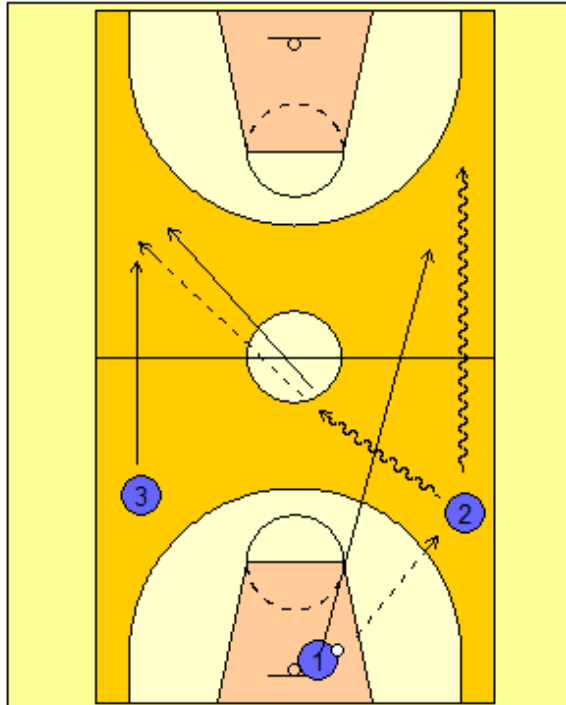


Organisation Offensive CD16



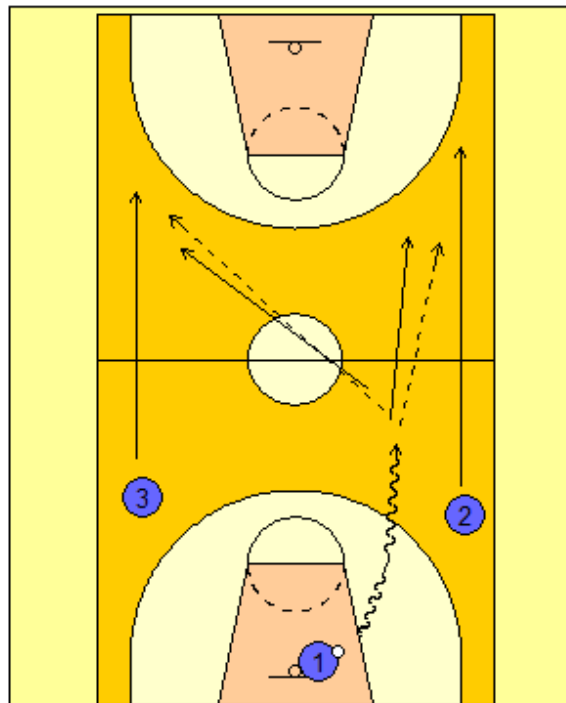
Organisation de la sortie de balle

sortie de balle "classique" par la passe sur joueur ext 45° ext 3pts.

soit 2 reste dans son couloir et 1 viendra sur un poste d'arrière derrière lui. 3 reste opposée

soit 2 prend l'axe en dribble pour passe vers 3 qui garde la balle dans l'aile. 2 à l'arrière derrière lui et 1 aile opposée

Category Cd 16 Name Organisation offensive Sequence 1 of 8



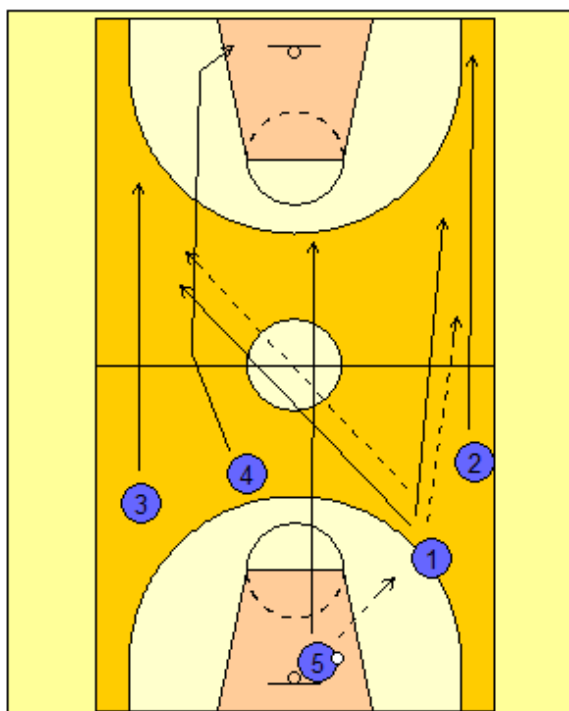
Organisation de la sortie de balle

Par le dribble

Le rebondeur peut partir en dribble dans la première intention (course vers un spot d'arrière)

