

# Jeu de coupes des Cadets France du S.V.B.D.

Saison 2006/2007

Vincent Chetail



Intitulé « jeu de coupes », cet article a pour but de vous présenter les fondamentaux collectifs offensifs de l'équipe Cadets France de Saint-Vallier. C'est la recherche d'un jeu en mouvement en opposition à un

jeu de position, étant donné la petite taille des joueurs (1m84 en moyenne et aucun joueur au-dessus de 1m95) et la mobilité des joueurs intérieurs.

Il n'y a pas ici de recette miracle mais bien « une » organisation, qui a pour but d'être la plus cohérente possible pour les joueurs.

Dans notre organisation du jeu rapide : le couloir central est utilisé par les intérieurs et les couloirs latéraux utilisés par les extérieurs, avec la volonté d'amener très vite la balle dans l'aile puis près du cercle.

Il fallait trouver une continuité logique permettant de mettre en œuvre les objectifs suivants :

Mise en situation favorable de 1c1 les joueurs extérieurs,

Donner la balle aux intérieurs près du cercle,

Et surtout, développer des fondamentaux simples (coupes, attaques en dribble et replacements) avant de passer aux écrans.

Mettre de l'agressivité dans tous les déplacements

## Intentions de jeu

1 - Le renversement : transférer la balle d'un côté du terrain à l'autre avant d'attaquer une défense qui se déplace.

2 - Agressivité

Il en découle la première règle de l'attaque :

**Pas de tir ou de dribble avant de renverser** (sauf passe décisive sous le cercle et dribble pour une ouverture d'angle de passe)

Fondamentaux à développer pour le joueur extérieur :

Jeu sans ballon : coupages, prise d'information pendant le déplacement...

Ouverture d'angle de passe (ext-ext et ext-int)

Règles pour les joueurs extérieurs :

**Après une passe, je coupe vers le cercle** en passant entre mon défenseur et la balle pour avoir la balle

**Je m'arrête** sous le cercle et **je ressors dans un spot libre**

Fondamentaux à développer pour le joueur intérieur :

Jeu sans ballon : coupages, prise d'information pendant le déplacement...

Réduction d'espace par rapport à son adversaire direct (notamment dans le jeu en triangle)

Règles pour les joueurs intérieurs :

Toujours un **joueur posté côté ballon**

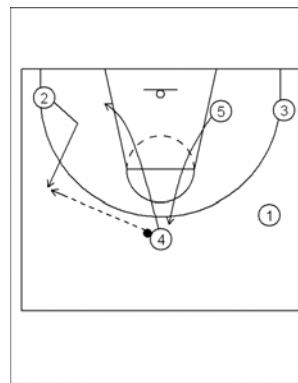
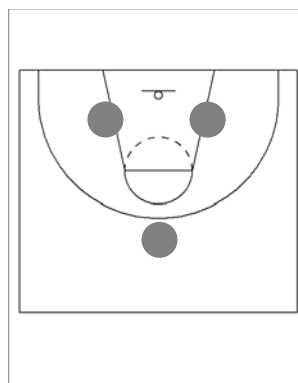
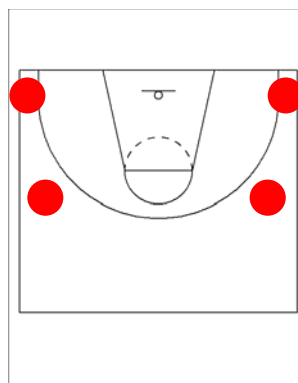
Toujours un **joueur haut** dans l'axe panier-panier

Règles pour les joueurs intérieurs :

Après une passe de renversement, **je coupe vers le cercle** en passant entre mon défenseur et la balle pour avoir la balle

**L'autre intérieur prend ma place en haut**

Spots de jeu des 3 joueurs extérieurs en rouge et spots de jeu des 2 joueurs intérieurs en gris :

