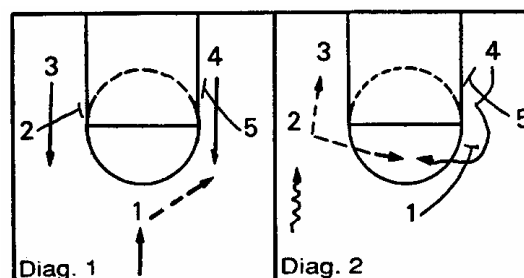


Passing game de l'équipe D' Alaska

Guillaumat (G), traduction - Basketball, n° 554, oct 90

Le placement de base de cette forme d'attaque est 1.2.2. Nous pouvons varier ce placement de base dans certaines occasions, mais les principes du passing game restent constants.

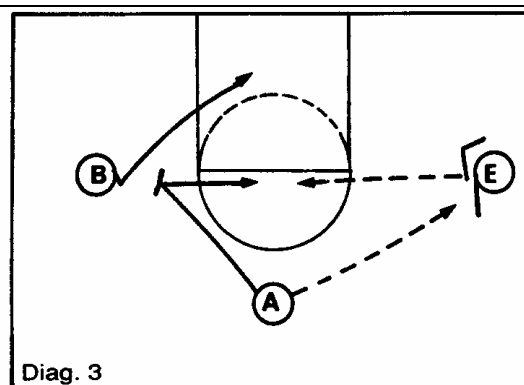
Le placement de base et les systèmes sont montrés dans les diagrammes 1 et 2. Les emplacements sont numérotés, mais les joueurs n'ont pas de places inamovibles. On commence l'attaque à partir de l'emplacement n° 1. Mais il faut encourager le départ de l'attaque aux emplacements n° 2 ou n° 5 (ailier). Tous les joueurs peuvent jouer à tous les postes suivant la défense.



Terminologie :

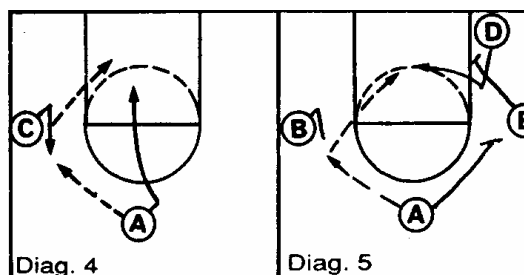
" Flare " :

Le joueur écran fait un écran et "ressort" pour recevoir la balle (diag.3). Ceci est particulièrement efficace après un " flash " et utile lorsque les défenseurs changent et s'enfoncent. Il est important de faire écran et de suivre.



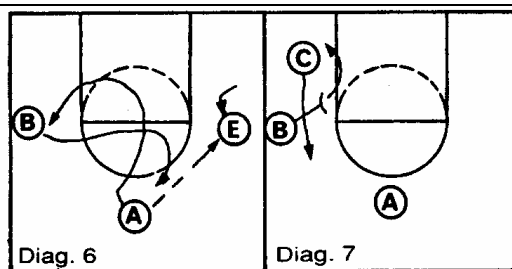
"Flash" :

Couper vers le panier avec ou sans l'aide d'un écran. C'est efficace lorsque employé comme un passe et va (diag. 4). Ou par un joueur loin de la balle (diag. 5).



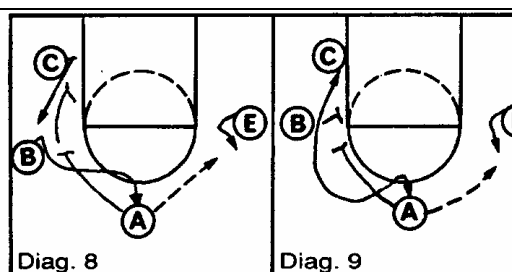
"Fill" :

Venir compléter - équilibrer, venir occuper un emplacement laissé libre (diag. 6 et 7).



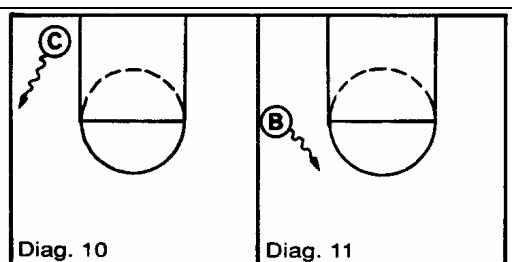
Écrans successifs : (continuation screen)

Enchaîner un 2e écran après un premier. Les écrans successifs sont réalisés seulement par le joueur en position n° 1. Comme le montrent les diagrammes 8 et 9. Le joueur A fait écran pour B puis C qui remonte.



Dribble de remplacement:

Maintenir l'équilibre grâce à un joueur qui change de place en dribble (diag. 10 et 11). Cependant nous décourageons ces actions.



Règles du passing game :

1 - Après la passe :

écran à l'opposé,

flash - (surtout sur les défenses qui changent), écran et couper,

fill - équilibrer.

