

Jeu de coupes

Journée de recyclage régional, dimanche 09/09/2007, Dijon, Vincent Chetail

Plan

- Historique
- Organisation à 5
- Situations pédagogiques dans le jeu à 2 et à 3
- Situations d'écran à l'initiative des joueurs
- Travail des fondamentaux individuels associés
- Echauffement de match
- Quelles formes de jeu avec écran(s) cohérentes ?
- Références

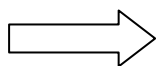
Historique

Ratio du temps passé à l'entraînement pour la formation du joueur et les systèmes
Formes de jeu utilisées au centre de formation de la JDA en 2005/06
Incohérence avec les capacités et les besoins des joueurs
Le jeu de règles (Jacques Vernerey et Jean-Claude Coste)
Observation de l'ASVEL 2007/08 (Yves Baratet)

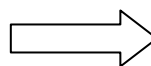
Organisation à 5

Dans quel but attaque-t-on ?

Trouver le meilleur
tir possible
pour l'équipe



Connaissance de
l'objectif par
chacun



Intentions de jeu :
1 - Renversement
2 - Agressivité

Règles de fonctionnement

Pas de tir ou de dribble avant trois passes (ou renversement)

- sauf passe décisive sous le cercle
- sauf dribble pour une ouverture d'angle de passe

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

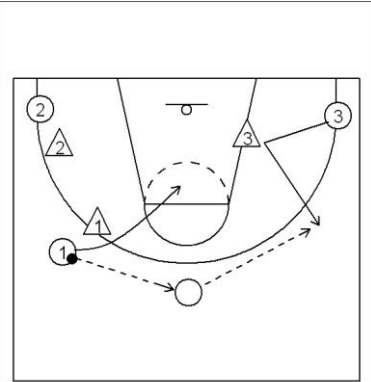
Je m'arrête sous le cercle et je ressors dans un spot libre.

Règles pour les joueurs intérieurs :

Toujours un joueur posté côté ballon
Toujours un joueur haut dans l'axe panier-panier

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.


Situations pédagogiques dans le jeu à 2 et à 3

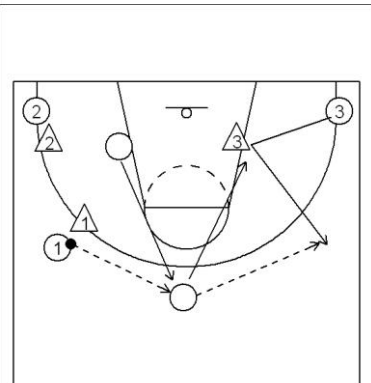


3c3 Extérieurs

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 = TIMING

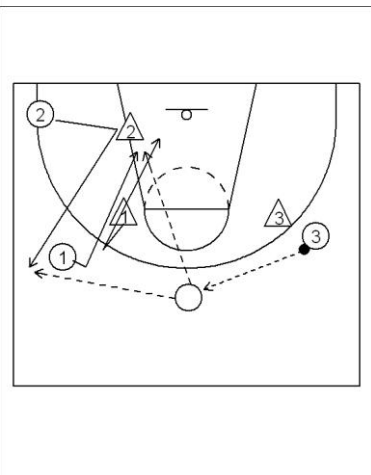
 Astuce pédagogique



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 = TIMING

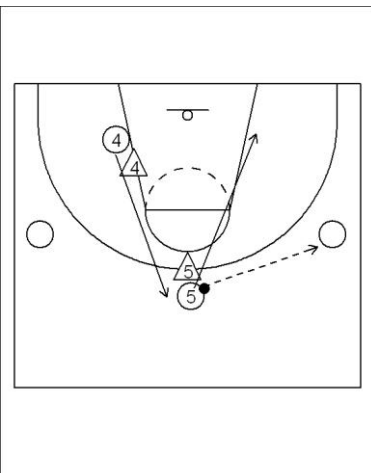


3c3 Extérieurs

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 = TIMING et création de mouvement.

Après le back-door, 1 va sous le panier et ressort où il veut.

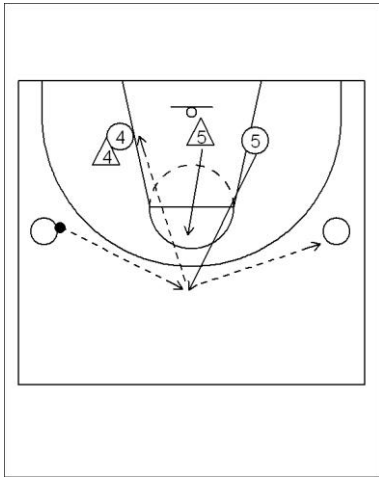


2c2 Intérieurs

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.