soit passe à 2 et 1 va derrière lui
soit passe à 3 et 1 va derrière lui

Category Cd 16 Name Organisation offensive Sequence 2 of 8



Organisation sortie de balle et transition off à 5c5

sur sortie de balle en passe sur rebond d'un grand

5 prend rebond et sortie de balle à 1 à 45°

4 cour en élargissant sa trajectoire pour sortir de l'axe et pour tenter de recevoir la balle sur le poste bas côté ballon.

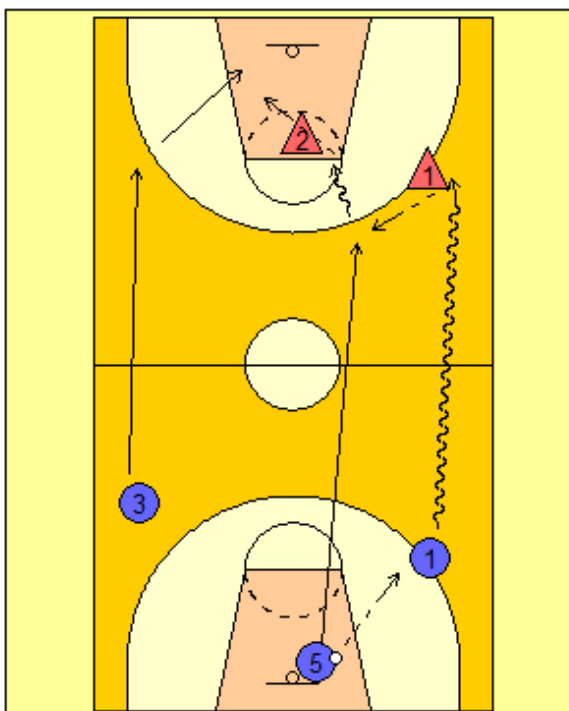
2 et 3 courent dans les ailes pour capter la balle
1 suis sa passe et va sur le poste d'arrière derrière le porteur

5 sprint dans l'axe pour s'arreter ext 3pts

Category Cd 16

Name Organisation offensive

Sequence 3 of 8



jeu du surnombre offensif en fin de CA

si 1 ne peut pas jouer son 1c1 et a fixé son joueur et ne peut pas jouer le 1c1 dans la 1ère intension

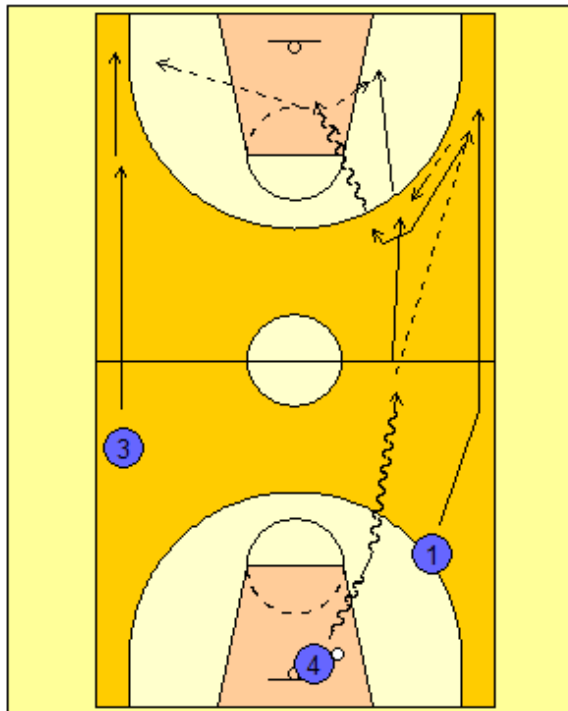
utilisation de 5 qui arrive sur l'arrière
fixation du dernier défenseur pour passe à 3

possibilité de drive suite au capté de 5 si déf 2 pas dans les aides.

Category Cd 16

Name Organisation offensive

Sequence 4 of 8



Organisation de la fin de transition offensive

ne pas forcément tenir compte des numéros de joueurs, doit être mis en place en permanence.

quand la balle est dans la main du joueur dans l'aile (ici joueur 1) avec 4 qui viens à l'arrière côté ballon.

