

**Zeitschrift:** Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

**Herausgeber:** École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

**Band:** 25 (1968)

**Heft:** 2

**Rubrik:** Entraînement, compétition, recherche : complément consacré au sport de compétition

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 03.05.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

### L'utilisation des pivots en attaque

R. Hofmann

#### Préambule

Les schémas offensifs modernes présentent aujourd'hui un caractère de continuité qui tend à coordonner les déplacements de la balle avec ceux des joueurs.

Le plus souvent, cette continuité se développe alternativement sur la gauche et sur la droite du terrain. Il s'ensuit une sorte de mouvement perpétuel destiné à trouver la faille dans le réseau défensif adverse, tout en apportant une succession de possibilités de shots au panier à distance ou à mi-distance.

Mais, il va de soi que les plus savantes combinaisons ne vaudront rien si la personnalité des joueurs n'autorise pas de variantes par rapport au schéma de jeu. Le basketball est un sport rapide, très exigeant sur le plan athlétique et où l'adresse reste le principal argument. Ne l'oublions pas!

#### Polyvalence en attaque

Il était habituel, dans un passé encore fort récent, de changer de système d'attaque suivant que l'adversaire pratique la défense individuelle ou la zone. Aujourd'hui, l'adresse offensive et l'agressivité défensive se sont à tel point améliorées qu'il convient d'accorder la priorité à la simplicité. De la sorte, les continuités choisies par rapport au thème principal – souvent appelé «canevas» – n'étant en fait que des facettes multiples, permettent d'envisager avec sérénité l'affrontement de tous les systèmes défensifs qui peuvent se présenter.

Toutefois, cette forme d'attaque schématique ne donnera des résultats positifs que si les joueurs sont valables et très bien entraînés. C'est une condition «sine qua non».

#### Les pivots participent au jeu collectif

Le principe de la continuité que nous allons proposer sommairement réside dans le déclenchement systématique

des déplacements, au moment des passes.

De plus en plus, les cinq joueurs de l'équipe peuvent être considérés comme des attaquants à parts égales. Ainsi, les chances de terminer l'action sont pratiquement les mêmes pour chacun. L'idéal, c'est de parvenir à exprimer un jeu d'équipe parfaitement soudé, sans que pour autant le porteur de la balle ne soit muselé par une discipline rigide. A tout instant, en effet, il lui est loisible de choisir parmi un éventail d'options, la possibilité la meilleure, sans jamais mettre en péril le caractère de continuité du schéma. Le danger, c'est de verser dans l'improvisation. En effet, il convient de rappeler qu'il n'est d'inspiration générale sans préparation laborieuse.

#### Eventail offensif dans l'exemple d'une continuité

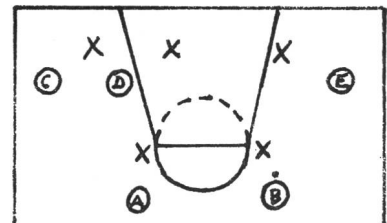
Examinons maintenant diverses possibilités qui se présentent aux joueurs au cours du développement d'une continuité à trois pivots (ou postes).

Cette forme de jeu conviendrait particulièrement à une équipe possédant au moins trois à quatre joueurs de grande taille. Au départ, les joueurs adoptent une formation 2-3, comportant deux défenseurs (joueurs de champ) et trois attaquants (postes ou pivots, suivant où ils sont appelés à jouer – voir «Jeunesse et Sport» No 10).

#### Légende:

- ballon
- > déplacement du joueur
- - -> déplacement du ballon
- o attaquant
- x défenseur

Diagramme 1: Position initiale



Côté fort

Côté faible

#### 1. Le jeu des avants (pivots)

La première passe va partir du côté faible, c'est-à-dire de «B» à «E». La réception de «E» (après feinte de démarrage) déclenche le démarrage de «C» qui va vers «E» en précédant son action d'une feinte pour aiguiller son défenseur derrière «D» qui fait écran (diagramme 2).

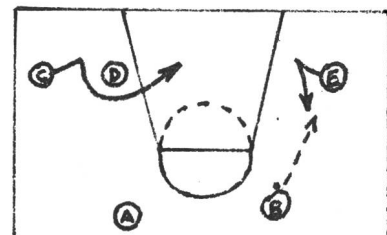


Diagramme 2

Indépendamment de la possibilité qui lui est offerte de tenter lui-même le panier par un tir sur place ou une pénétration individuelle, «E» peut également passer à «C» démarqué dans la raquette pour un tir rapproché.

