

PASSING GAME

By WISSEL Hal

Hal WISSEL

Coach NCAA championnat universitaire Américain
Fondateur de l'association Basketballworld

INTRODUCTION

Le passing game ou motion offense est l'une des attaques les plus populaire face à une défense individuelle.

Dans le passing game les joueurs sont guidés plus par les principes que par des responsabilités strictes fixées par le placement.

Chaque joueur doit apprendre à jouer le P.G, parce qu'il enseigne le jeu collectif ; et se trouve être une forme d'attaque jouée par beaucoup d'équipes.

Le P.G peut débuter de différentes formes et sous différents positionnements, tel que 3-2, 2-3, 1-3-1, 2-1-2 et 1-4.

Le positionnement en 3-2, également appelé attaque élargie est le placement de base pour apprendre le jeu collectif offensif.

Cela nécessite 3 joueurs extérieurs et 2 joueurs postés, la place du meneur est en tête de raquette.

Les ailiers sont en extension de la ligne de L.F.

Les joueurs intérieurs sont postés bas en short corner.

Le 3-2 « open set » valorise la polyvalence plutôt que de forcer les joueurs dans des rôles restreints.

Cela donne à chaque joueur l'opportunité de manier la balle, se démarquer, de poser des écrans et de se déplacer extérieur et intérieur.

Ce placement donne une structure initiale et un espacement qui autorise les joueurs à faire du jeu à 2 et à 3.

Document FIBA Assist magazine

Traduction : G.LELARGE CTD OISE BASKETBALL avril 2006

Quand vous jouez le P.G, il faut conserver à l'esprit ces principes de base au bon travail d'équipe.

PARLER

Communiquer est la clé de tous les aspects d'une attaque collective. Le P.G n'est pas un placement d'attaque et les joueurs ne seront pas enfermés dans des responsabilités réduites.

Pour cela, la communication permanente entre les joueurs est particulièrement importante quand ils évoluent sur le P.G.

VOIR LE CERCLE

En regardant le cercle, vous voyez le terrain entier.

Quand vous avez la balle, garder la vision sur le cercle et voir les partenaires qui courent vers le panier, prennent position et sortent des écrans.

Si vous n'avez pas la balle, il faut voir le cercle et le porteur.

CONSERVER L'ESPACEMENT et L'EQUILIBRE SUR LE TERRAIN

Démarrer avec 5 à 6 mètres entre chaque joueurs.

Les joueurs doivent se replacer large.

BACKDOOR QUAND LE DEFENSEUR EST EN OVERPLAY

Quand le défenseur joue en overplay et interdit la passe, il faut effectuer un démarquage en backdoor vers le cercle.

Quand ces mouvements sont utilisés fréquemment, le P.G devient une grande attaque pour battre la pression défensive.

FLASH ENTRE LE PASSEUR et LE RECEVEUR

Quand le défenseur ferme la passe sur votre partenaire, et que vous êtes le joueur suivant le plus proche, flasher dans un espace libre entre les 2 joueurs (passeur, joueur fermé).

Flasher à la balle aide à lever la pression défensive sur vos coéquipiers en offrant une passe au porteur.

Un flash peut non seulement empêcher une perte de balle, mais également créer une opportunité de marquer.

Document FIBA Assist magazine

Traduction : G.LELARGE CTD OISE BASKETBALL avril 2006

CONSERVER LE MILIEU OUVERT

Quand vous coupez vers le cercle sans recevoir la balle, il faut continuer et se rendre vers un espace libéré côté faible.
Cela conserve le milieu libre et un équilibre sur le terrain.
Ne pas rester sur le poste plus d'une seconde.

BOUGER RAPIDEMENT VERS UN EMPLACEMENT LIBRE

Quand vous êtes le joueur suivant celui qui coupe, il faut rapidement venir prendre la place libérée.
Il est particulièrement important de remplacer le joueur qui a coupé, se replacer large afin d'offrir de meilleurs angles de passes.
Cela va également obliger la défense à couvrir plus d'espace, tout en offrant plus d'espace pour se démarquer, attaquer en dribble ou se poster.

CONNAITRE LES OPTIONS DANS L'AILE

Quand vous êtes dans l'aile, les possibilités sont soit attraper et tirer en rythme à cet endroit ou continuer à couper.
Quand vous recevez la balle hors de votre spot, cherchez à passer intérieur à un joueur qui coupe ou à un joueur posté.
Dans l'aile il faut garder la balle 2" pour donner le temps aux joueurs qui coupent ou se postent d'être démarqués.
Si vous ne pouvez pas passer à coéquipier, alors il faut pénétrer en dribble (recherche de passe) ou rééquilibrer le jeu en dribblant vers le poste 1.
La passe à un joueur ligne de fond ne doit être effectuée que si ce joueur peut enchaîner un tir de cet endroit ou passer facilement à l'intérieur.
On peut bouger la balle plus rapidement en la transférant d'une aile à l'autre par le meneur.

