

FORMATION DES ENTRAÎNEURS

Transition OFF/DEF + Secondary

Module B8 – Niveau 2

Y.Fassotte & P.Mossay

05/07/2012

TABLE DES MATIERES

Rappel du cours N1	2
Quelles sont les séquences de jeu?	2
La contre-attaque.....	3
Comment organiser sa contre-attaque?	3
Exemples de drills	4
Early game.....	7
Secondary break	7
Utah State	11

Transition OFF/DEF + Secondary

Rappel du cours N1

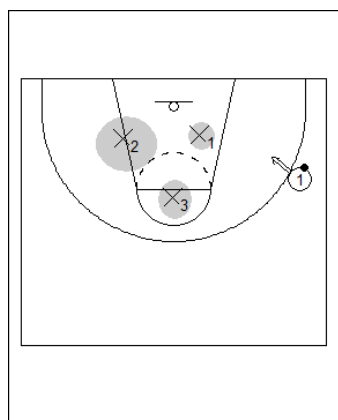
Le rebond défensif (RD) apparaît comme un facteur déterminant pour le gain du match :

- Assurer la possession de balle
- Profiter d'une situation de transition offensive

Il est réservé aux 5 joueurs présents sur le terrain et non la seule responsabilité des "posts".

Voici les exigences pour le rebonder :

- Vitesse
- Détente
- Placement défensif et timing parfait
- Connaître les zones de rebond = % Cf. schéma
- Communication
- Technique du box out = de face ou de dos
- Outlet pass



Zone X1 = 10%

Zone X2 = 70%

Zone X3 = 20%

L'enthousiasme lié à la contre-attaque doit motiver les joueurs à bien défendre en équipe = **RECOMPENSE**

Quelles sont les séquences de jeu?

Voici un tableau reprenant les différentes actions de jeu dans la transition offensive.

Séquences	Situations	Possession de balle
Early game	Du 1c0 jusqu'au 3c2 et/ou 2c2 au 4c4	De 0 à 6 secondes
Contre-attaque/Fast break	Du 1c0 jusqu'au 3c2 et/ou 2c2 au 4c4	De 0 à 12 secondes
Secondary break	5c5 ou set play	De 12 à 24 secondes

Transition OFF/DEF + Secondary

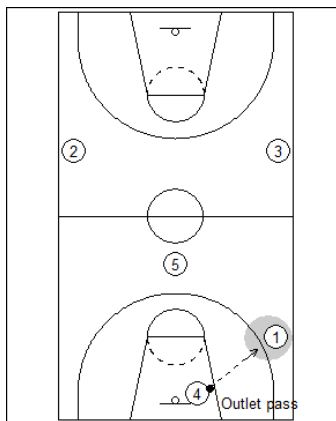
La contre-attaque

En situation de contre-attaque, l'objectif majeur est de marquer 1 panier facile sur :

- Lay up
- Lay up + Faute donnant à 1 bonus (LF)
- Shoot ouvert à 2 et 3 points
- Ces 3 options peuvent déboucher sur 1 option supplémentaire = RO + 2^{ème} possession de balle

Comment organiser sa contre-attaque?

- Team defense + RD-Outlet pass
- **Changement d'état** : 1 rebouler et le meneur concerné par la 1^{ère} passe + 3 autres joueurs en transition dans les couloirs

