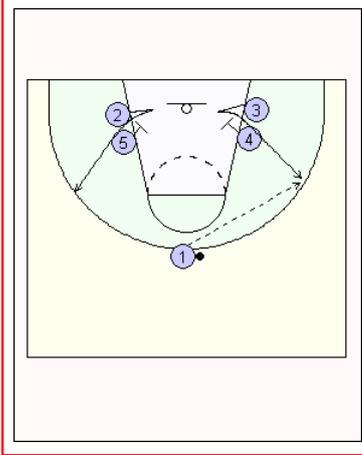


TACTIQUE

Quick Hitter 01



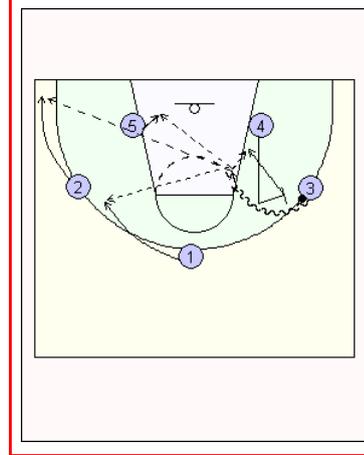
Au départ, disposition de deux "stacks" en base de raquette?

Les ailiers 2 et 3 se démarquent en s'appuyant respectivement sur 5 et 4.

Le joueur 1 passe à un des deux joueurs (soit ici : 3)

Coaching Point :

On peut aussi commencer par un "swing" entre les deux ailiers qui se croisent sous l'anneau et sortent à l'opposé.

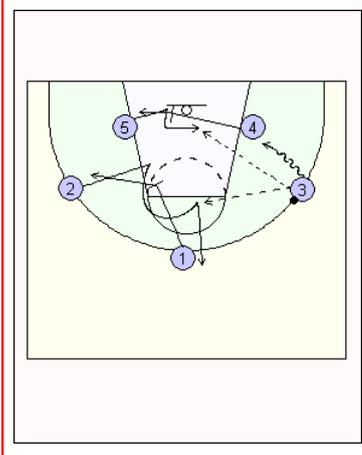


La première option est évidemment un shoot de 3. Deux possibilités sont maintenant envisagées :

a) Situation de Pick and Roll entre 4 et 3.

Les options de 3 sont alors :

- Shooter après le "Pick"
- Driver le plus profond possible après le "Pick"
- Passer au screener 4
- Passer inside à 5
- Passer à 2 descendu dans le coin à l'opposé
- Passer à 1 qui s'est écarté.



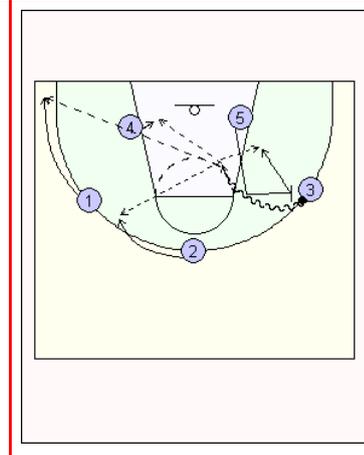
b) Situation de Screens away, avec 4 qui travaille pour 5 et 1 pour 2.

Les options de 3 sont alors :

- Jouer le 1 contre 1 quand le côté se libère.
- Passer inside à 5.
- Passer à 2 en tête de raquette.

Coaching Point :

Si cette situation b a été choisie, on peut maintenant enchaîner avec l'option a.



Donc :

Pick and Roll entre 5 et 3.

Les options de 3 sont alors les mêmes qu'en a :

- Shooter après le "Pick"
- Driver le plus profond possible après le "Pick"
- Passer au screener 5
- Passer inside à 4
- Passer à 1 descendu dans le coin à l'opposé
- Passer à 2 qui s'est écarté.