CONNAITRE LES OPTIONS EN MENEUR

Si vous êtes dans cette position, vos options dans l'ordre sont :

- Renverser la balle rapidement vers le côté faible
- Regarder pour une passe dans le jeu intérieur
- Pénétrer en dribble et passer
- Feinter la passe côté faible et renvoyer la balle où elle vient

CONNAITRE LES OPTIONS EN LIGNE DE FOND

A cet endroit il faut chercher à exploiter des écrans et amener votre défenseur dans ceux-ci.
Être prêt à flasher au ballon surtout quand la passe vers l'ailier est fermée.
Recevoir la balle que lorsque que vous êtes ouvert pour un tir dès réception ou avez la possibilité d'une passe simple à l'intérieur.
La balle bouge plus vite si elle est attrapée hors de la ligne de fond.

CONNAITRE LES OPTIONS AU POSTE

Sur réception au poste bas, lire la défense et chercher à marquer avant de ressortir sur un joueur extérieur.

Si vous n'avez pas la balle en poste bas, cherchez à poser un écran dans le dos pour un joueur extérieur.

Après l'écran s'ouvrir vers l'extérieur pour recevoir et prendre un tir de cet endroit.

MAINTENIR EQUILIBRE DEFENSIF et REBOND

Sur un tir intérieur les joueurs doivent aller au rebond, mais le meneur et un ailier doivent se replier pour conserver un équilibre défensif.

Quand vous prenez un tir extérieur vous devez vous replier pour défendre.

A chaque fois que le meneur pénètre vers le panier, les ailiers doivent se replier pour l'équilibre défensif.

MISE EN PLACE P.G

Un joueur généralement le meneur commande le début du P.G avec un simple signal verbal ou gestuel.

Le meilleur moyen pour débuter est de passer la balle dans l'aile puis travailler ensemble en jouant des actions de base du P.G.

Après avoir reçu la balle dans l'aile vous devez être en position de triple menace :

- PASSER
- TIRER
- PENETRER EN DRIBBLE

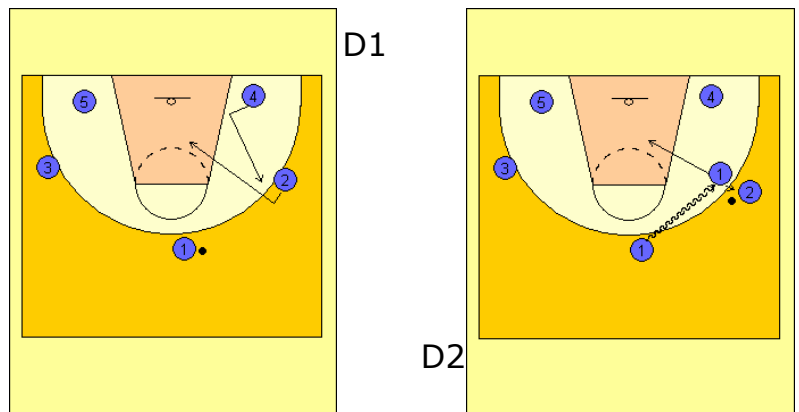
Sur le dribble, chercher à marquer ou à passer intérieur comme extérieur à un joueur démarqué.

Quand le meneur a la balle, l'ailier le plus proche doit démarrer le mouvement et couper afin de libérer l'espace pour le joueur placé en ligne de fond qui après un démarquage vient recevoir la passe dans l'aile. (D1)

Si le meneur ne peut passer dans l'aile, partir en dribble vers l'aile et proposer un main à main à l'ailier. (D2)

Les actions de base jouées dans le P.G sont :

- Couper en backdoor
- Flasher
- Passe et va
- Main à main
- Ecrans et pick n roll
- Fixer et passer
- Curl



COUPER EN BACKDOOR

Il faut jouer cette action à chaque fois que votre défenseur interdit la passe extérieure, ainsi que lorsque votre défenseur tourne la tête et vous perd de vue.

Utiliser un terme pour signaler au passeur que vous faites un backdoor, cela signifie que vous continuerez votre mouvement vers le cercle.

Dans l'aile amener votre défenseur haut en faisant un pas la balle.

Après avoir reçu la balle chercher à tirer, dribbler vers le cercle pour un lay up ou une passe.

FLASHER

A chaque fois que vous êtes à côté du joueur sur qui la défense ferme la passe, vous devez flasher vers un espace ouvert entre le passeur et le joueur fermé.

Flasher à la balle affaibli la défense en offrant au porteur une nouvelle possibilité de passe.