Je de retour de passe et de main à main (volonté de jouer le passe et va avant d'aller au mains à mains)

objectif: mettre du mouvement, de l'incertitude et forcer un choix défensif.

etre agressif vers le cercle sur le capté du mains à mains pour forcer l'aide défensive de def 3.

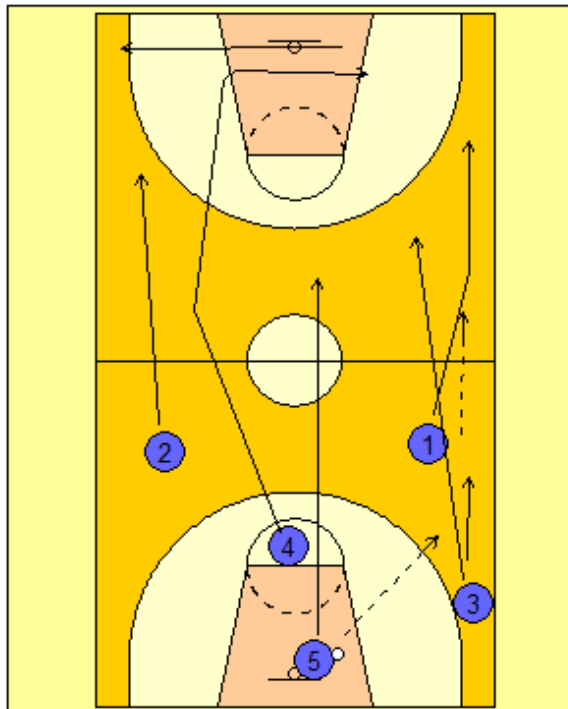
chercher le joueur seul, l'extra passe.

trouver un tir à 1c1 près du cercle ou 1c0 à 3pts

Category Cd 16

Name Organisation offensive

Sequence 5 of 8



Organisation de la transition à 5

sur la situation de rebond défensif et sortie de balle en passe

2 joueurs occupés par la sortie de balle (1 seul si rebondeur part en dribble)

3 joueurs sprints vers l'avant le + large possible

5 passe à 3 dans l'aile ou part en dribble dans l'axe

2 et 1 courent ligne de touche

4 s'écarte couloir arrière puis descend demander balle low post (dégage opp si reçoit pas la balle)

3 passe à 1 puis retour de passe mains à mains ou 3 garde la balle et 1 remonte au mains à mains

5 arrive en retard dans l'axe, possibilité d'enchaîner 1 pick après le mains à mains

Category Cd 16

Name Organisation offensive

Sequence 6 of 8

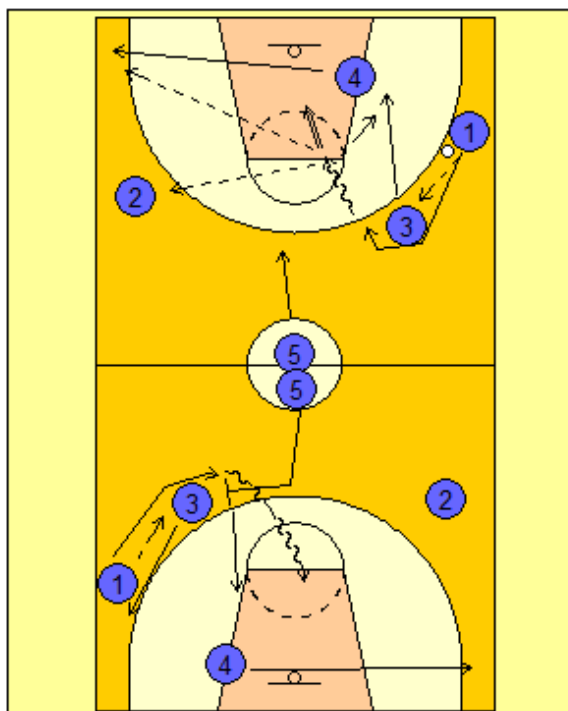
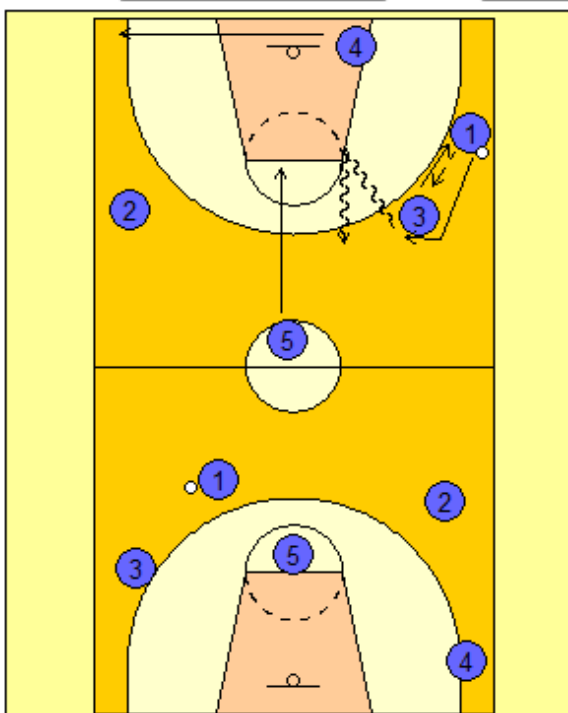