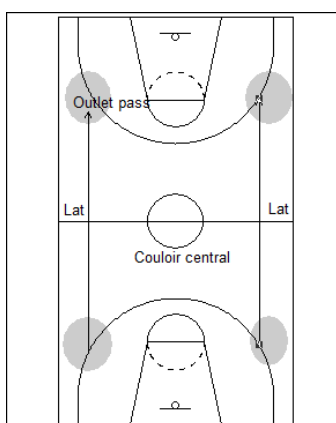


O4 = RD + Outlet pass

O1 = meneur

O2/O3/O5 = chgt d'état de la défense vers l'attaque

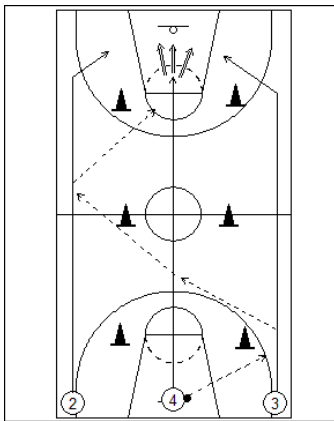
Couloir de CA : couloir central pour le meneur et les trailer (T1/T2) + couloirs latéraux pour le meneur et les 2 ailiers.



La remontée du ballon (dribble ou passe) où il faut privilégier la passe (plus rapide) par les couloirs latéraux sera facilitée car la défense revient naturellement via le couloir central. Les objectifs principaux d'utilisation des couloirs sont d'ouvrir des angles de passe, de dribble ou de cut.

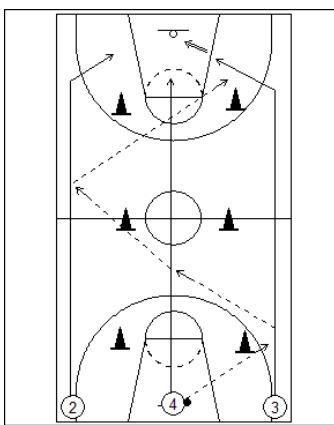
Transition OFF/DEF + Secondary

Exemples de drills :



Organisation : 6 cônes + 3 files + esgt en vagues avec 9 ou 12 joueurs

3c0 en 4 passes avec LU du trailer et RO des ailiers

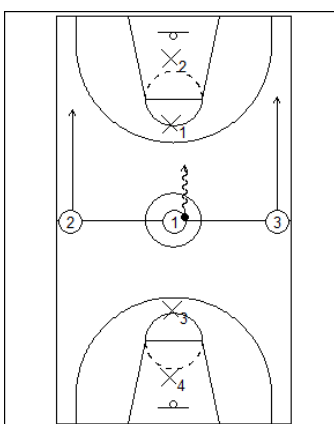


Organisation : Idem drill précédent

3c0 en 4 passes avec LU de l'ailier et RO du Trailer

Les méthodes d'enseignements sont :

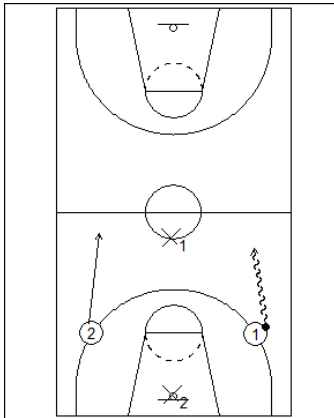
- **Jeu placé** càd que l'attaque joue contre 1 défense placée



3c2 en continu

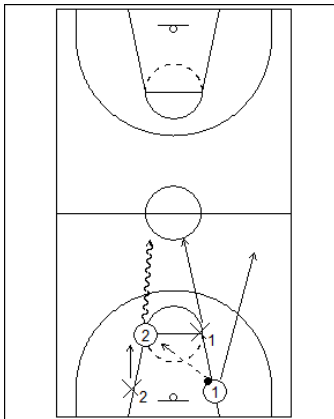
Transition OFF/DEF + Secondary

- **Défense retardée** càd que mon drill prévoit 1 handicap pour les défenseurs. Il peut être d'ordre organisationnel (distance), motrice (passe) ou sonore (go)