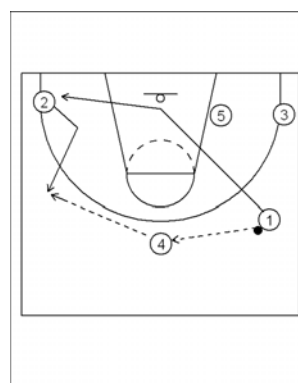


## Déplacements des joueurs intérieurs

Passer, couper

Changer de spot sur les renversements

Changer de spot quand la balle est poste bas



## Déplacements des joueurs extérieurs

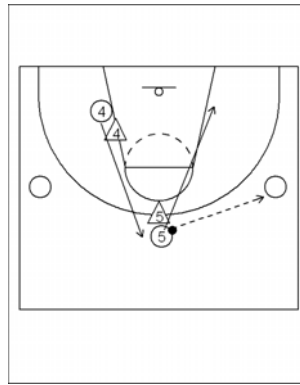
Passer, couper jusque sous le cercle

Être disponible pour les renversements

Changer de spot quand la balle est poste bas

### Règles pour le renversement :

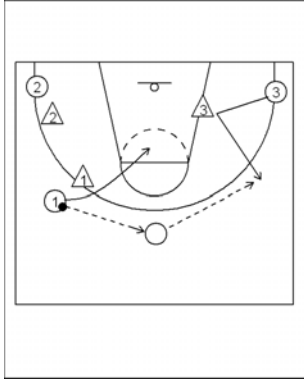
Quand la balle est dans les mains de l'intérieur en haut, il doit avoir la **volonté de renverser** (sauf passe décisive sous le cercle : jeu en triangle)  
Il doit y avoir un joueur extérieur **disponible pour le renversement dans le bon timing !**



Cette situation permet de développer la complémentarité des joueurs intérieurs par la relation en triangle.

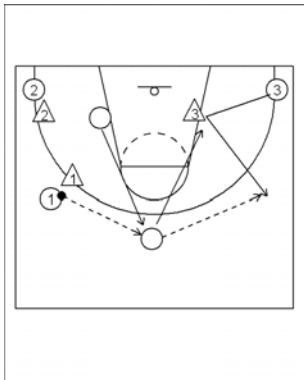
Elle va leur permettre d'apprendre à jouer ensemble.

### Situations pédagogiques analytiques pour les joueurs extérieurs



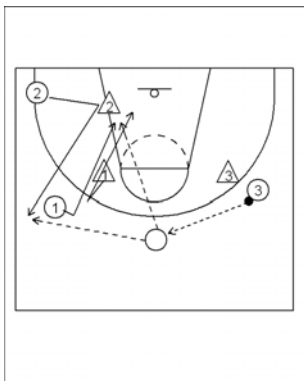
#### 3c3 Extérieurs

Renversement avec 2 joueurs côté ballon  
Après sa passe 1 coupe jusque sous le panier, puis il ressort où il veut.  
3 doit être disponible pour le renversement : dans le spot à 45° ou back-door



#### 3c3 Extérieurs + passeurs mobiles

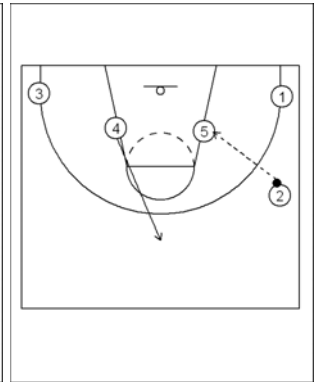
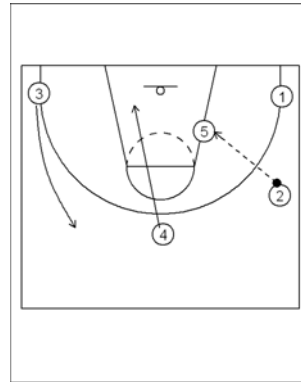
Renversement avec 2 joueurs côté ballon  
Après sa passe 1 coupe jusque sous le panier, puis il ressort où il veut.  
3 doit être disponible pour le renversement : dans le spot à 45° ou back-door



#### 3c3 Extérieurs

Renversement avec 1 joueur côté ballon  
1 doit être disponible pour le renversement : dans le spot à 45° ou back-door jusque sous le cercle.  
Si 1 joue back-door, 2 doit remplacer 1.  
Après le back-door, 1 va sous le panier et ressort où il veut.

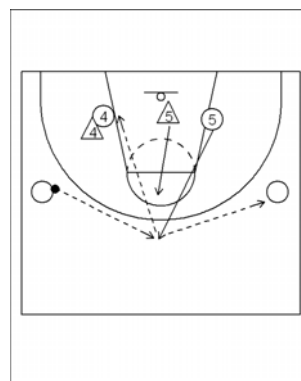
Règles pour les joueurs intérieurs :  
Quand mon partenaire reçoit la balle poste bas :  
Si je suis en déplacement, je **continue mon déplacement**  
Si je suis à l'arrêt, je dois **changer de spot**



### Situations pédagogiques analytiques pour les joueurs intérieurs

#### 2c2 Intérieurs

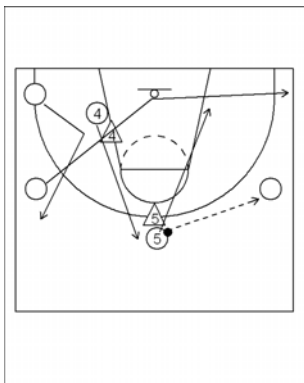
1 intérieur haut / 1 intérieur bas  
5 passe dans l'aile, joue passe-et-va, et poste côté ballon.  
La descente de 5 entraîne la remontée de 4.