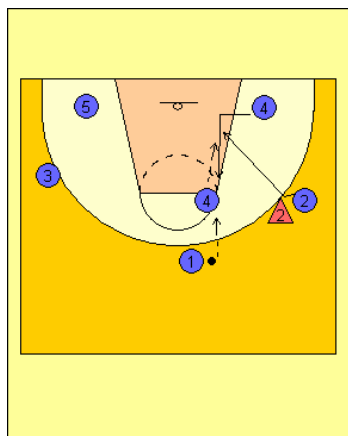
Un flash peut non seulement éviter une perte de balle, mais aussi offrir une opportunité de marquer si il est combiné avec un backdoor du joueur fermé.

Dès que vous recevez la balle sur un flash, recherchez la passe en backdoor sur le partenaire fermé par la défense ; sinon orientation face au cercle et triple menace. (D3)

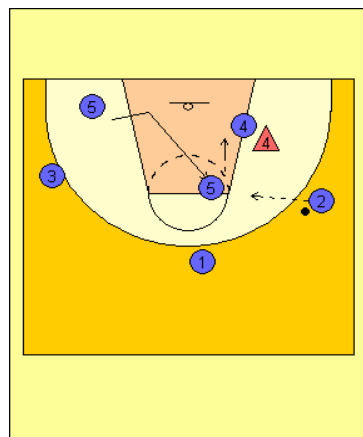
Flasher haut pour laisser de la place quand l'ailier est fermé.

Il est également possible de flasher au poste haut quand l'intérieur côté fort est défendu devant (D4).

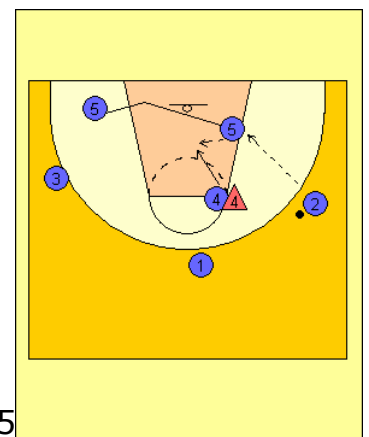
Flasher au poste bas, quand le poste haut est fermé (D5).



D3



D4



D5

PASSE ET VA

Il s'agit du mouvement le plus basique du jeu.

Lire le placement du défenseur avant de couper.

Ce mouvement entraîne un rééquilibrage de l'ensemble des joueurs.

Ressortir à l'opposé du ballon.

MAIN A MAIN DANS LE DRIBBLE

Cette action est créée par le dribbleur qui se dirige vers un coéquipier. Il fait un écran en donnant le ballon à son partenaire ;

La réaction défensive sera souvent pour le défenseur du joueur écran de donner une aide ou de changer.

Avant de recevoir la passe, lire la position de la défense, si le défenseur de l'ailier veut empêcher cette action en anticipant côté balle, il faut effectuer un backdoor.

Après la réception de balle, là encore lire.

- Si la défense ne change pas et que votre défenseur est en retard, attaquer vers le cercle.
- Si le défenseur glisse sous l'écran, chercher le tir extérieur ou bien continuer sur ½ dribbles et passer au joueur écran

Un des moyens de défendre sur cette action pour la défense est de faire sortir le défenseur du joueur écran afin de surprendre le dribbleur.

Pour lutter contre cela il faut que le joueur écran ouvre vite et offre une possibilité de passe retour.

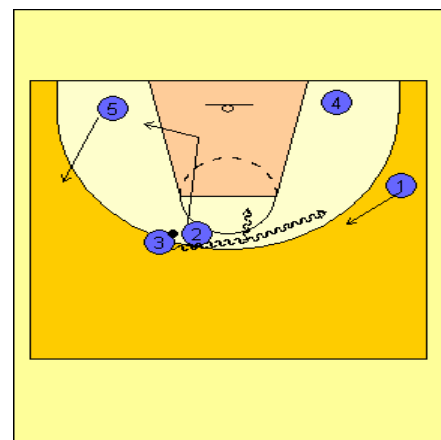
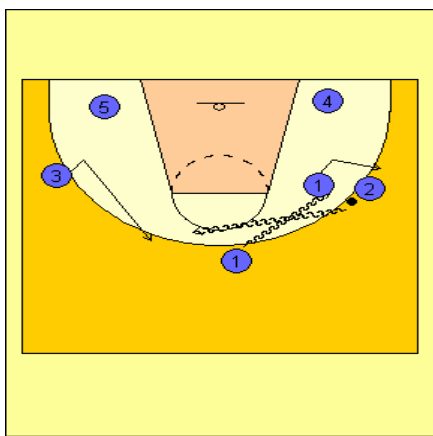
Il est également possible si la défense anticipe cela de feinter le main à main et garder la balle pour une pénétration.

Si la défense décide de trapper le joueur qui reçoit la balle, il faut reculer en dribble pour étirer la défense et pouvoir passer la balle.