schéma du haut :
 quand 5 est en retard
 jeu du mains à mains entre 1 et 3
 1 drive l'axe
 3 se sprint vers le cercle
 4 après avoir demandé low post part opposée sur le retour de passe 1 pour 3

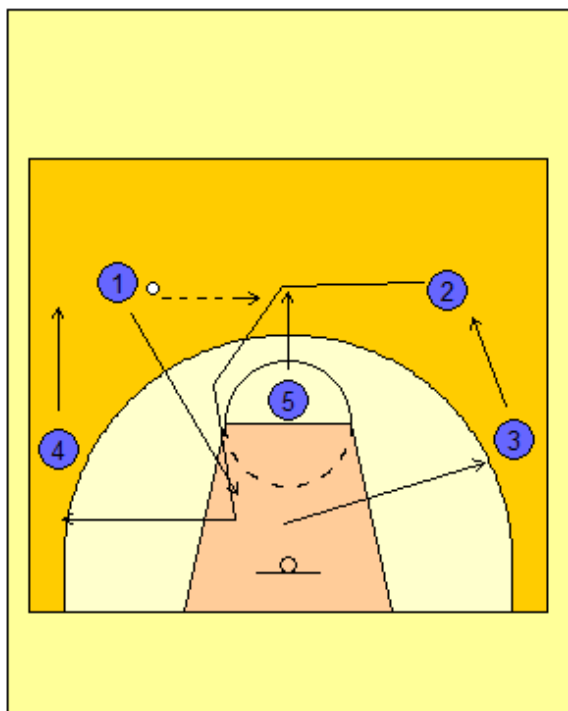
Schéma du bas :
 quand 5 arrive dans le timing du mains à mains enchaîner sur un pick 1/5
 si mains à mains pick le joueur qui donne le mains à mains reste au large et c'est le picker qui va au cercle
 idem pour 1, 2, 4

Category Cd 16 Name Organisation offensive Sequence 7 of 8



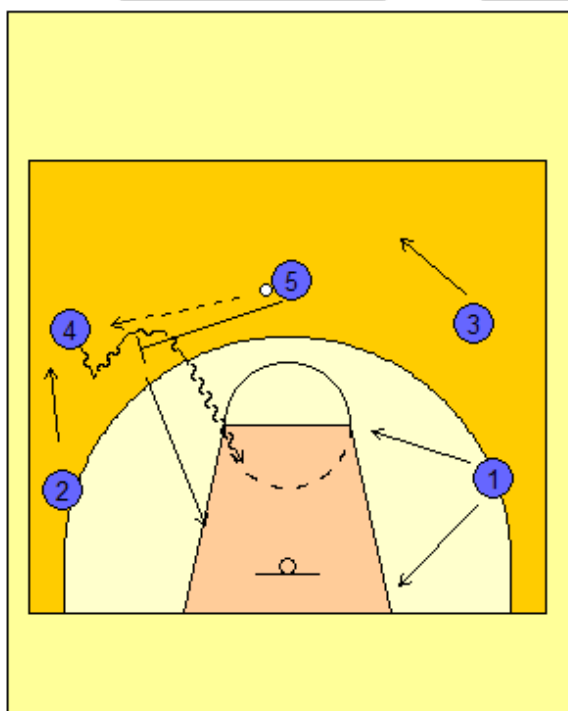
Cette organisation permet que, si après le mains à mains (ou le mains à mains pick) on n'a pas pu créer de jeu (comme sur le schéma du haut), l'on se retrouve sur une position avec beaucoup d'espaces pour éventuellement envoyer une forme de jeu (schéma du bas)

