

Le projet de jeu offensif de la sélection d'Isère

Principes généraux :

- Rechercher le jeu rapide
 - Par la passe (longue ou courte)
 - Par le dribble
 - Respect des 5 couloirs de courses
- Respecter les espaces de jeu sur $\frac{1}{2}$ terrain
 - 5 spots extérieurs
- Donner priorité à l'enchaînement d'action
 - Attraper : tirer, driver ou passer
 - Passer et enchaîner (couper, back-door ou se rendre disponible)
 - A chaque déplacement du ballon (passe ou drive) se rendre disponible dans un espace de jeu
 - Transférer la balle
- Prendre les tirs ouverts sans oublier l'agressivité offensive
 - Tirs extérieurs si accès au cercle fermé
 - Doubles pas si couloir de jeu direct libre
 - Savoir quand jouer les 1c1 (lecture aide défensive)
- Etre capable de sanctionner les erreurs défensives
 - Rechercher les MISMATCHES
 - Fixer et donner la balle sur les aides défensives
 - Se rendre disponible lorsque l'on n'a pas le ballon

Priorités du porteur de balle :

- Remonter la balle le plus vite possible
 - Choisir entre la passe et le dribble
 - Avoir la volonté de marquer en moins de 6 secondes
 - Toujours voir avant d'agir
- Etre orienter face au panier
 - Se mettre en position de triple menace
 - Mobiliser son défenseur avec une feinte maximum
 - Dribbler vers le cercle ou 2 dribbles vers pour SHALLOW CUT (chasser)
- Ne pas garder le ballon arrêté plus de 3 secondes
 - Volonté de toujours faire vivre la balle
 - Jouer les 1c1 dans les couloirs libres
 - Si je ne peux passer la balle dans une espace, je fais un SHALLOW CUT (chasser)

Priorités du non porteur de balle :

- Courir et se rendre disponible pour faire avancer le ballon
 - Respect des couloirs
 - Appels de balle
 - Recherche du CURL
- Se démarquer sans l'aide d'un partenaire
 - V CUT (établir un contact avec jambe et bras)
 - Mettre de la vitesse dans les déplacements, priorité au CURL
 - Si je suis coupé dans mon espace, je libère par un BACK DOOR
- Respecter l'équilibre offensif
 - Occupation des spots de jeu libres
 - Organiser le repli défensif
- Ne jamais driver derrière un drive
 - Drive / Passe / Passe
 - Drive / Passe / Tir
- Ne jamais être spectateur des drives de mes coéquipiers
 - Ouvrir les angles de passes (toujours 2 solutions : 1 devant et 1 derrière)
 - Être toujours prêt et en mouvement pour recevoir le ballon
- Faire le travail que personne ne verra
 - Aller au rebond offensif ou faire le repli défensif
 - Redonner de la vitesse au ballon
 - Casser les aides défensives

La passe ira toujours plus vite que le dribble !

Les non porteurs de balles doivent être des acteurs et non des spectateurs du jeu !

Plus la défense est agressive, plus les non porteurs de balle doivent se rendre disponible.

Tout le monde ne peut pas marquer des paniers, par-contre le monde peut faire gagner son équipe !

Il ne faut refuser un bon tir car nous ne savons pas si le prochain sera meilleur !