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



2c2 Intérieurs

2 intérieurs bas

L'intérieur à l'opposé du ballon (5) remonte pour :

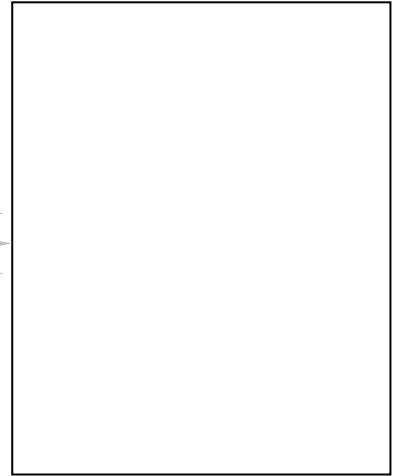
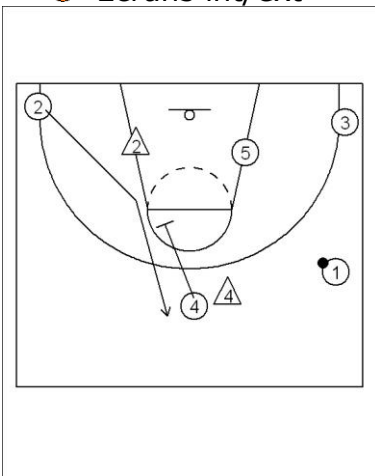
Jouer en **TRIANGLE** pour 4

Renverser

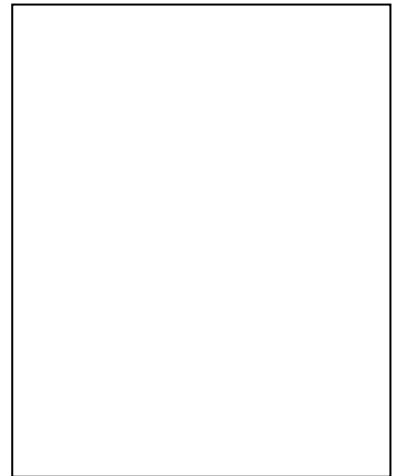
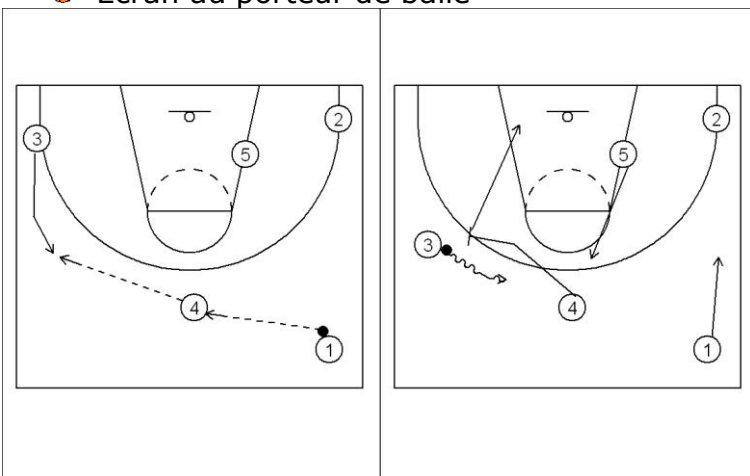
Jouer 1c1