2 - Après écran :

faire un 2^e écran (quand on est joueur n° 1),

flare efficace sur " changement " et enfoncement (retrait) de la défense,

fill.

3 - Après avoir profité d'un écran :

- accepter l'écran avec un "flash" ou un "fill"

- feinte d'écran et pénétration: passe et va.

4 - Équilibrer :

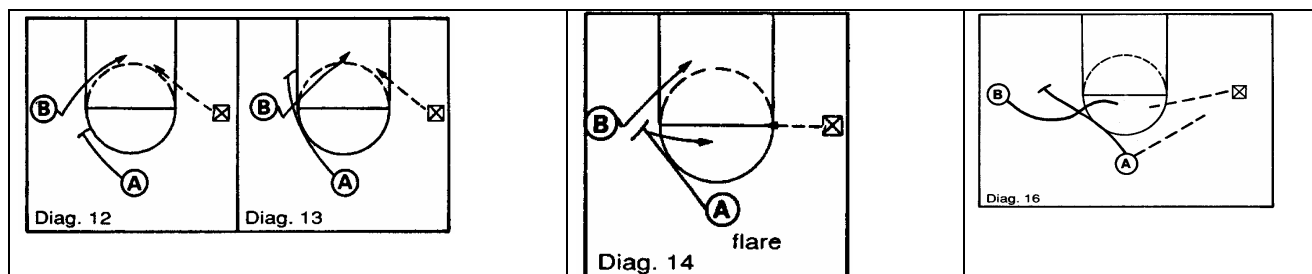
- suivre, équilibrer en : ressortant à l'opposé après la pénétration,

- aller dans un espace libre en dribble de remplacement.

Exercices passing game :

Des exercices à 1 joueur peuvent être utilisés pour apprendre :

- le démarquage en profondeur,
- à couper (aiguiller) (V cut).



Les diag. 12 à 16 illustrent des exercices à 2 joueurs avec passeur, le diag. 12 apprend

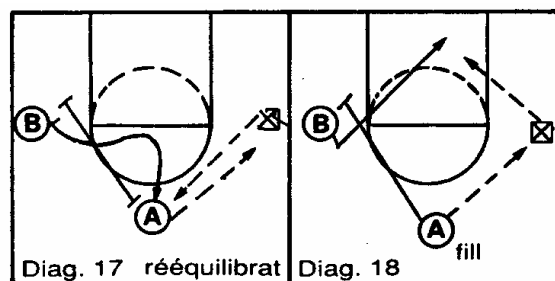
à enchaîner la pénétration après écran, l'exercice du diag. 13 apprend à effectivement

réaliser l'écran, le diag. 14 montre l'exercice que nous utilisons pour apprendre le "Flare".

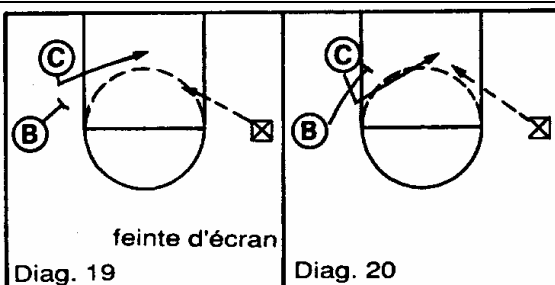
Tous les exercices se terminent par un jump shoot, (diag. 16).

Les exercices 17 et 18 sont des exercices de rééquilibration à 2 joueurs, jusqu'au signal de shooter de l'entraîneur.

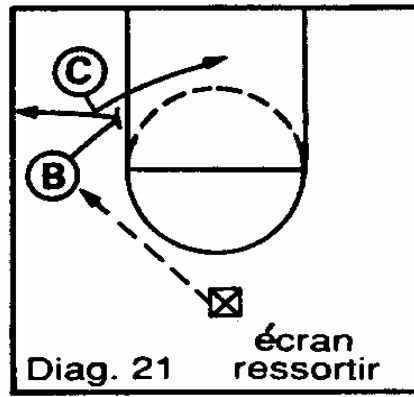
Exercices de rééquilibration par les joueurs en position 2 et 3, et l'équilibration pour les joueurs en position 1 et 2 sont semblables (diag. 17 et 18) l'exercice est réalisé jusqu'au signal de shoot de l'entraîneur.