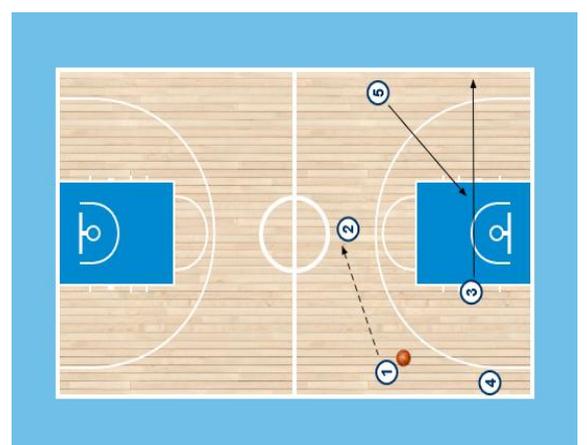
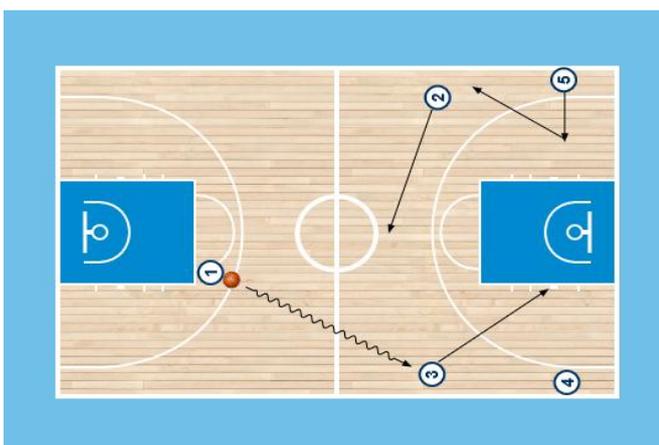
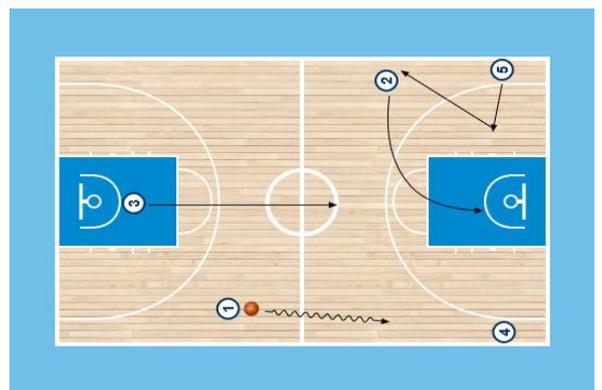
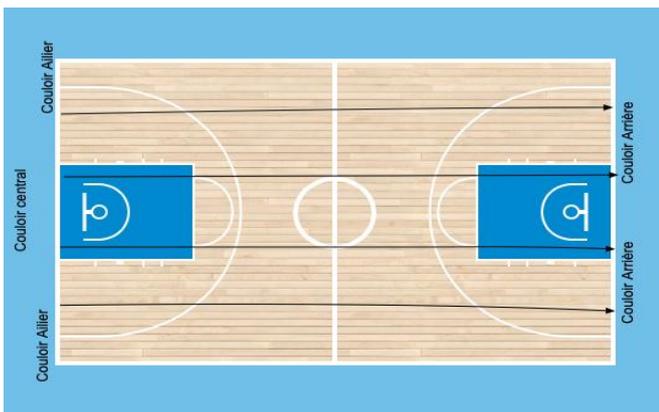
Le collectif offensif

Les objectifs :

- Tirer en moins de 6'
- Développer une continuité offensive autour de l'agressivité avec et sans ballon
- Sanctionner toute erreur de l'adversaire
- Rechercher le meilleur tir possible
- Occuper de façon rationnelle le terrain
- Se démarquer sans l'aide de partenaires

La contre attaque :

- Vitesse de la sortie de balle
 - Par la passe
 - Respect des zones de sorties de balle
 - Par le dribble
- Respecter les couloirs de course
 - Avoir un coureur à l'opposé de la sortie de balle
 - Avoir un joueur relai du côté de la sortie de balle
 - Pas de base-ball passe dans un même couloir
- Rechercher un panier rapide
 - Par une grande passe
 - Par l'agressivité avec le ballon
 - En amenant le ballon dans la zone de non-charge