Si «E» ne peut réaliser l'une ou l'autre de ces possibilités, il rend le ballon à l'arrière «B», en sécurité. «C» aura entre-temps continué son mouvement, traverse le couloir des lancers-francs et assume une position symétrique à celle de «D», lequel glisse vers l'aile (diagramme 3).

**Michel Jazy** France

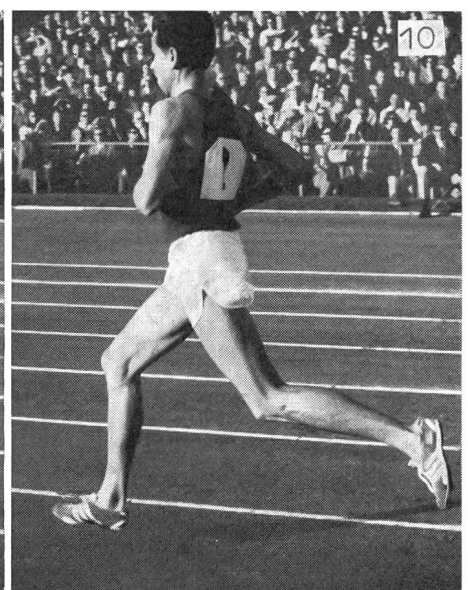
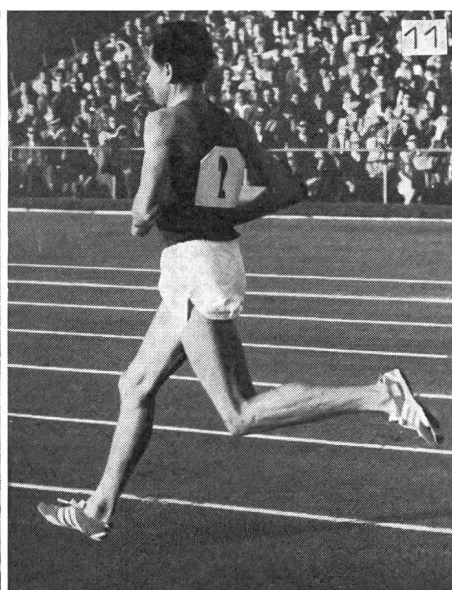
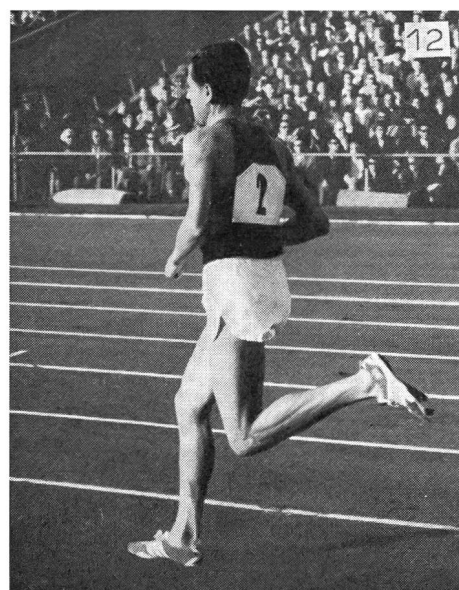
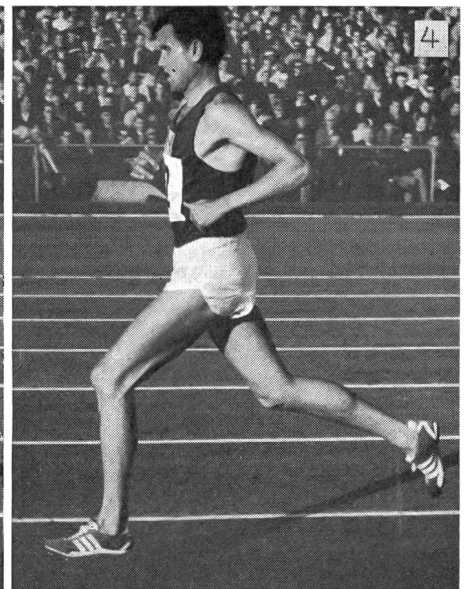
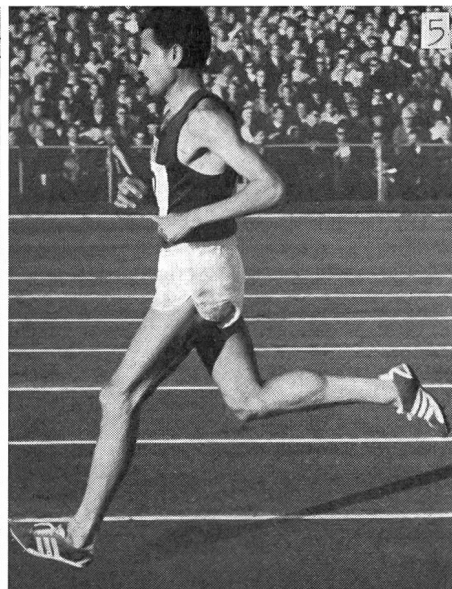
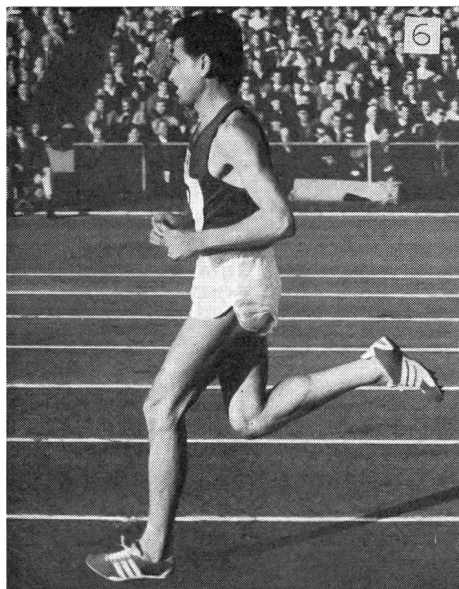
Carte d'identité:

