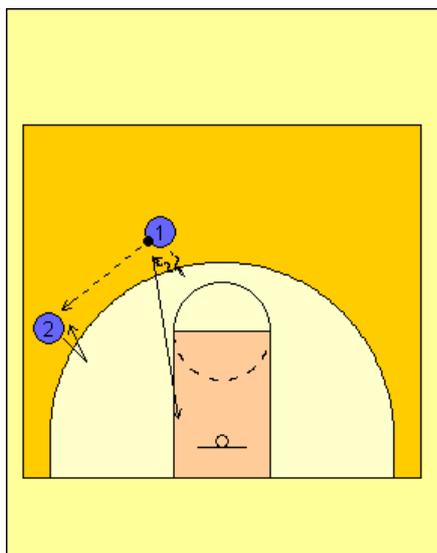


JEU A DEUX EXTERIEUR-EXTERIEUR

1/PASSE ET VA



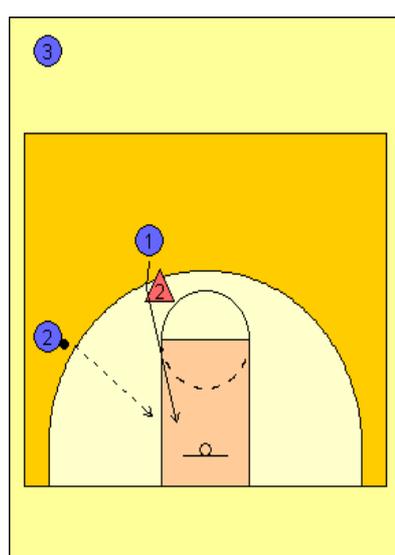
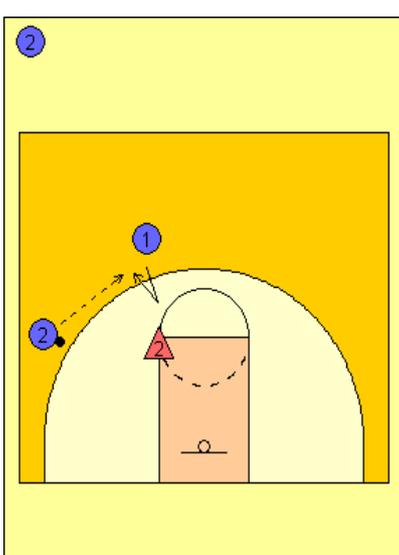
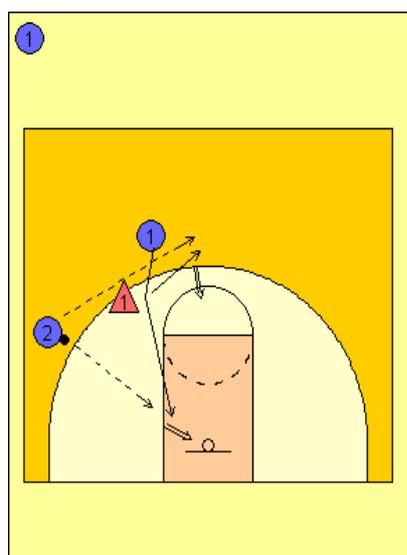
-attaque de 1 et rupture (dribble de recul pour créer espace par rapport au défenseur) pour s'écarter de la pression:

- .passe à deux mains
- .passe dans le dribble
- .se décaler et aller chercher

LE PASSE ET VA EST ISSU D'UNE SITUATION DE 1c1

-2 sort d'un démarquage simultanément au dribble de recul du porteur.

-après passe, volonté très forte d'aller au cercle et appel de balle. Pris en compte du défenseur (voir situation 1,2,3 ci dessous).



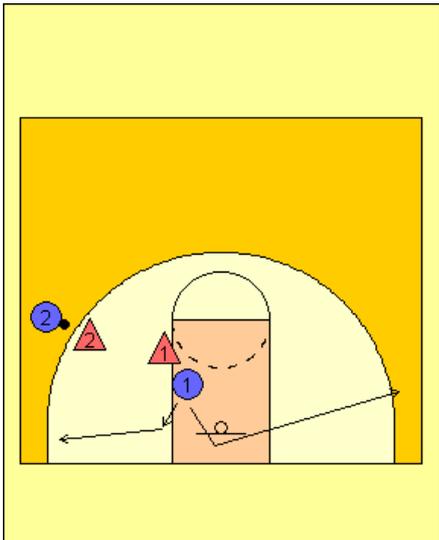
Situation 1: Défenseur saute à la balle et coupe retour de passe, 1 plonge dans le back-door (derrière le défenseur) ou s'écarter du défenseur (flair) pour un tir extérieur.

Situation 2: Défenseur anticipe la coupe de 1, 1 fait « in-out » et ressort à 3 pts.

Situation 3: Défenseur ferme le couloir de je direct, 1 prend le « curl » (passe entre le défenseur et le ballon et ouvre ainsi l'angle de passe).

ATTENTION A L'ESPACE DE RECEPTION

RETOUR DU PASSE IMPOSSIBLE SUR LA COUPE



Si 2 ne peut jouer retour de passe pour 1 après sa coupe (bonne défense, passe coupée), 1 à trois solutions prioritaires.