Des situations d'écran à l'initiative des joueurs

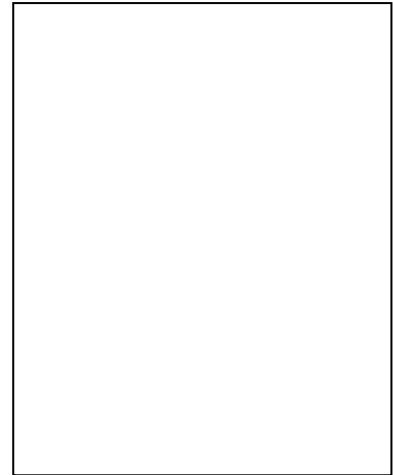
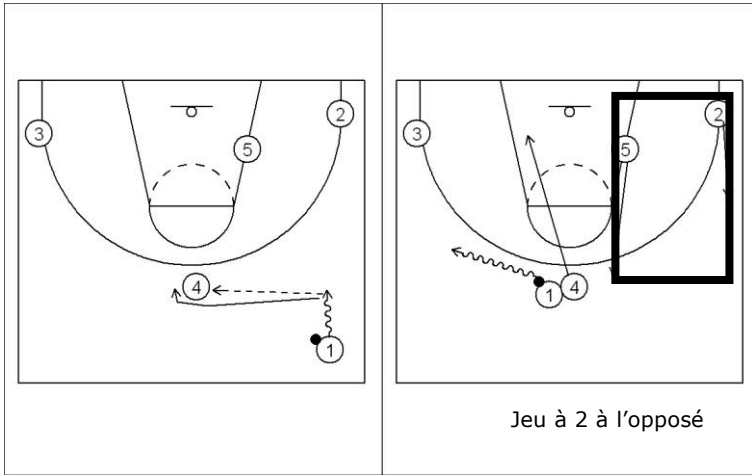
 Ecrans int/ext



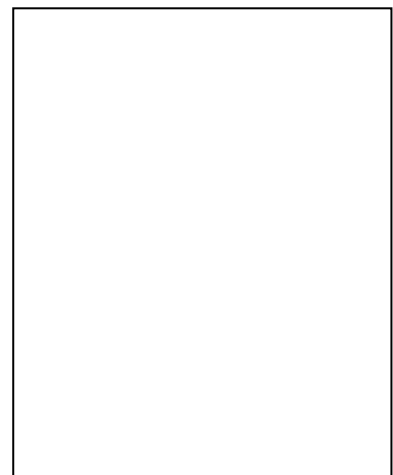
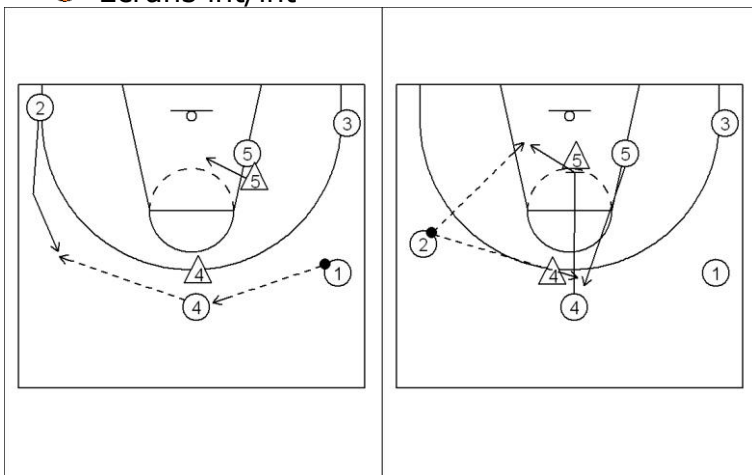
 Écran au porteur de balle



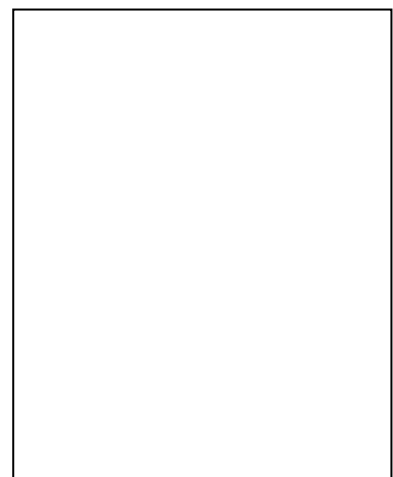
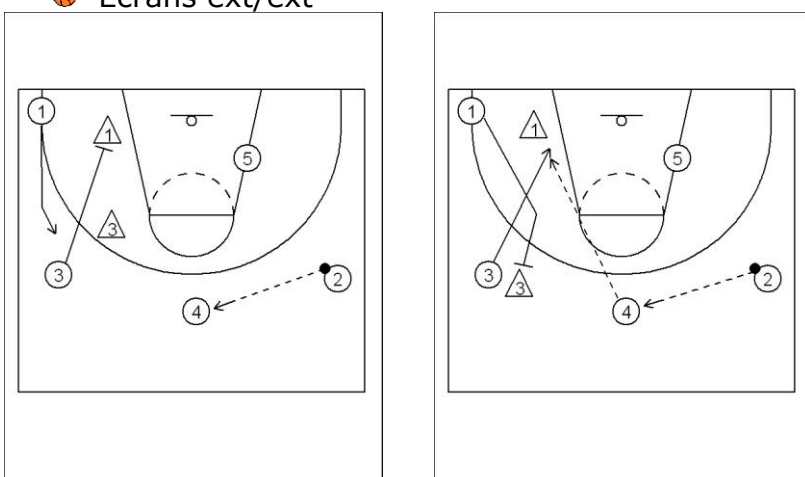
🏀 Main à main