né le 13 juin 1936, taille: 1,75 m., poids: 65 kg.

Recordman du monde du 2 miles en 8' 22''6

Ex-recordman du monde du 2000 m. en 5' 1''6

Ex-recordman du monde du 3000 m. en 7' 49''

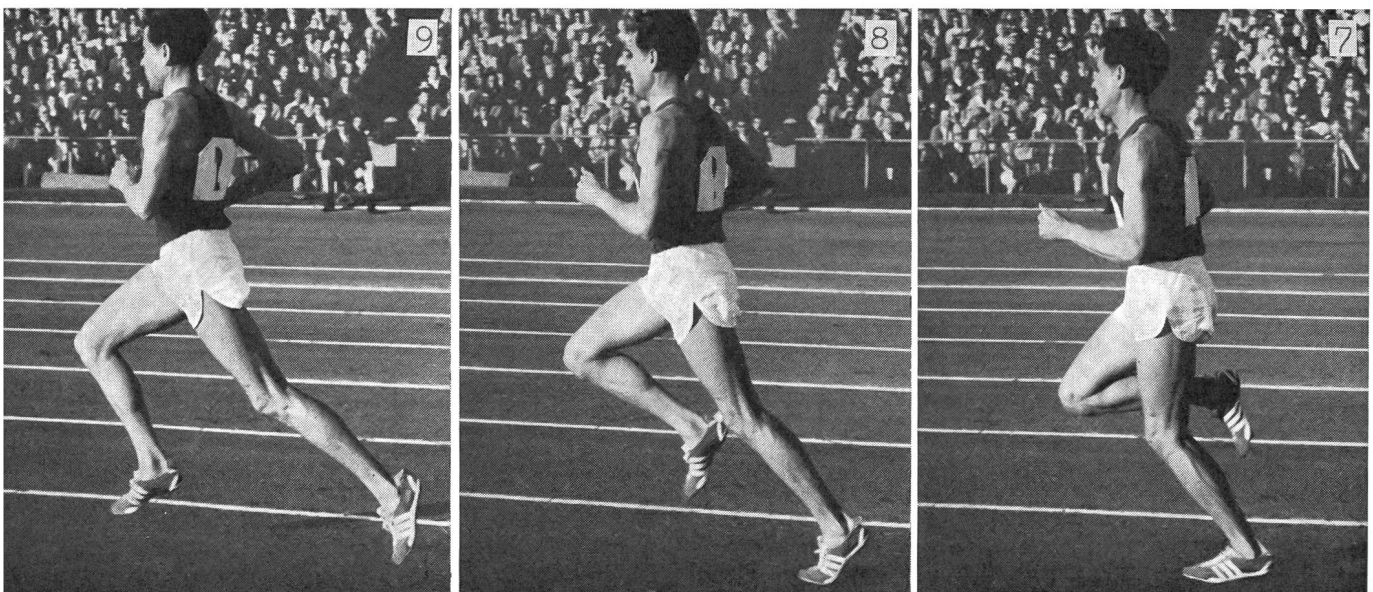
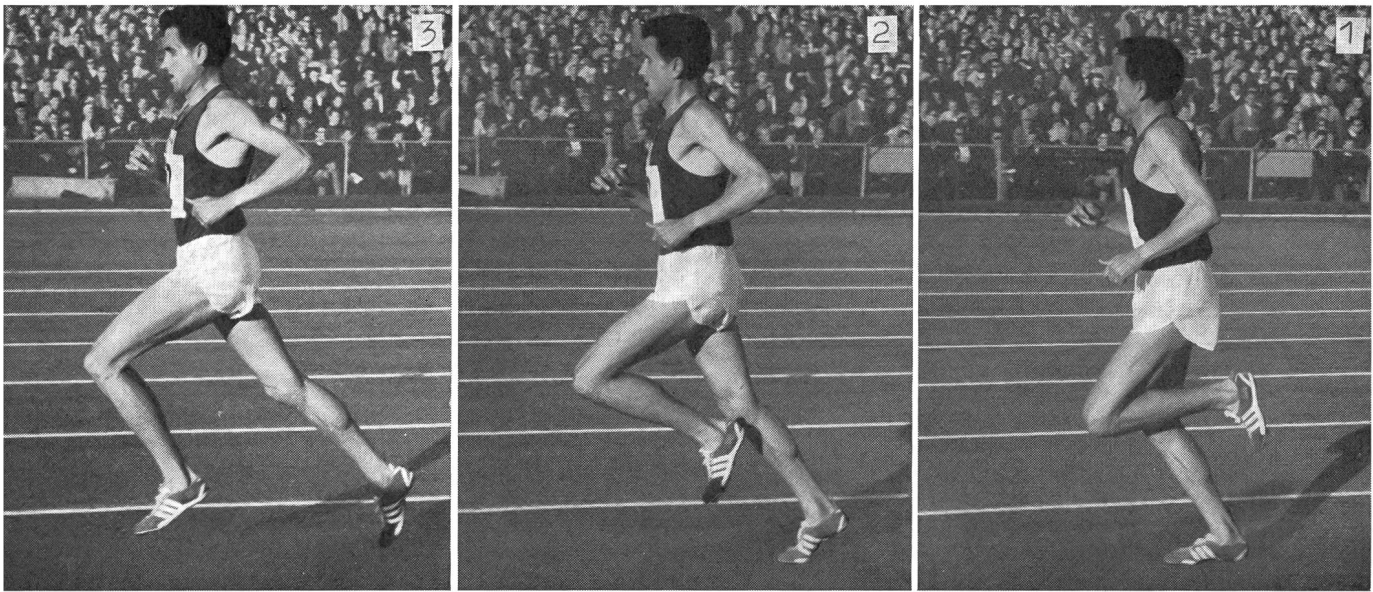


Ex-recordman du monde du mile en 3' 53''6

Champion d'Europe du 1500 m. en 1962 et du 5000 m. en 1966

Caractéristiques: adepte de la méthode « naturelle », rejette tout entraînement systématique: 80 pour cent de son entraînement s'effectue dans les sous-bois.

Ses conseils à un jeune: habitue-toi à courir souvent et longtemps, cours à ton gré, grimpe les côtes, dévale les pentes sans accélérations trop brusques: pense à courir en souplesse, toujours en souplesse, toujours un peu en-dessous de tes possibilités.



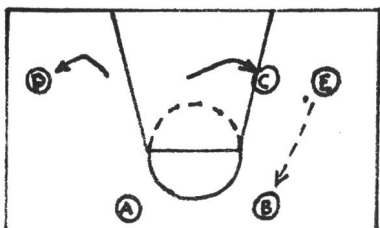


Diagramme 3

De la sorte, «D» et «E» sont devenus pivots-ailiers, le côté fort de l'attaque se trouve donc déporté sur la droite. La même opération peut maintenant se développer sur le côté gauche (devenu côté faible).