-1 à l'avantage physique sur son défenseur (taille, poids), il peut jouer posté et dos au cercle (jeu intérieur). Il peut ressortir opposé ballon ou corner côté ballon s'il n'a pas la balle.

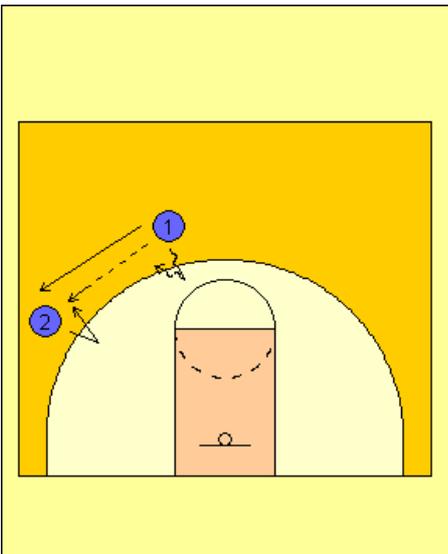
-1 peut sortir dans le corner côté balle (si 2 respecte son spot de jeu qui se trouve dans le prolongement des LF).

-1 peut sortir à l'opposé de la balle. 2 peut attaquer le cercle dans l'intervalle central pour un fixe-passe pour 1 opposé...

RESSORTIR EN TÊTE DE RAQUETTE SEMBLE DELICAT PUISQUE 1 N'EST PAS INTÉRIEUR ET QUE L'ÉQUILIBRAGE DES SPOTS EXTÉRIEURS DEVRAIT ÊTRE EN PLACE.

2/MAIN A MAIN

Même début que sur passe et va. Dribble de fixation de 1 puis dribble de recul pour créer de l'espace par rapport à son défenseur. Passe au joueur 2 et course en direction de 2 qui a la balle. 2 se positionne si possible à cheval sur les 3 pts, dos tourné à 1 et met 1 main sur la balle, l'autre sous de manière à faciliter la prise de balle de 1.



-Si le défenseur du capteur suit et le défenseur du passeur ne sort pas pour gêner l'attaque de cercle (step-out), le capteur attaque la cible.

-Si le défenseur du passeur fait step-out (sort dans le prolongement du dos du passeur pour gêner l'attaque de cercle), le capteur fait dribble de recul pour ouvrir les fenêtres de jeu (peut attaquer la fenêtre entre les deux défenseurs) et le passeur ouvre au cercle ou flair (ouvre pour tir extérieur)...

-Si le défenseur du capteur glisse sous le défenseur du passeur ou entre le passeur et le défenseur du passeur, le capteur peut jouer le tir ou en fonction de la sortie de son défenseur.

-Si la défense change, le passeur ouvre au cercle, met le défenseur dans son dos. Le capteur fait dribble de recul (ouvrir les angles de passe ou de drive), peut jouer dans la fenêtre entre les deux défenseurs ou peut jouer relation avec passeur (surtout si celui-ci a l'avantage physique).

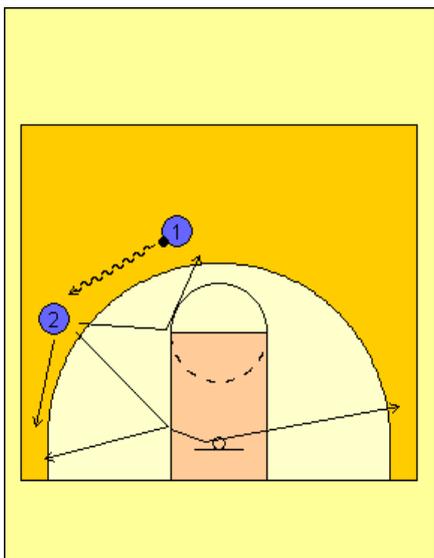
-Si les 2 défenseurs trappent sur capteur, capteur fait dribble de recul et joue la passe dans les fenêtres pour le passeur qui ouvre au cercle ou dans les fenêtres de passes...

-Si défenseur du passeur anticipe le main-à-main, 2 engage au cercle (feinte de main à main) en enroulant la balle en dessus des épaules...

A noter que les stratégies d'attaque et de défense sur main-à-main sont quasi identiques à celles de l'écran...

3/SHALLOW CUT

A l'origine, il s'agit d'un changement de place entre deux joueurs. Shallow peut-être mis en place quand la passe de 1 sur 2 n'est pas possible (après passe et va et main à main). 1 va « chasser » 2 en dribblant dans sa direction... Voici les différentes options possibles sur Shallow...



-2 peut, classiquement, prendre la place de 1 en passant par le coude de la raquette. Les deux joueurs ont ainsi changé de poste...

-2 peut, s'il a l'avantage physique, aller poster son défenseur (poste médian) pour jouer dos au cercle. Puis s'il n'a pas la balle ressortir soit côté ballon (corner) soit côté opposé.

-2 peut simplement se décaler dans le corner. Si son défenseur anticipe sur le dribble de 1 qui vient dans sa direction, 2 peut avoir une position de tir seul.