🏀 Ecrans int/int



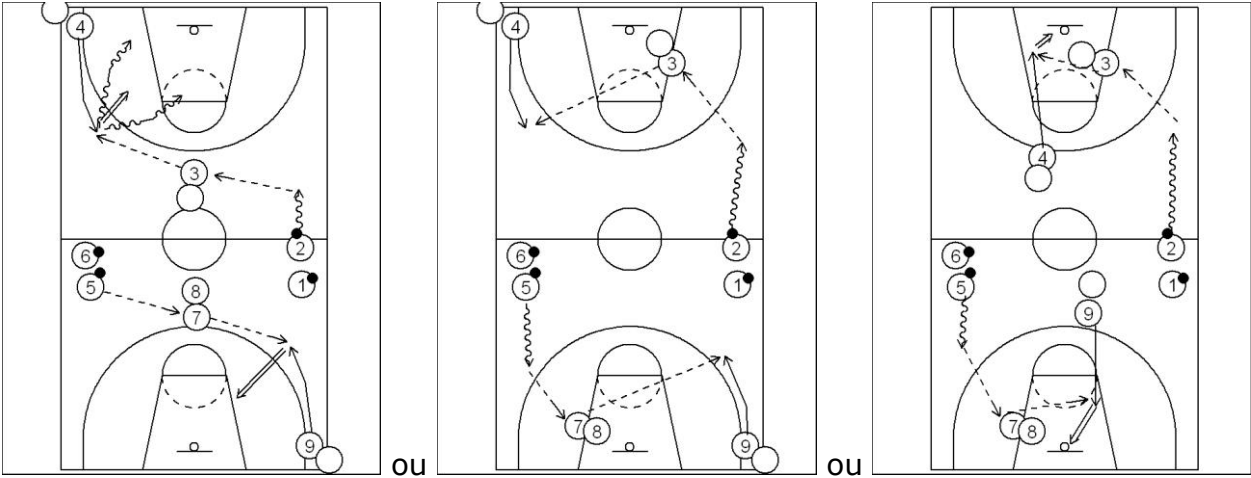
🏀 Écrans ext/ext



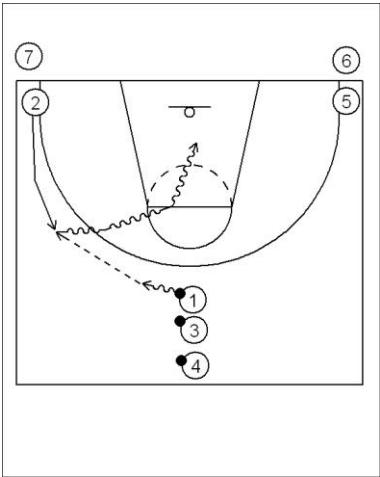
🏀 Qu'est-ce qui détermine le choix d'écran ?