#### 2c2 Intérieurs

2 intérieurs bas  
L'intérieur à l'opposé du ballon (5) remonte pour :  
Jouer en triangle pour 4  
Renverser  
Jouer 1c1

La difficulté réside ici dans la remontée du poste 5.



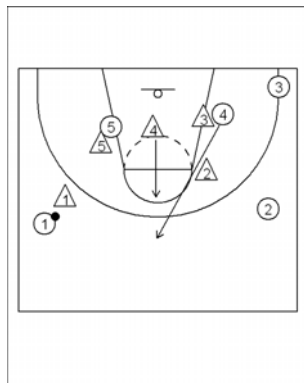
**2c2 Intérieurs + 3**

**passeur mobiles**

1 intérieur haut / 1 intérieur bas

5 passe dans l'aile, joue passe-et-va, et poste côté ballon.

La descente de 5 entraîne la remontée de 4.



**5c5**

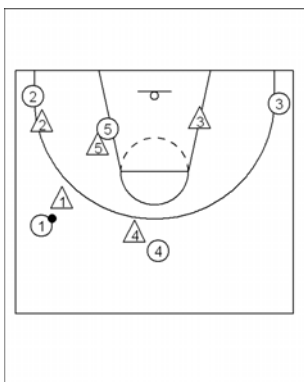
1 extérieur côté ballon  
2 intérieurs bas

**Situations pédagogiques globales**

Afin que les joueurs aient des repères dans toutes les situations possibles, il convient de les faire travailler dans des situations arrêtées au départ. Ils reconnaîtrons ainsi plus facilement les situations et seront plus tard capable de les reconnaître dans la continuité du jeu. Il y a 4 alignements possibles :

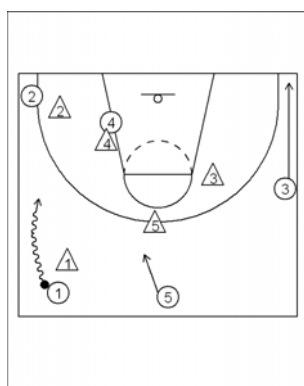
La première continuité découle du jeu rapide avec deux entrées possibles :

- 1 vient en dribble dans l'aile.
- 1 passe à 2 dans l'aile et coupe.



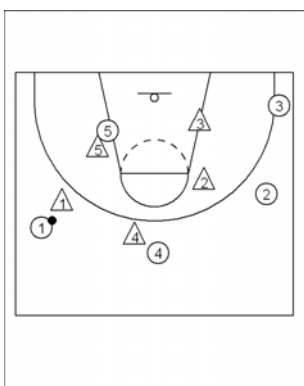
**5c5**

2 extérieurs côté ballon  
1 intérieur haut  
1 intérieur bas



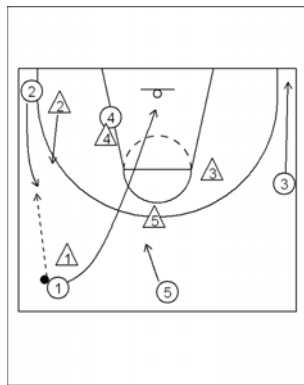
**5c5**

Fin de jeu rapide



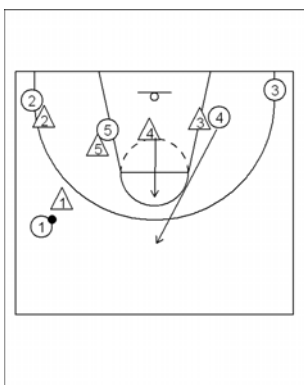
**5c5**

1 extérieur côté ballon  
1 intérieur haut  
1 intérieur bas



**5c5**

Fin de jeu rapide



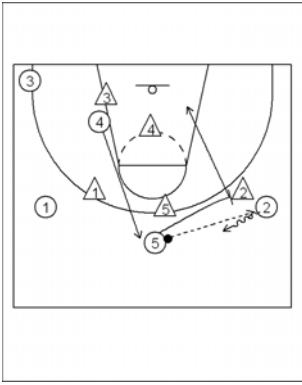
**5c5**

2 extérieurs côté ballon  
2 intérieurs bas



*Illustration de la passe dans l'aile de 1 qui coupe.*

## Option « écran porteur »



Au lieu de couper après sa passe, 5 peut aller porter un écran à 2. Cette option peut se jouer en fin de possession ou sur annonce.

