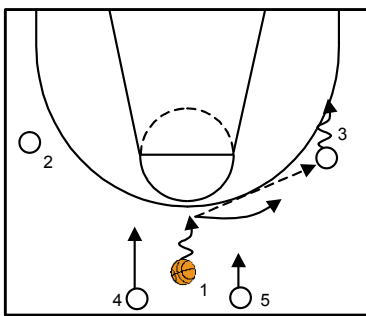


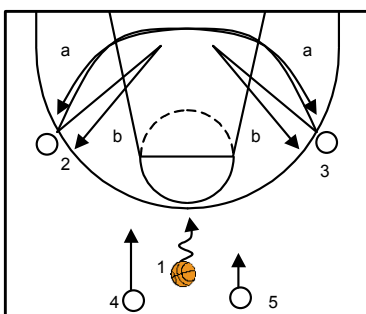
En cas d'échec de la 1^{ère} vague de contre-attaque, il est possible de mettre en place un mouvement secondaire : c'est le jeu de transition ou transition offensive. Cette dernière permet souvent aux attaquants de marquer des paniers faciles en profitant de la désorganisation défensive consécutive au repli défensif rapide. Cette 2^{ème} vague de contre attaque, intervenant en léger décalage temporel par rapport à la 1^{ère} vague, s'organisera autour des déplacements des joueurs 4 et 5, que l'on nomme suiveurs ou encore trailers. Les mouvements offensifs seront organisés de sorte qu'en cas d'échec du jeu de transition, il soit possible d'obtenir un placement des joueurs permettant d'enchaîner naturellement avec les différentes options offensives de l'attaque placée. Pour rendre opérationnelle la phase de transition, il faut insister sur l'occupation de l'espace dans sa largeur avec des ailiers à proximité des lignes de touches, l'existence d'un ou de deux couloirs pour les " trailers " et surtout un timing dans le déroulement de la contre-attaque de façon à ce que les non-porteurs soient en situation de réception de balle consécutivement aux fixations des porteurs successifs.

→ Fin de la contre-attaque



Cas 1 : un ailier a reçu la balle dans un couloir extérieur.

Celui-ci doit décider rapidement si la route du panier lui est ouverte. Si ce n'est pas le cas, il doit savoir rester dangereux (en se replaçant avec la balle à l'extérieur) pour ouvrir un couloir de passe à un joueur pénétrant (le précédent porteur ou le premier trailer).



Cas 2 : les ailiers n'ont pas reçu la balle dans les couloirs extérieurs.

Lors de la 1^{ère} vague de contre-attaque, les ailiers 2 et 3 ont pour mission de courir à pleine vitesse dans les couloirs latéraux. Afin de continuer à fixer la défense, ces derniers vont assurer une certaine continuité dans leur mouvement offensif vers le panier afin de permettre à la transition de se mettre en place. C'est pourquoi les ailiers 2 et 3 pourront soit se croiser sous le panier et changer de côté (a), soit pénétrer dans la raquette (secteur 5) et ressortir du même côté (b).

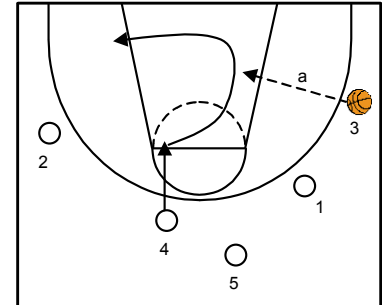
Dans les 2 cas, le porteur de balle 1, qui aura auparavant fixé la défense en tête de raquette en conservant son dribble, passe à 2 ou à 3. Afin de faciliter l'action des trailers, 1 libère ensuite l'axe central du terrain après sa passe en se décalant soit du côté du ballon (1 reste ainsi en soutien de l'ailier porteur de balle en permettant un éventuel retour de passe), soit du côté opposé du ballon, suivant les options offensives retenues pour le jeu de transition.



→ Mouvements et actions typiques des trailers

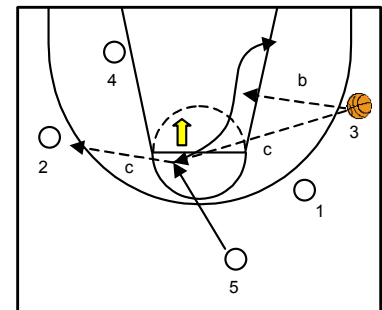
1^{er} possibilité : Le 1^{er} trailer (4), se présente en tête de raquette, effectue un aiguillage au niveau de la ligne de lancer-francs (changement de rythme), de préférence à l'opposé du ballon, et coupe vers le panier en demandant la balle.

- ◆ si 4 reçoit le ballon, 4 tire en course ou en suspension (a).
- ◆ si 4 ne reçoit pas le ballon, 4 ressort à l'opposé en poste bas.



Le 2^{ème} trailer (5), se présente à son tour en tête de raquette, aiguille au niveau de la ligne de lancer-francs (changement de rythme) et coupe vers le panier en demandant la balle.

- ◆ si 5 reçoit le ballon (b), 5 tire en course ou en suspension et 4 va au rebond. Si 5 ne reçoit pas le ballon, 5 ressort en poste bas côté ballon et cherche à prendre immédiatement une position préférentielle.

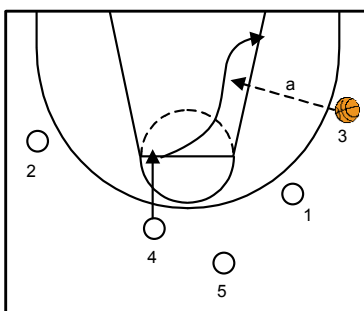


- ◆ 5 peut également recevoir le ballon au niveau de la ligne de lancer-francs et tirer à mi-distance ou transférer le ballon dans l'aile opposée, sur le joueur 2 (c).