Travail des fondamentaux individuels associés

🏀 Parcours d'échauffement

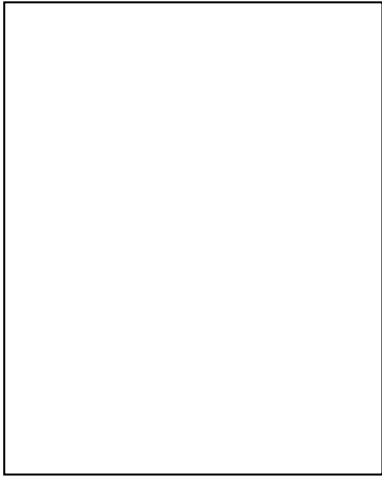


🏀 Départs en dribble



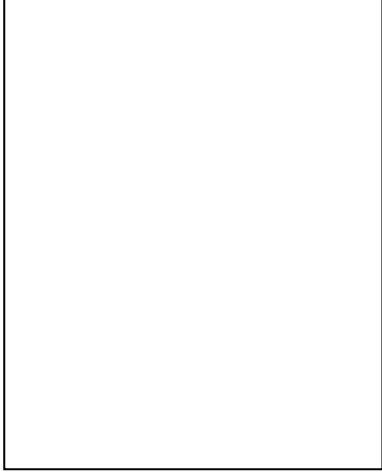
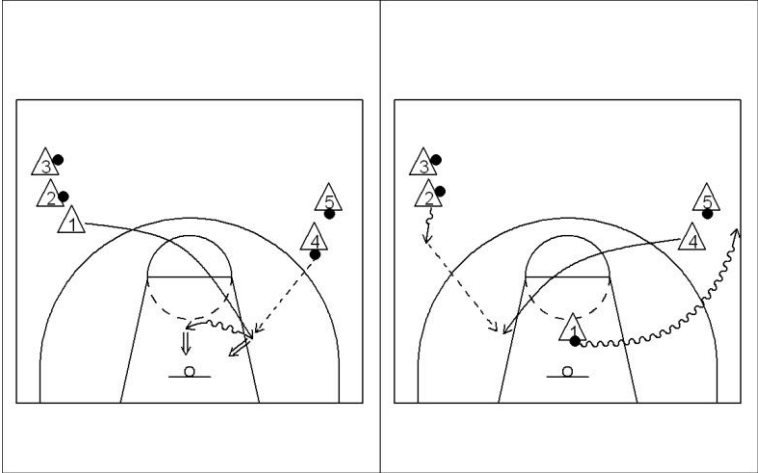
Travail des gammes de départ en dribble sous la forme « prendre jouer ».

- Prendre = capter de balle
 Jouer =
 - Tirer
 - Passer
 - Dribbler

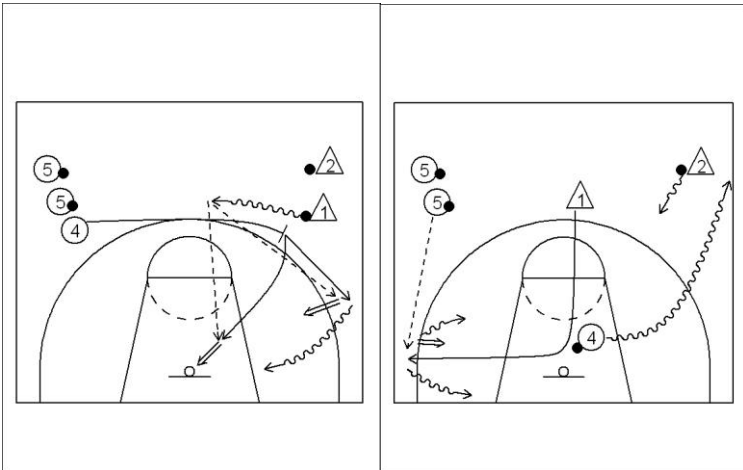


Échauffement de match

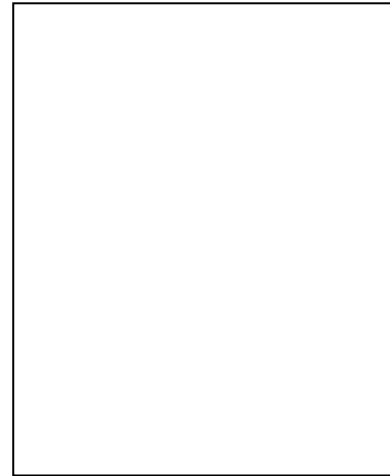
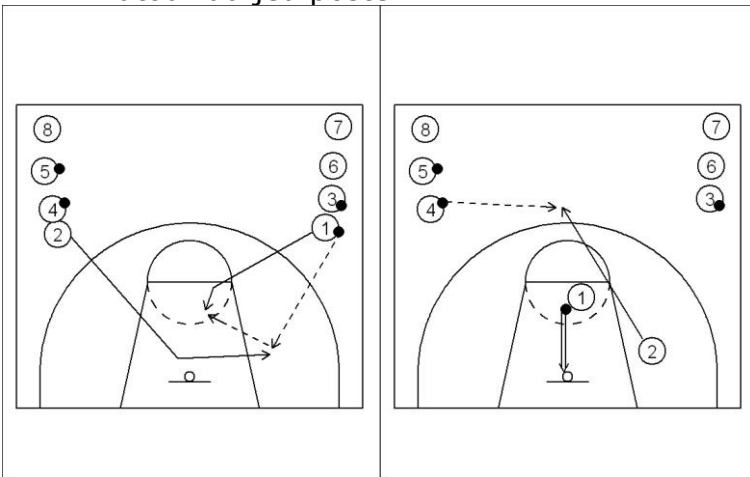
🏀 Joueurs intérieurs