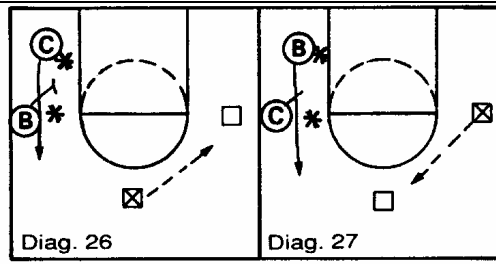
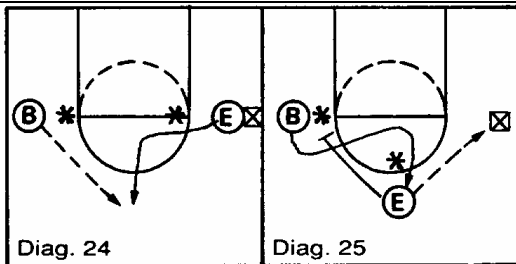
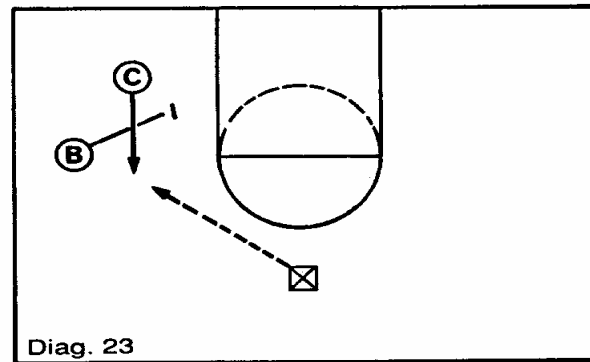
Exercices pour les joueurs en emplacement 2 et 3 feinte d'écran (diag. 19), profiter de l'écran et aller au panier (diag. 20),



faire un écran et ressortir pour recevoir (diag. 21)



(flare), et shoot en suspension (diag. 23).

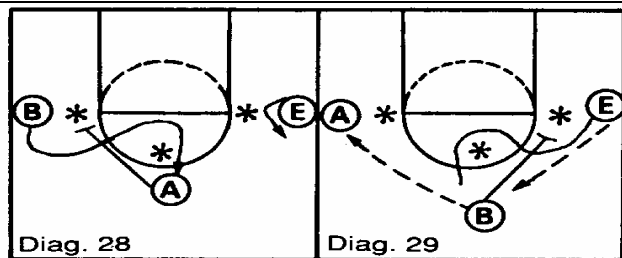


Nous faisons les exercices avec défenseurs :

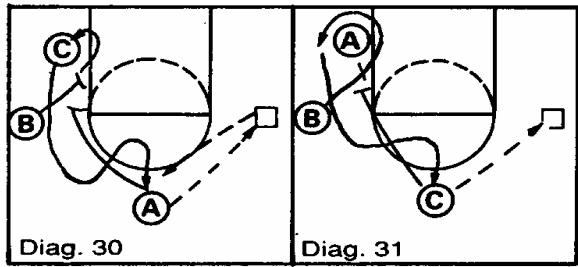
2x2 avec passeur : exercices de rééquilibration (diag. 24, 25). Nous répétons l'exercice plusieurs fois avant d'apporter des variantes.

2x2 avec passeur: exercices de rééquilibration, entre joueurs en position 2 et 3 (ailiers du même côté). (diag. 26, 27).

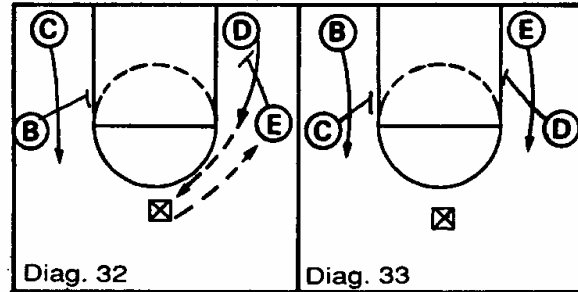
3x3 (un meneur, 2 ailiers) (diag. 28 et 29), l'exercice est répété plusieurs fois, puis on introduit des variantes.



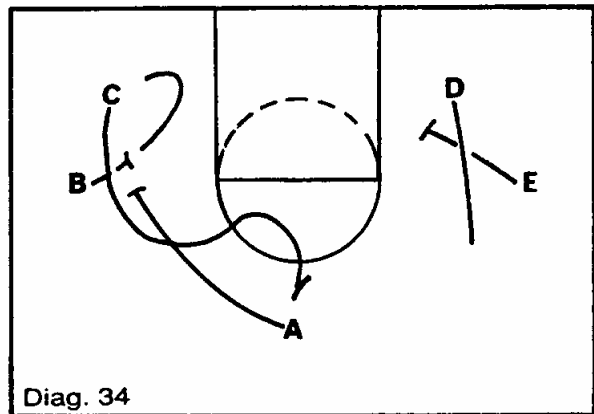
3x3 sur 1/4 de terrain (diag. 30 et 31).



4x4 (diag. 32 et 33).



on est alors prêt pour le :
5x5 (diag. 34), exercice exécuté
en 30" (ou
15 passes), en s'assurant que les
joueurs
sont capables de variantes.



Ce n'est pas la peine de passer beaucoup de temps sur les variantes si les joueurs savent lire la défense. On apprend très vite le passing game.