2^{ème} possibilité : Le 1^{er} trailer (4), se présente en tête de raquette, effectue un aiguillage au niveau de la ligne de lancer-francs (changement de rythme), de préférence à l'opposé du ballon, et coupe vers le panier en demandant la balle.

- ◆ si 4 reçoit le ballon, 4 tire en course ou en suspension (a).

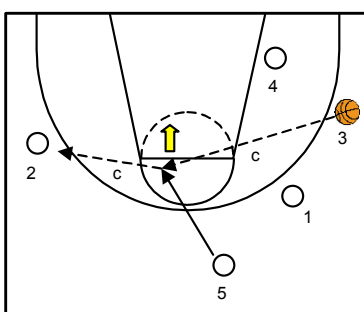
- ◆ si 4 ne reçoit pas le ballon, 4 ressort du côté du ballon et cherche à prendre immédiatement une position préférentielle.



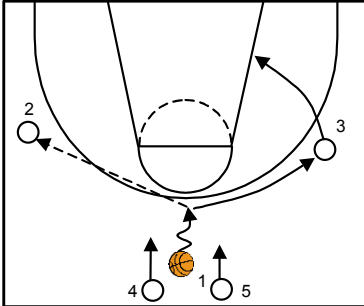
Le 2^{ème} trailer (5), se présente à son tour en tête de raquette, et demande le ballon en poste haut.

- ◆ si 5 reçoit le ballon, 5 tire à mi-distance en tête de raquette ou transfère le ballon dans l'aile opposée, sur le joueur 2 (c).

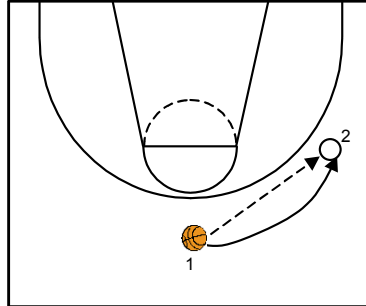
- ◆ si 5 ne reçoit pas le ballon, 5 reste au poste haut ou descend au poste bas opposé.



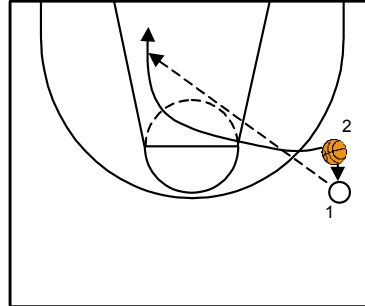
→ Exemple d'un mouvement complet de transition offensive



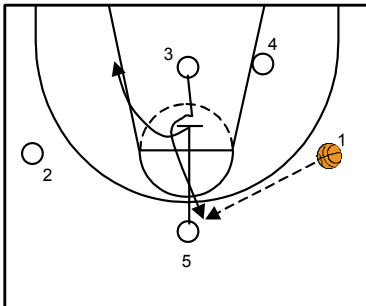
1 fixe en tête de raquette, passe à 2 puis se décale dans l'ailé à l'opposé de sa passe (si l'ailier a obtenu très tôt le ballon dans l'ailé, 1 se décale directement à l'opposé) ; 3 se décale et se positionne au poste bas à l'opposé du ballon ; le couloir central est ainsi libéré pour l'arrivée des trailers.



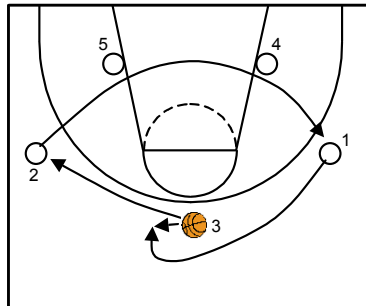
4, le premier trailer, fait un aiguillage en tête de raquette, puis coupe côté ballon et arrête sa course au poste bas ; 5, le second trailer, arrive dans un deuxième temps et arrête sa course au delà de la ligne des 3 points.



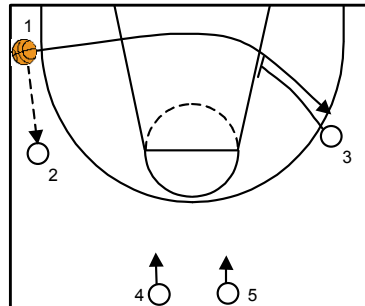
Si 2 n'a pas pu jouer avec 4, 2 passe à 5 qui peut tirer ou jouer avec 4 ; sinon 5 renverse sur 1 pendant que 3 porte un écran horizontal pour 4 (ce dernier utilise l'écran en passant entre 3 et la ligne de fond).



Après avoir porté son écran, 3 bénéficie d'un écran vertical de 5 et peut recevoir le ballon de 1 si ce dernier n'a pas pu jouer avec 4 ; 3 peut alors tirer ou jouer avec 5 qui a ouvert au ballon après son écran avant de se replacer au poste bas opposé.



Option 1 : si la passe dans l'ailé n'est pas possible, 1 «chasse» en dribble 2 (ou 3) qui coupe à l'opposé et bénéficie d'un écran de l'autre ailier posé au niveau du poste médian, à la sortie de la zone réservée.



Option 1 : si la passe dans l'ailé n'est pas possible, 1 «chasse» en dribble 2 (ou 3) qui coupe à l'opposé et bénéficie d'un écran de l'autre ailier posé au niveau du poste médian, à la sortie de la zone réservée