O1 part en dribble = signal de jeu pour tout le monde

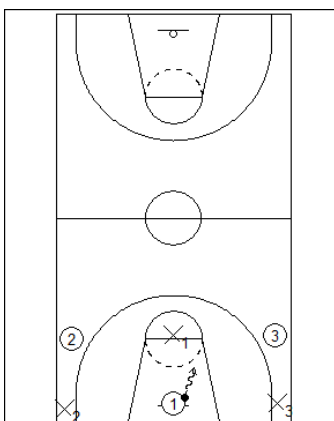
2c1+1 : les distances de départ doivent favoriser l'attaque avec la pression de la transition défensive



O1 passe = signal de jeu pour tout le monde

2c1+1

- **Induction de comportement** càd que l'objectif de mon drill n'est pas expliqué aux joueurs mais il est masqué par mon organisation



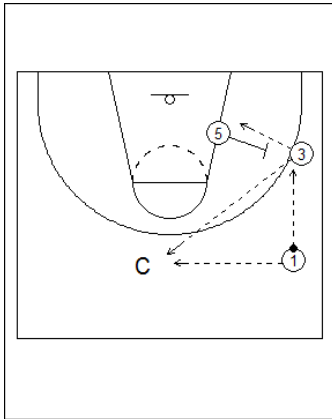
3c2+1 puis 3c3 chgt d'état

Drill joué en aller/retour

Objectif : ce drill combine contre-attaque (aller) et early game (retour)

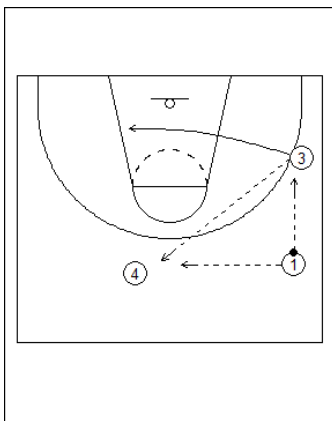
Transition OFF/DEF + Secondary

- **Drill avec Trailer** : ici, nous proposons "**1 avant**" càd une situation de jeu demi-terrain suivie d'une situation de jeu tout terrain en lien avec le secondary présenté dans la suite du module. Le break down demi-terrain peut être libre, orienté sur 1 système offensif, 1 drill défensif, 1 drill avec départ après rebond ou encore en lien direct avec le secondary. Dans le jeu full court, nous respecterons les principes énoncés plus haut + le lien avec le secondary



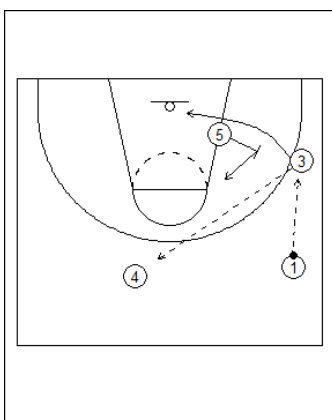
Drill avec 3 joueurs + le 1^{re} trailer

Le coach comme passeur



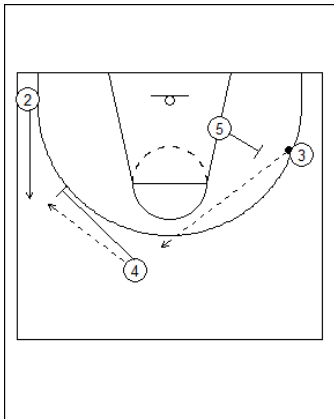
Drill avec 3 joueurs + le 2^{ème} trailer

O3 base line cut + Post up



Drill avec 4 joueurs + 2 trailers

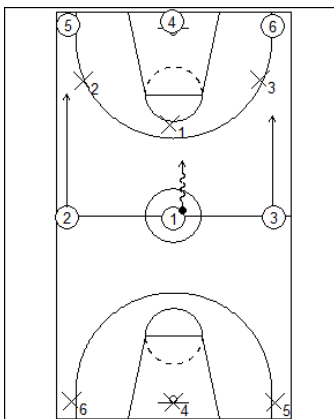
Transition OFF/DEF + Secondary



Drill avec 2 trailers + 2 ailiers

Early game

Les relations ont été développées dans le module 3c3 et 4c4 offensif. L'early game permet de jouer en relation sur la créativité du possesseur du ballon. C'est un avantage pour l'attaque car il est difficile de contrer l'équipe adverse via le scouting. De plus, l'attaque prend l'initiative sur la vitesse prise sur le tout terrain.



