

Principes généraux de l'attaque de zone

On réfléchit souvent à l'attaque de zone en supposant que la zone est déjà placée, et en oubliant qu'il lui faut un certain temps pour le faire. Une des manières les plus efficaces pour éviter les pièges de l'attaque de zone, c'est bien sûr de ne pas lui laisser le temps à la défense de s'organiser et de profiter de chaque occasion pour exécuter une attaque rapide en prenant en défaut le repli adverse. Le meilleur moyen de ne pas se retrouver face à une zone problématique, sera donc de l'empêcher de se former en :

- ♦ jouant la contre-attaque et le jeu de transition ;
- ♦ pressant l'adversaire par une défense tout terrain (pressing, run and jump, run and trap, zones press).

Les fixations

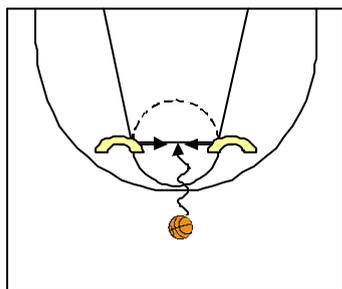
La fixation des défenseurs, qui peut être utilisée sur n'importe quelle défense, prend toute son importance face à la défense de zone essentiellement pour des raisons de responsabilité : qui doit se charger de cet attaquant se situant dans un secteur de terrain à la périphérie du mien ? C'est en fait la réponse juste et rapide à cette question qui caractérise les défenses de zone efficaces. Tout attaquant, porteur ou non porteur, doit donc faire en sorte que de deux défenseurs les plus proches, aucun ne sache s'il est responsable du marquage. En effet, sur le plan collectif, on peut dire que la fixation sert essentiellement à créer un décalage entre les mouvements du ballon et les mouvements des défenseurs, ces derniers devant en permanence combler le retard pris au départ de l'action.

→ les fixations de voisinage

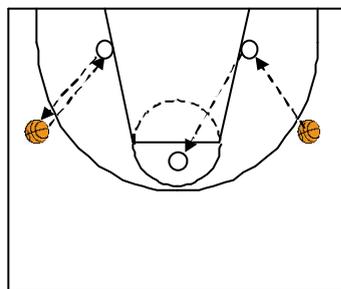
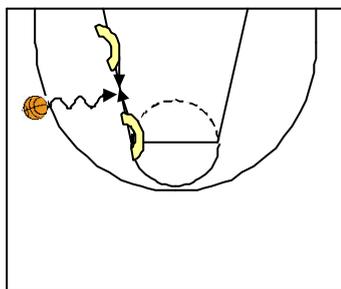
Le but de ce type de fixation, utilisée dans les secteurs périphériques de la défense de zone, est d'attirer un défenseur hors de son "territoire" pour le faire se déplacer latéralement dans un territoire voisin du sien. Le porteur de balle ne doit pas passer le ballon sans avoir auparavant cherché à diviser la défense par le dribble, de façon à attirer deux défenseurs. En bout de chaîne, on peut quelquefois réussir à trouver une position de tir relativement proche du panier, ou tout au moins un espace ouvert dans lequel on peut s'engouffrer pour une pénétration. Pour les attaquants, cette fixation du défenseur "voisin" s'effectue donc en dribblant vers le cercle (dribble de pénétration) dans l'espace situé entre deux défenseurs (intervalle). Le mouvement du porteur de balle qui, dans son action vers le panier, cherche à fixer un ou plusieurs défenseurs, doit déclencher celui des autres extérieurs, qui cherchent alors à occuper des espaces non protégés par la défense, tout en offrant une solution facile de passe pour le porteur (amélioration des lignes de passes).

→ les fixations « dedans-dehors » et inversement

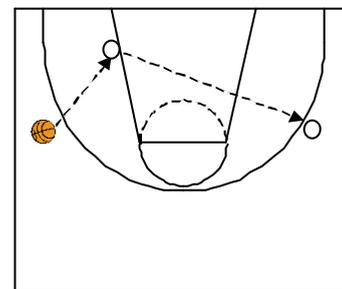
Dans cette famille de fixation, le but recherché est d'attirer la défense vers l'intérieur de la zone réservée pour pouvoir tirer librement à l'extérieur, ou au contraire de l'attirer vers l'extérieur pour libérer les espaces près du cercle. Ce type de fixation peut n'intéresser que deux joueurs, placés dans un même couloir de jeu direct, ou peut impliquer la totalité de l'effectif.



Fixations de voisinage



Fixations « dedans-dehors »



Le jeu de passes et les renversements

Le "savoir-faire" le plus important pour réussir à fixer puis à déstabiliser une défense de zone, afin de créer les conditions d'une bonne position de tir, est sans aucun doute celui relatif à la **passe**.

→ **Objectifs** : Fixer et déstabiliser la défense (déformation de la zone, libération d'espaces clés) par un jeu de passes varié (de l'extérieur vers l'intérieur, de l'intérieur vers l'extérieur, en périphérie, skip) et rythmé (vitesse et puissance de transmission).

→ **Consignes données au passeur** :

- ♦ Eviter de redonner la balle à celui qui vous l'a passée (sauf dans les relations extérieur-intérieur).
- ♦ Utilisation des passes à terre à l'intérieur de la zone restrictive.
- ♦ Amener la balle le plus possible au fond du terrain (à l'intérieur ou à l'extérieur) de façon à tasser la défense et à gêner la vision périphérique des défenseurs.
- ♦ Renverser souvent le jeu par une succession de passes rapides, des passes " skip " ou des passes exécutées dans la diagonale opposée après une fixation (feinte de pénétration).