## 2. Le jeu des arrières (joueurs de champ)

La mobilité des joueurs de champ «A» et «B» s'intègre tout naturellement dans la circulation de la balle et permet de doubler la possibilité de réalisation offerte aux pivots. Revenons au point de départ.

L'arrière «B» qui effectue la première passe coupe, après aigüillage, à l'extérieur, tandis que «A» vient en couverture au centre de la construction (diagramme 4).

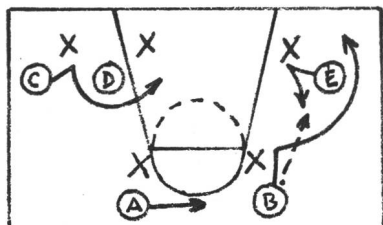
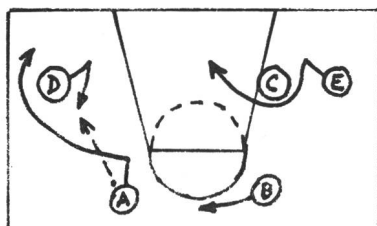


Diagramme 4

L'arrière «B» peut ainsi espérer déborder la défense adverse et recevoir en retour la passe faite à «E». «B» atteint le coin et si aucune phase de jeu ne s'est développée, «E» donne la balle en arrière à «A», et «B» revient prendre sa place normale. Comme on l'a vu dans le diagramme 2, les pivots

«C» et «D» se sont déplacés simultanément, «A», nouveau possesseur du ballon, pourra déclencher l'action sur le côté gauche (diagramme 5).

Diagramme 5



Côté faible

Côté fort

## 3. Le jeu combiné

En assemblant maintenant les deux mécanismes (pivots et joueurs de champ), on parvient ainsi à exprimer une forme de jeu relativement simple où tous les joueurs trouvent de bonnes chances de réalisation. Ainsi, à tour de rôle, tous les joueurs manipulent la balle, passent, coupent et tirent. La collectivité de l'attaque est alors vraiment effective. La circulation des joueurs peut se résumer schématiquement selon le diagramme 6:

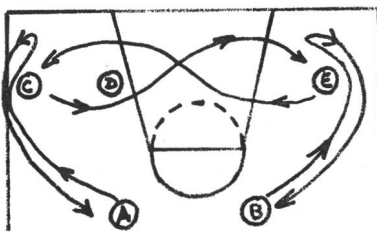


Diagramme 6

## Conclusion

Le succès de toute continuité dépend essentiellement de la personnalité des joueurs de l'équipe. Mais il est évident qu'en proposant une forme de jeu où tous les composants d'une équipe trouvent de bonnes possibilités, on adopte l'une des bonnes solutions du basketball moderne.

## Qu'est-ce que le «tartin» ?

Pour fabriquer une piste en «tartin», on creuse des fondations de deux mètres. On comble avec de la pierraille, du sable et des graviers. Ensuite, comme pour une route, on asphalté. Puis on coule sur cet asphalté un agglomérat bouillant composé d'amiante, de matière plastique et de caoutchouc. Immédiatement derrière, sur ce «tartin» encore liquide, on a semé des petits morceaux de caoutchouc, gros comme des grains de blé, destinés à améliorer l'adhérence et l'élasticité. Et puis on laisse sécher. Cela forme maintenant sur l'asphalté un tapis épais d'un peu plus d'un centimètre, capable de garder toutes ses propriétés jusqu'aux températures de moins 40° et illimitées au-dessus, et parfaitement imperméable et inaltérable à l'eau.

Pour courir là-dessus, il faut des pointes plus courtes que pour la cendrée.

## Connaissez-vous la règle des 20 pour cent ?

Tout homme normalement constitué, qui ne fait pas un effort particulier pour entretenir ce qu'il a déjà appris, oublie tous les ans 10% de ce qu'il sait. D'autre part, toute science normalement constituée s'accroît de 10% par an. Donc tout homme qui ne fait aucun effort, d'une part pour ne pas oublier, d'autre part pour apprendre les nouveautés de l'année, est en retard de 20% par rapport à celui qui s'est tenu au courant et qui n'a rien oublié.

CRIA