Organisation : 4 équipes de 3 joueurs + 7 ou 10 min de jeu avec enjeu

Chaque équipe joue 1 attaque + 1 défense avec RD/outlet pass avant 1 repos en BL

Jeu de relation sans écran

Objectif : Compétition (enjeu) + Physique + sportif (CA/RD-RO/Chgt d'état)

Vous pouvez enseigner 1 drill demi-terrain (2c2 vers 4c4) suivi d'une transition tout terrain

Secondary break

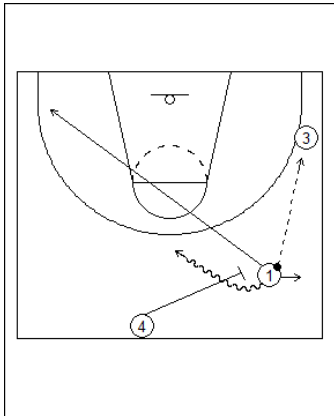
Le secondary break est une organisation offensive composée 5 joueurs à développer tout terrain :

- Après RD
- Après panier marqué
- Après LF : RD ou rentrée BL
- Après violation et rentrée side line (SL)
- Après interception
- Contre un press ou un zone press

Votre secondary doit pouvoir attaquer une défense homme à homme comme une défense de zone. Le rôle de chaque joueur est déterminé par sa place dans le jeu et les actions jouées en sortie de défense :

Transition OFF/DEF + Secondary

- O1 = meneur avec démarquage et réception outlet pass. En fin de transition, il peut passer et rester + clear out + Ball screen



- O2/O3 = ailiers + Chgt d'état
- O4 = intérieur dont les qualités sont le shoot à distance, le dribble de pénétration, la passe, le rebond et la vitesse de course
- O5 = intérieur (big man) dont les qualités sont le post up, le rebond et le placement d'écran

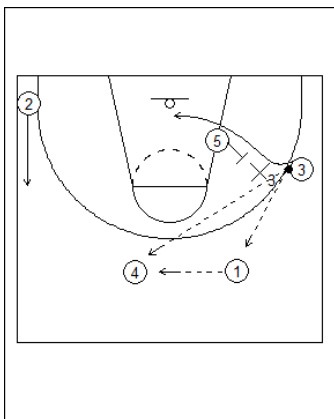
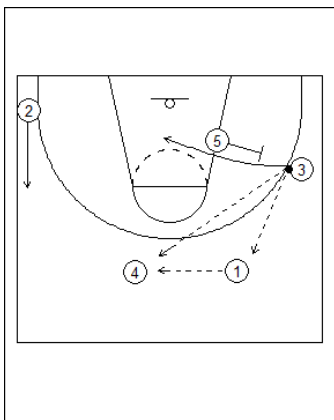
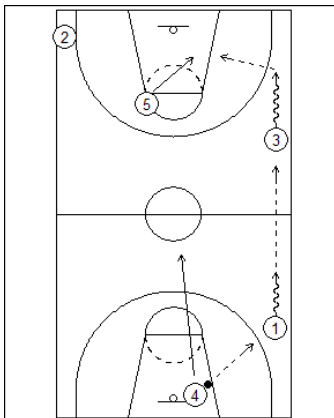
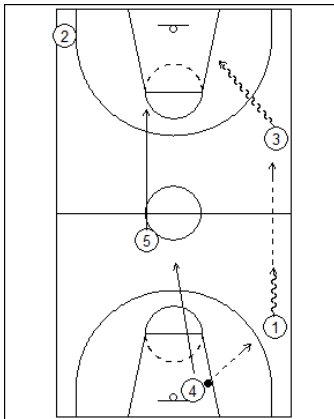
Pour ces 2 joueurs (O4/O5), le rebond défensif déterminera leurs places de trailer :