Remarque : Lorsqu'un joueur extérieur est en bas, l'autre se positionne en haut et vice-versa : on favorise ainsi la circulation de la balle et les passes dans les diagonales.

L'adresse à grande distance

Les défenses de zone ont, à des degrés divers, un objectif prioritaire : protéger la zone restrictive. On comprend vite pourquoi l'arme de l'adresse à mi-distance ou à grande distance devient primordiale dans la réussite de l'attaque : si la défense marche bien " en dessous ", et qu'elle empêche effectivement l'attaque de s'exprimer dans ce secteur, il ne reste plus à cette dernière que la possibilité d'être dangereuse "de loin". Si cela n'est pas le cas, il reste vraiment peu de chances pour marquer des points.

L'adresse à mi-distance est donc une nécessité stratégique majeure dans la mise en place d'une attaque de zone. Bien entendu, plus il existe de joueurs capables de tirer efficacement à mi-distance dans l'équipe, plus la défense devra s'écarter pour défendre sur eux, plus son objectif premier (maîtriser la zone restrictive) sera difficile à réaliser. Cependant si les défenseurs ne montent pas sur les tirs extérieurs, il ne faut pas tomber dans le piège du tir de loin apparemment facile (souvent raté car exécuté sur un faux rythme), mais il faut profiter de l'immobilité des défenseurs pour pénétrer avec et sans ballon : un attaquant lancé est difficile à arrêter.

Sur tentative de tir, il faudra systématiquement rechercher le rebond offensif; en effet, même si le placement de certaines zones (2.1.2) favorise le rebond défensif (triangle de rebond), il est souvent très difficile de contrôler un adversaire direct (écran de retard), tout simplement parce les responsabilités de défense vis-à-vis d'un attaquant en particulier ne sont pas bien définies. De plus, en cas d'échec au rebond offensif, les joueurs de grande taille doivent gêner la première passe afin d'empêcher la contre attaque de se déclencher rapidement à partir de la zone, car c'est une des raisons motivant le choix de cette défense.

Le jeu intérieur

Lorsqu'il y a deux joueurs intérieurs, ils seront nécessairement éloignés l'un de l'autre pour fixer les lignes défensives. Pour ce qui concerne le jeu intérieur d'attaque contre une défense de zone, le seul aspect qu'il nous semble important d'évoquer est celui de la **passe**. Les autres aspects ne présentent, à nos yeux, pas de différences fondamentales avec les techniques utilisées contre la défense homme à homme.

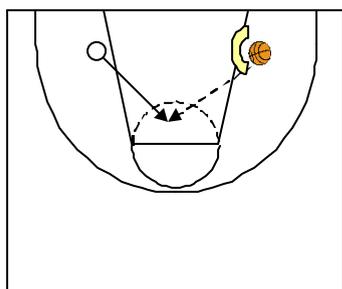
La passe, en revanche, paraît être un réel problème, aussi bien pour les joueurs qui veulent transmettre le ballon à l'intérieur, que pour les joueurs intérieurs eux-mêmes, lorsqu'ils cherchent à rentrer en relation entre eux. Pour passer à l'intérieur, contre une défense de zone, rappelons qu'il est nécessaire d'avoir fixé un ou plusieurs défenseurs auparavant (voir plus haut), et que sur de courtes distances, la passe la plus efficace est la passe à terre (généralement en dessous du bassin du défenseur), sauf si le défenseur est devant (utilisation d'une passe lobée).

Pour ce qui concerne les passes entre joueurs intérieurs, il convient là aussi de délimiter les espaces et les circonstances dans lesquelles celles-ci doivent avoir lieu :

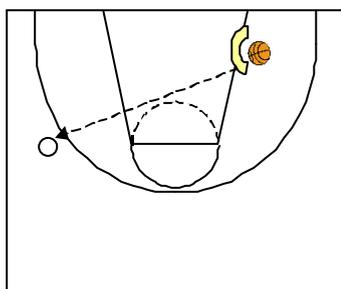
- ♦ d'un secteur bas vers l'autre, en passant par la ligne de fond, lorsqu'il y a double marquage sur un poste bas effectué par un joueur intérieur venant lui-même de la ligne de fond (passe à terre).
- ♦ d'un secteur bas vers le poste haut, lorsque le joueur qui s'y trouve est laissé libre, ou lorsqu'il engage un mouvement vers le cercle;
- ♦ du poste haut vers un des secteurs bas, lorsque le joueur qui s'y trouve a pris une position avantageuse par rapport à son adversaire direct.

Un joueur intérieur doit donc bien connaître les secteurs de passes et doit chercher à effectuer, après réception de la balle, les **choix prioritaires** suivants :

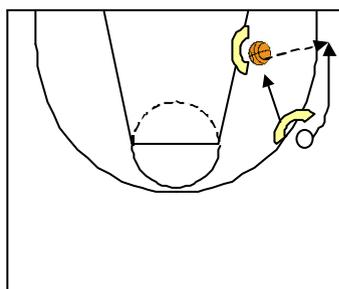
- ♦ **Fixer le cercle et jouer le 1 contre 1** ;
- ♦ **Chercher l'autre intérieur** (poste haut ou poste bas opposé), qui coupera systématiquement dans la raquette ;
- ♦ **Renverser sur l'ailier opposé par une passe en diagonale** ;
- ♦ **Redonner du même côté à un joueur libre en fonction de la réaction défensive**, comme par exemple lors d'une tentative de prise à deux.



Relation intérieur-intérieur



Relation intérieur - extérieur
(passe du côté opposé)



Relation intérieur - extérieur
(passe du même côté)