Category Cd 16 Name Organisation offensive Sequence 8 of 8



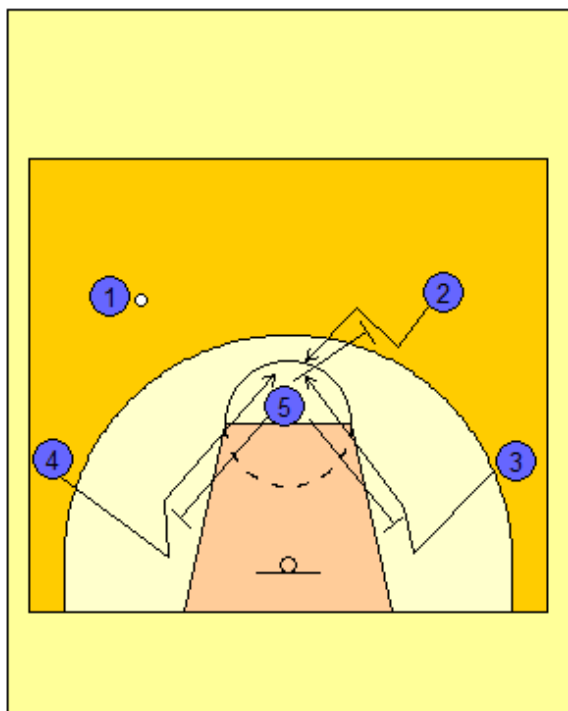
départ 2 arrières, 2 ailiers, 1 intérieur au poste haut.
 démarquage de 5
 1 passe à 5, joue son passe et va et ressort à la place de 3
 2 joue le main à main avec 5 et ressort à la place de 4.
 3 et 4 équilibrent aux places de 2 et 1

Category Cd 16 Name Select^o normal Sequence 1 of 7



5 passe sur 1 des postes d'arrière et joue le pick'n roll.
 possibilités de varier la fin
 Ecran Porteur
 Ecan Non Porteur
 Stagger....

Category Cd 16 Name Select^o normal Sequence 2 of 7

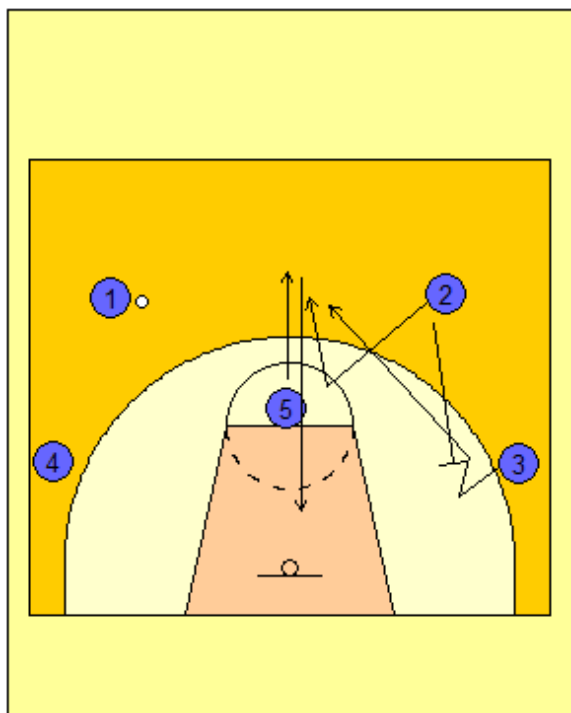


Si 5 ne peut pas recevoir en tête de raquette
Ecran Non Porteur 5 2,5 3, 5 4...

