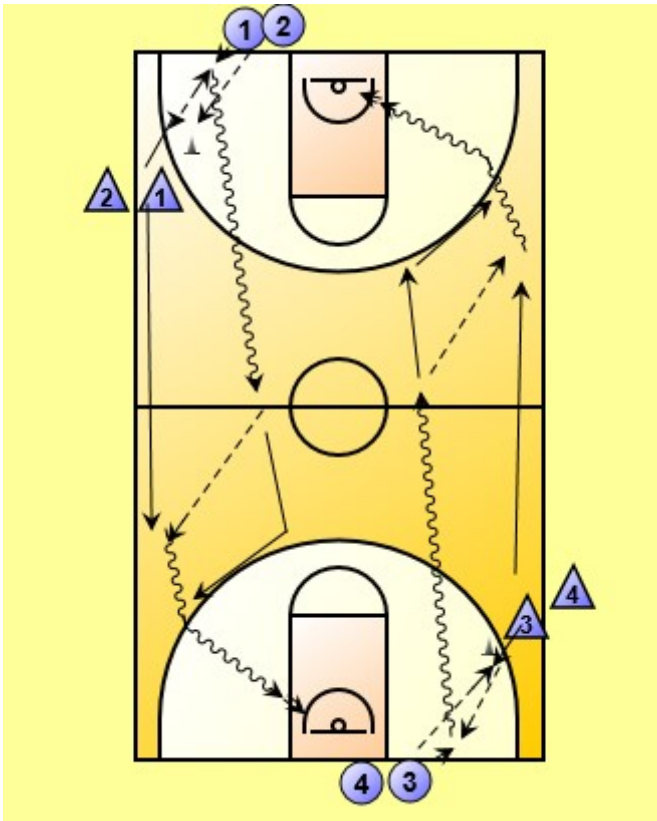


## 16- cf 15 + PASSE REDOUBLEE + COURSE COULOIRS / APPEL DE BALLE FINITIONS + SOUTIEN MENEUR

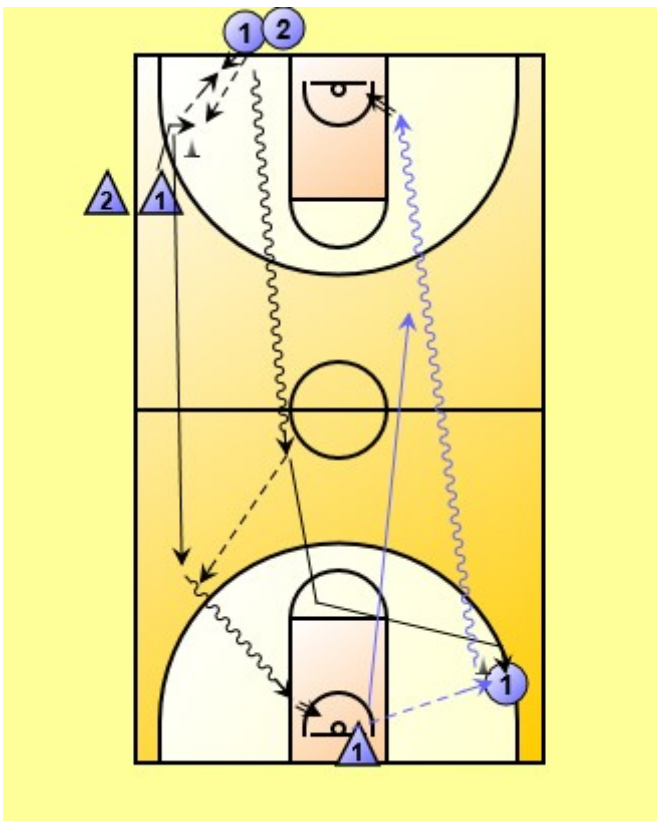


-par 2 Début identique mais redoublement de passe au remiseur qui rentre dans le terrain côté ballon après sa passe pour ouvrir l'angle de passe (dans l'optique d'une prise à 2 de l'adversaire) réception dribble de contre-attaque, passe à nouveau à son partenaire qui va effectuer un tir en course

Après la passe redoublée le joueur court dans l'aile, Le meneur après sa passe va dans l'espace laissé libre (apprentissage du SOUTIEN)

A la fin du passage les 2 joueurs inversent les positions dans les colonnes travaillant dans l'autre direction

## 17- ALLER 2C0 / RETOUR 1C1 DEFENSE RETARDEE



-Evolution

-Après sa passe le meneur va en direction du plot et se positionne pour recevoir la balle de son partenaire qui a tiré

- Réception, orientation (épaules parallèle à la ligne de touche latérale, regard tourné vers le panier adverse/ prise d'information)

-Qualité de départ en dribble, dribble de contre-attaque pour aller marquer

-Le partenaire défend une fois que son partenaire initie son départ en dribble, son objectif est de courir en réduisant la distance sans essayer de prendre la balle (reflexe à interdire)