L'écran dans le dribble sera utilisé pour jouer la vague (8) mouvement basique du basketball.

Cette « vague » nécessite au moins 3 joueurs qui se posent des écrans dans le dribble les uns aux autres.

Soit vous pouvez tirer ou pénétrer dès la 1^{ère} réception, soit vous continuez jusqu'à ce qu'un joueur prenne un avantage et soit démarqué.



ECRAN SORTANT (descendant)

En posant un écran à un coéquipier, vous créez une possibilité de marquer. Votre partenaire peut se démarquer grâce à l'écran et ainsi recevoir la balle pour un tir ou une pénétration.

Si la défense change vous serez momentanément ouvert côté balle. Pour améliorer l'efficacité de l'écran communiquez (mot clé) et placez le défenseur sous votre écran.

Utiliser une des 4 possibilités de base pour sortir de l'écran, en fonction de la manière dont cela est défendu :

- Sortir (pop out)
- Curl
- Backdoor
- Fade (disparaître)

Il est nécessaire d'être patient, d'attendre que l'écran soit posé afin d'éviter une faute offensive et surtout lire le jeu défensif.

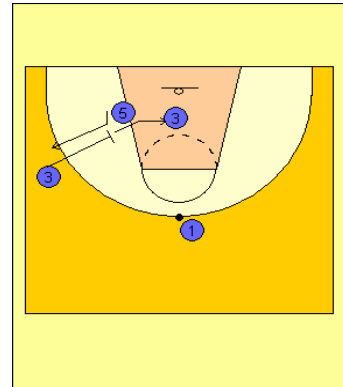
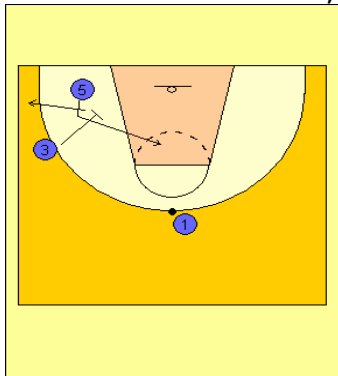
Démarrer doucement avant de prendre un bon angle pour sortir de l'écran. Une fois passé, sortir large de l'écran pour empêcher 1 défenseur d'intervenir sur 2 joueurs, cela donne aussi de l'espace pour une passe vers le screener.

Document FIBA Assist magazine

Traduction : G.LELARGE CTD OISE BASKETBALL avril 2006

Si vous sortez proprement de l'écran le défenseur du joueur écran donne souvent ou ne aide ou même change. Dans ce cas :

- Si vous sortez extérieur, le joueur écran ouvre intérieur
- Si vous curlez, le screener ouvre extérieur



ECRAN DANS LE DOS

Quand vous posez un écran dans le dos du défenseur d'un partenaire, vous créez la possibilité pour votre partenaire ou vous de marquer. Votre coéquipier peut passer derrière vous et recevoir pour un lay up ; mais si votre défenseur change, en ouvrant extérieur vous serez libre.

Une fois encore soyez certain de poser un bon écran, sans faute ; avec un écran dans le dos (aveugle) vous n'êtes pas autorisé à être trop proche du défenseur.

Ensuite reprendre les actions et options vues sur le travail précédent.

COUPER AU COUDE

Quand vous posez un écran sur un partenaire placé au coude, celui-ci doit chercher à sortir en plongeant vers le cercle.

Sur cela le défenseur donne toujours de l'aide, ce qui donne un moment où vous êtes libre.

Le plus efficace est qu'un joueur plus petit pose un écran pour un joueur plus grand. Chacun se retrouve alors dans un domaine favori.

ECRAN OPPOSE

Dans cette action le défenseur du joueur écran réagit souvent en donnant de l'aide ou en changeant.

En sortant de cet écran vous devez lire la défense et passer au dessus ou au dessous de l'écran.

Le screener devra une fois encore ouvrir en opposition au joueur qui a coupé.

PICK N ROLL

Autre action de base sur laquelle le joueur qui profite de l'écran va utiliser le dribble pour ouvrir un angle de passe et vous servir.

Utiliser les options déjà vues.

FIXER / PASSER (draw and kick)

Lors d'une pénétration si la défense vient en aide, ce qui ouvre une ligne de passe

Toujours être attentif au fait de trouver le partenaire dont le défenseur est venu sur vous.

Chercher un trou entre 2 défenseurs, pour pénétrer sur 1 ou 2 dribbles et attirer les défenseurs sur vous.

L'efficacité de cette action dépend de quand et où vous attaquez en dribble ; mais cela dépend également des non porteurs qui se démarquent.

Le P.G dépend avant tout de la circulation de balle, trop dribbler est contre productif.

Cette action est la plus efficace quand elle part de l'aile après une passe de transfert.

Cela inclus, pénétrer et tirer, pénétrer et passer intérieur ou extérieur.