Category Cd 16

Name Select^o normal

Sequence 3 of 7



Si 5 joue le backdoor sur le démarquage dans l'axe

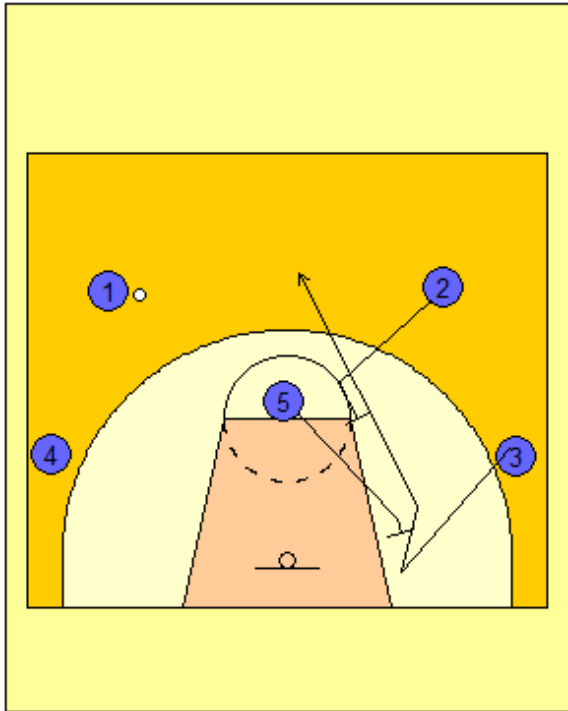
soit 2 va poste haut pour faire le démarquage dans l'axe

soit 2 pose Ecran Non Porteur sur 3 qui joue l'écran vers l'axe et ressort tête de raquette

Category Cd 16

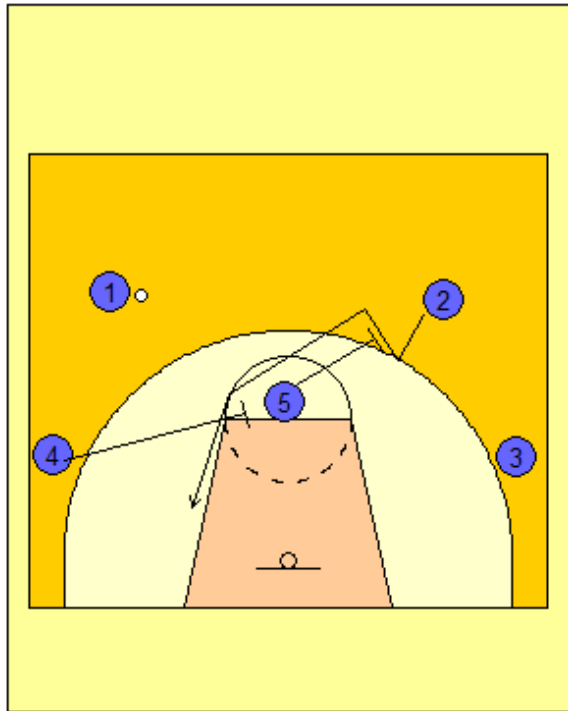
Name Select^o normal

Sequence 4 of 7



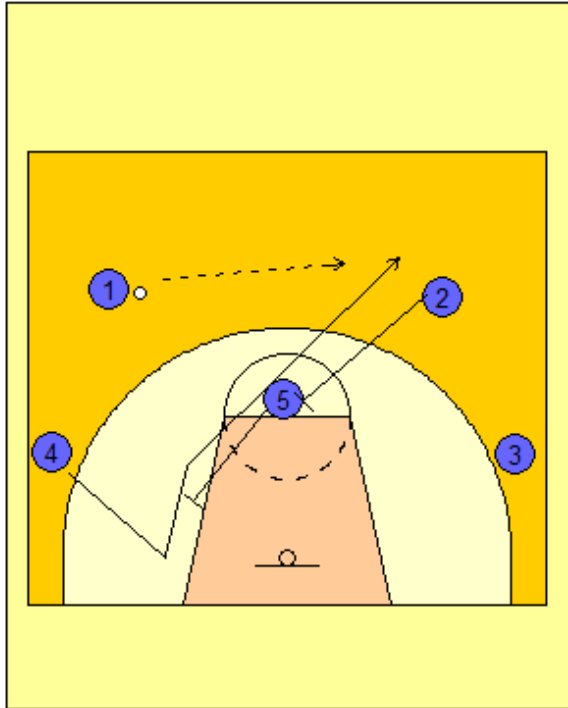
Quand balle reste à l'arriere
possibilité de stagger
doubles stagger pick...

Category Cd 16 Name Select^o normal Sequence 5 of 7



Quand balle reste à l'arriere
possibilité de stagger
doubles stagger pick...

Category Cd 16 Name Select^o normal Sequence 6 of 7



Quand balle reste à l'arriere
possibilité de stagger
doubles stagger pick...

Category Name Sequence