🏀 Ecran porteur puis sortie dans un spot libre



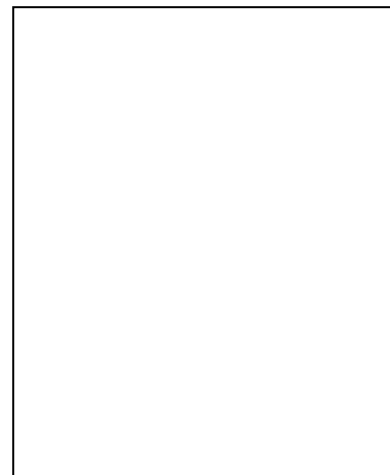
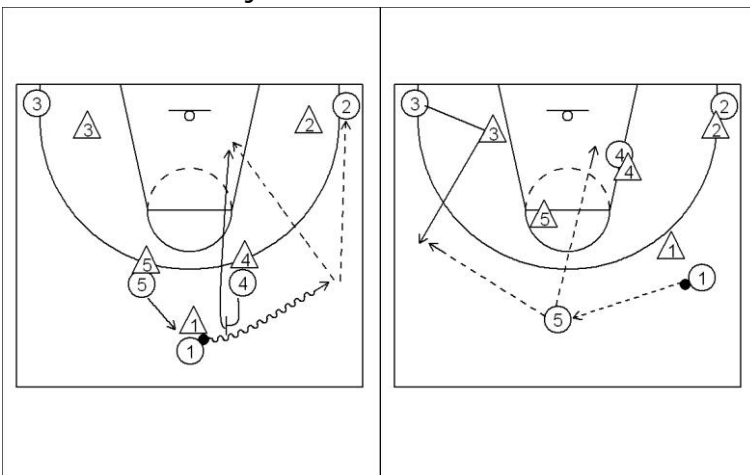
🏀 Autour du jeu posté



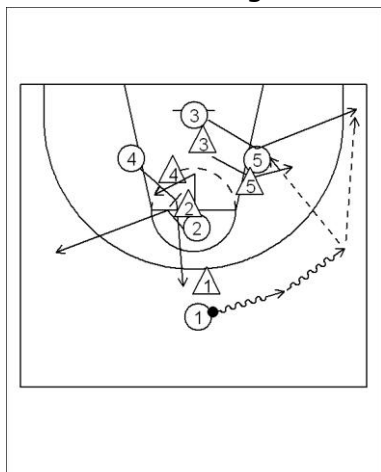
🏀 Autres enchainements possibles...

Quelles formes de jeu avec écran(s) cohérentes ?

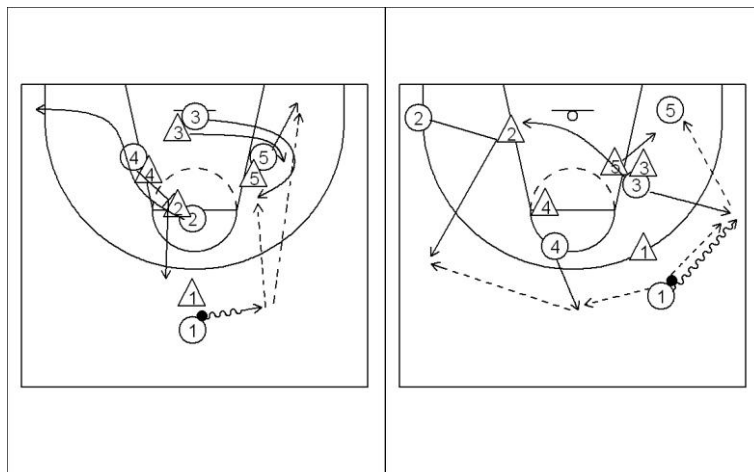
🏀 Forme de jeu 1



🏀 **Forme de jeu 2**
Si la défense glisse



Si la défense suit



3 autres formes de jeu selon 3 thèmes :

- Cascades d'écrans
- Ecran au porteur d'écran
- Ecrans dans le dos

Conclusion

« La quantité de jeu sans ballon doit toujours être supérieure à la quantité de jeu avec ballon. »



Références

L'anticipation dans les un contre un, Ettore Messina
La formation du joueur, Pierre Vincent
DVD Le jeu de règles, Jacques Vernerey

Merci de votre attention.
Si vous avez des questions : coachbob@free.fr
Autre article sur le même thème sur <http://coachbob.free.fr>