- Le 1^{re} trailer (T1) n'est pas concerné par le RD = chgt d'état et placement à l'intérieur soit ball side soit opposit side
- Le 2^{ème} trailer (T2) est concerné par le RD = outlet pass et placement dans le jeu de périmètre soit au top soit en double distribution

Au top niveau, l'organisation des trailers est tributaire de la place occupée dans le jeu. André Riddick sera toujours à l'intérieur (T1) alors que Shengelia sera placé comme 2^{ème} trailer, face à l'anneau. A notre niveau, les joueurs intérieurs dont nous disposons sont souvent des ailiers déguisé en intérieur. Des options de coaching peuvent être prises pour gagner le match.

Le secondary présenté différencie les 2 trailers des 3 joueurs du périmètre

Transition OFF/DEF + Secondary



1^{re} option – T1 derrière la balle

- O4 RD + Outlet pass + Couloir central = Trailer 2 (T2)
- O1 dém + Drive couloir latéral
- O3 drive + Lay up
- O5 = Trailer 1 (T1) avec course opposé au drive
- O2 plct dans le coin opposé au ballon pour étirer la défense

2^{ème} option – devant la balle

- O3 dribble d'orientation pour passe intérieur
- O5 (T1) cut ball side + LU ou post up

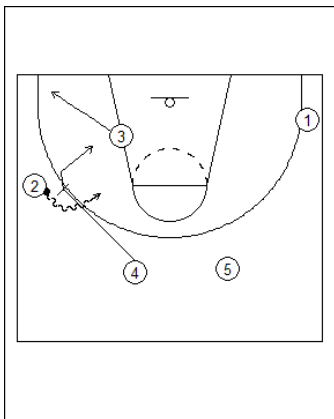
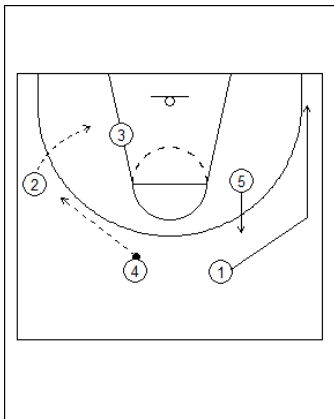
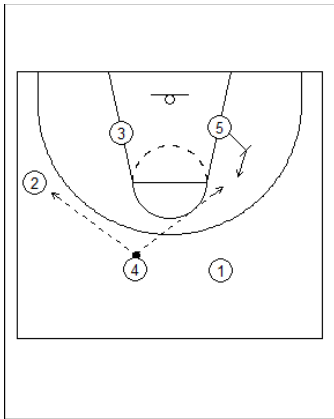
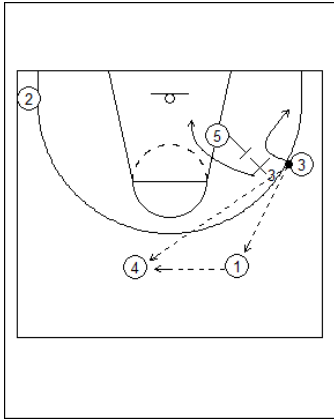
Option front cut

- O3 inverse le jeu – 2 options de passe
- Back pick O5/O3 + Front cut qd X3 estbattu ou jump to the ball
- O2 se démarque et ouvre l'angle de passe
- O1 reste sur la même ligne qu'O4

Option base line cut

- O3 inverse le jeu – 2 options de passe
- Back pick O5/O3 + Base line cut qd X3 joue in the step
- O2 se démarque et ouvre l'angle de passe
- O1 reste sur la même ligne qu'O4

