à 5. Pour recevoir l'écran de 4, il est important que n°5 feinte à l'opposé (à droite) puisqu'une menace côté faible renforce le système. Pendant ce temps, 1 et 2 se croisent. Ils synchronisent leurs mouvements pour se croiser sous le panier, n°2 passant côté ligne de fond. Cela renforce l'écran. Après ce mouvement, n°2 remonte vers l'arrière, Mais il ne change pas de côté trop tôt pour ne pas donner au défenseur une chance de revenir dans le jeu.



Dessin N° 2

### Dessin n° 3

Le joueur n°5 part en dribble sur l'écran le long du demi-cercle, et donne la balle à n°2 qui monte vers lui. Le joueur n°5 suit sa passe et essaie avec le joueur n°3 de porter un double écran pour le n°2. Le joueur n°1 a pris la place initiale du n°2 sous le panier. Le joueur n°4 reste à l'écart en attendant que le n°2 développe son jeu.

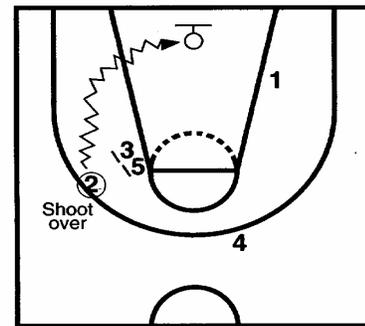


Dessin N° 3

### Dessin n° 4

#### Première possibilité de tir :

Le n°2 peut prendre son tir sur le double écran de 3 et 5, ou il peut partir en dribble à gauche vers le panier. Si n°2 tire sur écran, 5, 3 et 1 assurent le rebond, 2 et 4 font le repli défensif.

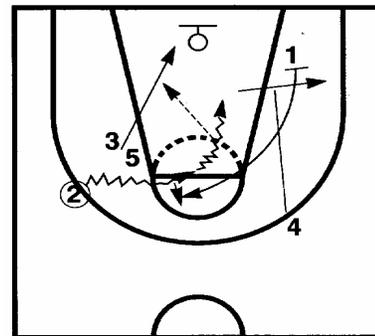


Dessin N° 4

### Dessin n° 5

#### Autre possibilité

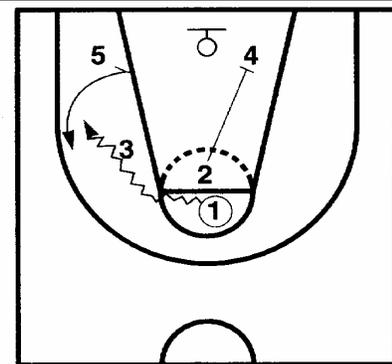
Le joueur n°2 part en dribble sur le double écran, côté droit. A ce moment, le joueur n°4 descend porter écran au joueur n°1. Le joueur n°5 part au panier à l'opposé de l'écran de 4. 1 reçoit la passe de n°2 à hauteur du lancer franc. Il peut tirer et 3, 4 et 5 vont au rebond, 1 et 2 font le repli défensif.



Dessin N° 5

### Dessin n° 6

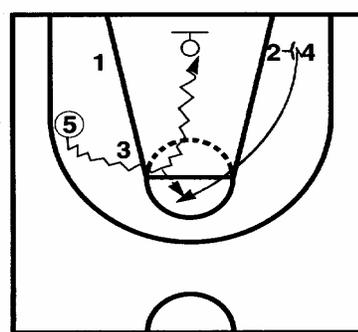
Autre possibilité Si 1 ne peut tirer, 2 va faire écran au n°4. A ce moment, n°1 dribble autour de 3 et donne à 5 qui s'est démarqué par une feinte. De nouveau 5 peut tirer ou partir au panier ou passer à 4 qui profite de l'écran de n°2.



Dessin N° 6

### Dessin n° 7

1, 2, 4 et 5 continuent à tisser leur attaque jusqu'à obtenir un bon tir. Le joueur 3 va toujours au panier quand le tir est tenté. Les joueurs placés aux positions initiales 1 et 2 forment le reste du triangle de rebond avec 3. Les 2 autres font un repli défensif.

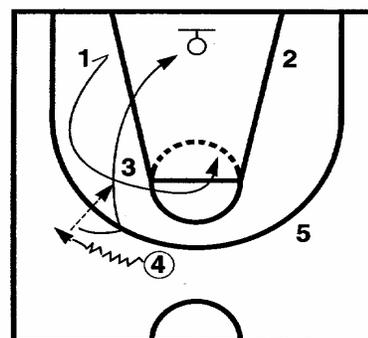


Dessin N° 7

### Dessin n° 8

#### Jeu au lancer - franc

On peut à chaque fois que la balle est donnée à 3 au poste, faire un ciseau sur le poste. Il est nécessaire d'occuper la défense côté faible.

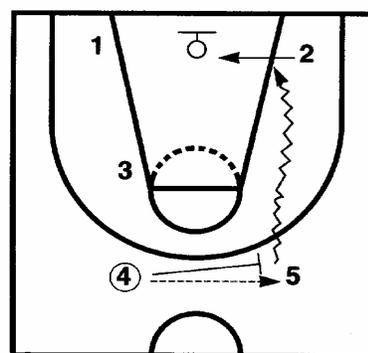


Dessin N° 8

### Dessin n° 9

#### 2 options possibles

Le n°4 passe au 5 et va lui faire écran. 5 dribble à droite et 2 laisse l'espace libre, emmenant son défenseur. Cela donne une situation de 1 contre 1 au joueur 5.



Dessin N° 9

### Dessin n° 10

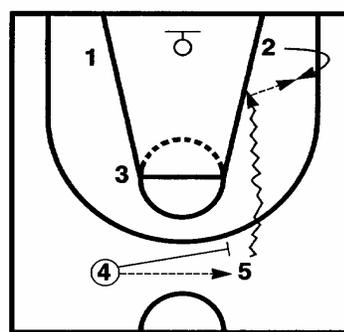
#### Autre option

Le joueur 5 dribble à droite après la passe et l'écran. Pendant ce temps, 2 se démarque vers le coin et reçoit la passe en position de tir. Ceci pour tromper le défenseur de 2 qui peut vouloir aider sur la pénétration du n°5. Les joueurs 5, 3 et 1 vont au rebond, et 2 ressort pour assurer le repli défensif avec 4.

Cette attaque se travaille des 2 côtés. Le départ de cette attaque est déterminé par le côté où se place le pivot (n°3).

Cette attaque demande un haut degré de

synchronisation, mais a fait ses preuves dans le championnat des collèges. On l'utilise même comme mouvement pour l'échauffement en la développant entièrement avant de prendre un tir.



Dessin N° 10