## Continuité avec les formes de jeu

En début de saison, nous n'avons mis en place que deux formes de jeu très simples qui ont pour intérêt d'avoir comme possibilité de continuité le jeu de coupes travaillé.

## Forme de jeu 1

Cette forme de jeu classique avec un double écran porteur dans l'axe et les deux extérieurs dans les coins change les espaces habituels. Mais dès le mouvement enclenché, les joueurs se retrouvent dans les spots prédéfinis.

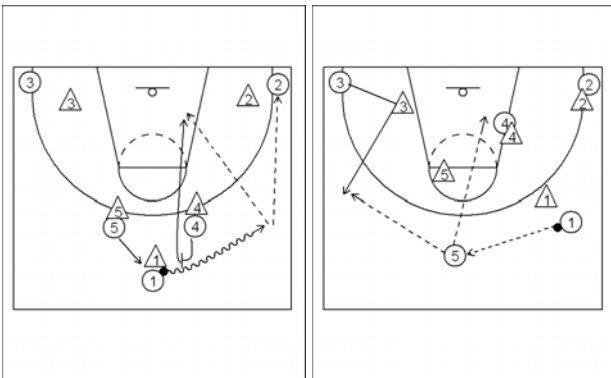
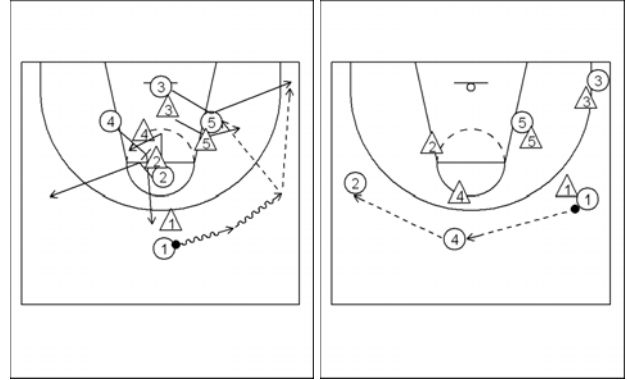


Illustration de la forme de jeu 1

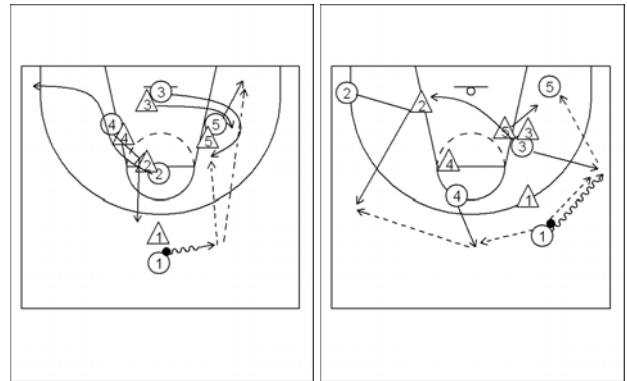
## Forme de jeu 2

Organisation en « diamant » avec un choix d'écran sortant pour l'extérieur sous le cercle. L'extérieur au poste haut reçoit un écran dans le dos pour l'intérieur du côté faible.

Si la défense glisse



Si la défense suit



## Conclusion

Dans ce type d'organisation, les joueurs ne sont pas contraints dans leurs déplacements. Ils ont une partie de liberté mais doivent faire ce qu'ils font à 100%.

Il est certain que si l'on avait voulu une efficacité immédiate, dès le début de la saison, on aurait pas choisit cette organisation mais plutôt des systèmes de jeu fermés induisant une certaine robotisation des joueurs.

C'est bien plus la qualité d'exécution du joueur qui est recherchée. A travers les notions de timing et de spacing, ce type de jeu permet de développer les fondamentaux individuels offensifs des joueurs en enlevant toute continuité inutile des systèmes de jeu puisque c'est la lecture de jeu qui prime.

C'est notamment le jeu sans ballon (placements, déplacements, replacements) et donc la culture du jeu que ce jeu de règles permet de travailler.