Transition OFF/DEF + Secondary



Option flare move

- O3 inverse le jeu – 2 options de passe
- Back pick O5/O3 + Flare move qd X3 joue inside/outside slide
- O2 se démarque et ouvre l'angle de passe
- O1 reste sur la même ligne qu'O4

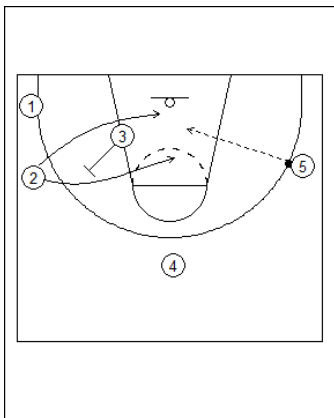
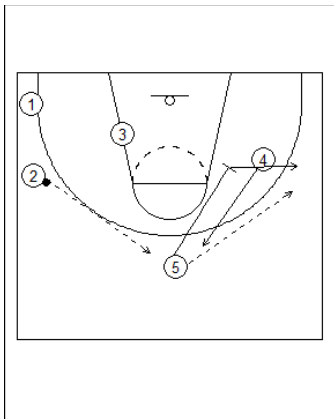
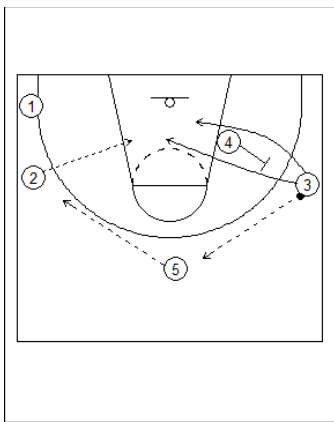
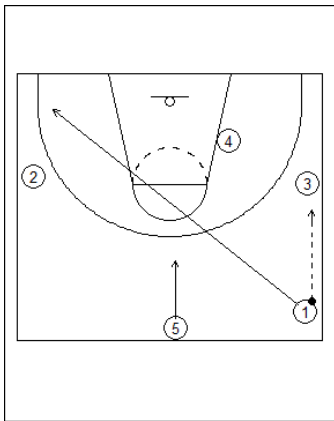
- O5 step to the ball ou pop out
- 2 options de passe pour O4

- Feed inside O2/O3
- O5 flash en double distribution
- O1 sprint dans le coin oppose

- Ball screen O2/O4 + Step in
- O3 clear out
- O5 relais pour jouer high/low
- O1 étire la defense par son plct dans le coin

Transition OFF/DEF + Secondary

Utah State



Ce secondary était développé par l'université d'Utah State

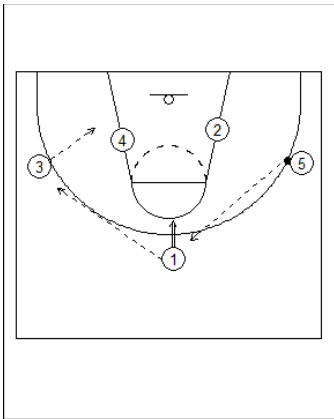
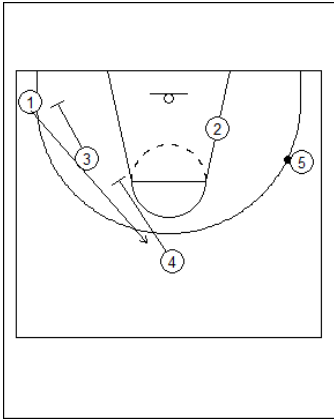
- O1 passe + Clear out
- O5 au top comme 2^{ème} trailer

- O3 passe + O5 extra passe
- Back pick O4/O3

- Pick the picker O5/O4
- O2 passe + O4 extra passe

- Back pick O3/O2

Transition OFF/DEF + Secondary



● Staggered screen O3/O5 pour O1

● O1 shoot/drive/inversion vers O3

● Feed inside O3/O4