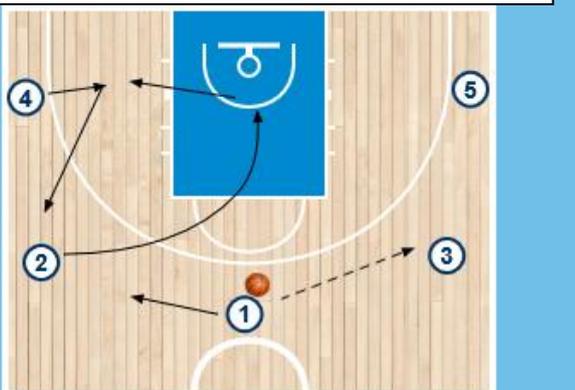
Le $\frac{1}{2}$ terrain (respecter les espaces pour garder un bon SPACING) :

- Les spots de jeu
 - 5 spots dans le jeu extérieur

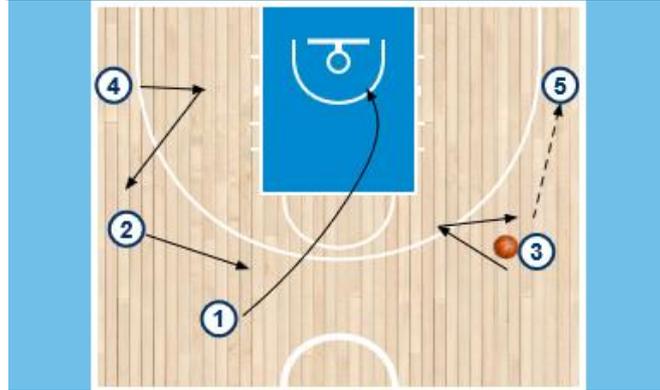


- Les règles de jeu
 - Après une passe qui descend, je fais au choix :
 - Curl du joueur opposé à ma passe
 - Je me déplace latérale pour rester actif
 - Après une passe qui remonte, backdoor du joueur à l'opposé de la passe
 - Après une passe qui descend dans les trois points, je coupe.
 - Si je ne peux pas faire une passe, j'utilise un SHALLOW CUT (chasser)
 - On donne priorité à la continuité offensive : attraper tirer ou driver ou passer
 - Les 4 autres joueurs doivent rééquilibrer les spots libres en étant large (jouer 1 m plus loin que la ligne à 3 pts)
 - Si je suis coupé dans mon spot, je le libère par un BACK DOOR, un autre joueur doit donc venir le remplir
 - Regarder le ballon lorsque je coupe au cercle (donner priorité au CURL)
 - Lorsque qu'il y a drive, les autres joueurs doivent ouvrir des angles de passe (toujours 2 solutions : 1 devant et 1 derrière)
 - Lorsque je suis « chassé » (SHALLOW CUT), je rentre dans le backdoor, je prends la position préférentielle dans la zone de non-charge puis j'équilibre dans un espace disponible.

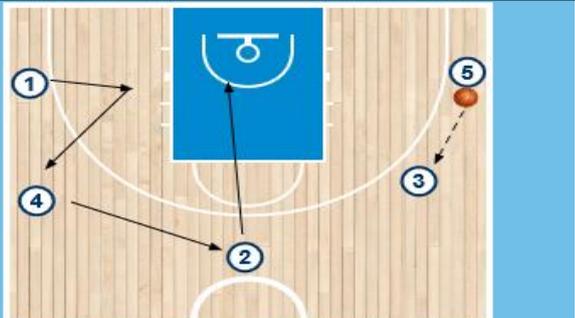
Passe qui descend dans l'aile coupe opposé



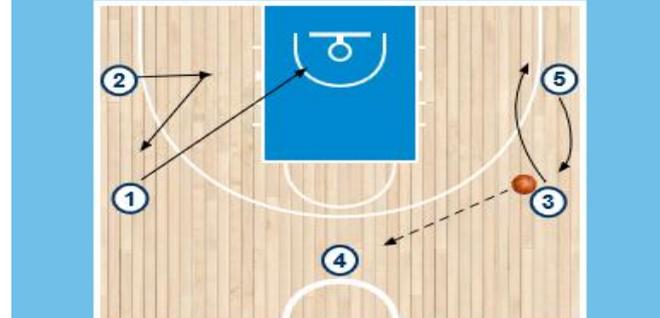
Passe qui descend dans le corner coupe opposé



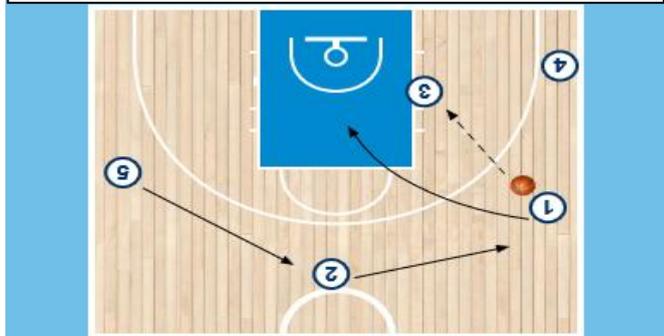
Passe qui remonte dans l'aile backdoor opposé



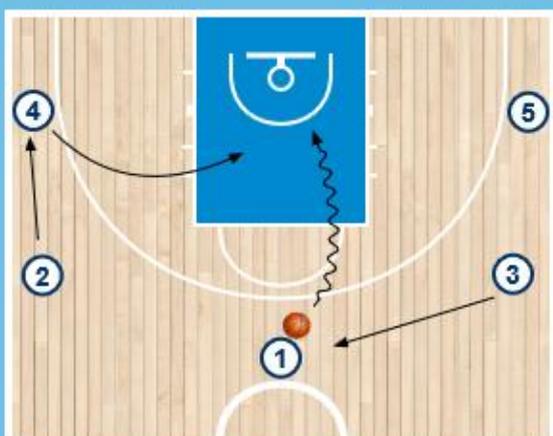
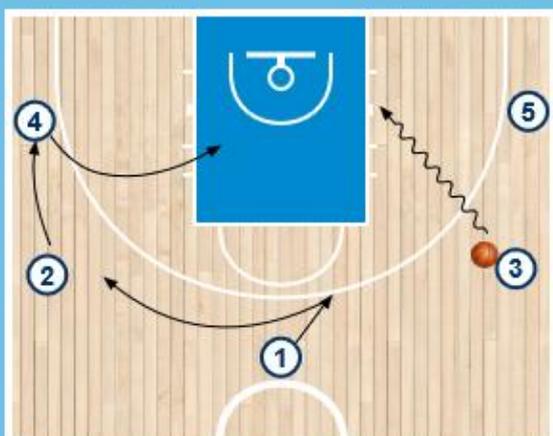
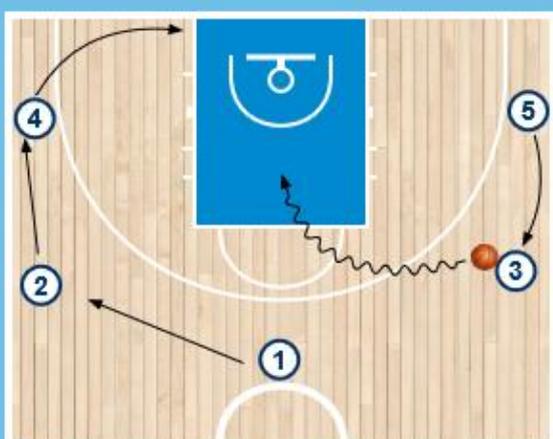
Passe qui remonte dans l'axe backdoor opposé



Passe qui descend dans les trois points coupe
du passeur



- Les ouvertures d'angle de passe



Drive Middle
Coupe **BANANE** Backdoor opposé

Drive Fond
Coupe **BANANE** Espagnole opposé

Autre exemple Drive middle coupe
BANANE opposé