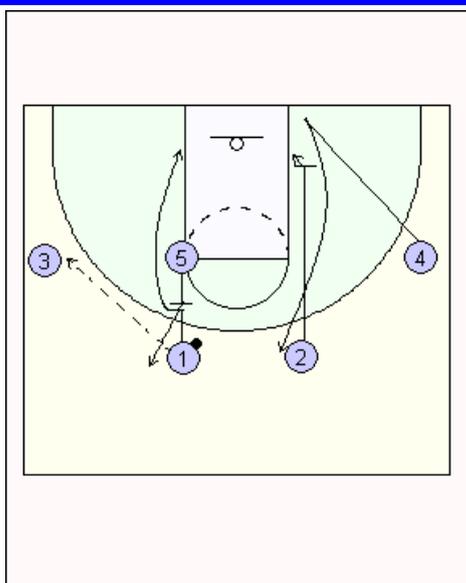
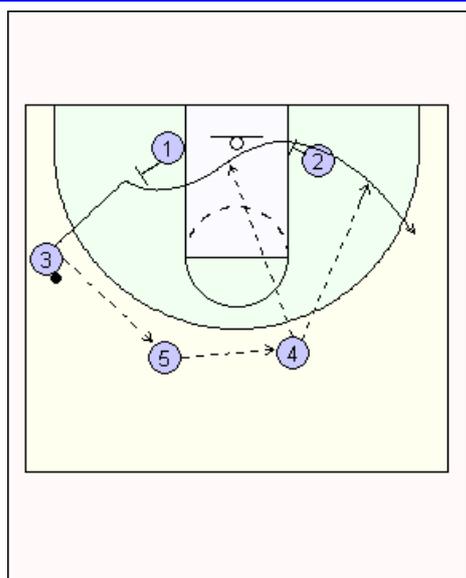


TACTIQUE (avec un seul j.intérieur)

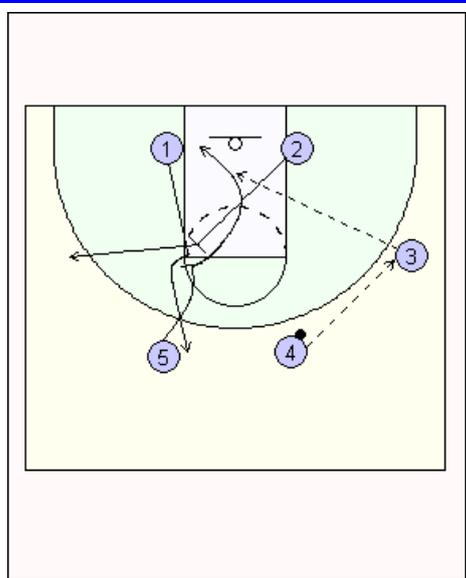
Phase contre Man to Man Defense



Il s'agit ici d'un petit système de jeu en continuité pour une équipe qui ne possède qu'un seul joueur intérieur spécifique (5). Les attaquants sont au départ en disposition 2-3 avec deux meneurs, deux ailiers et un pivot en position de high post. La première option est la réalisation de l'U-cla-cut avec possibilité pour 3 de jouer avec 1 qui bénéficie de l'écran de 5. Le travail de 2 et 4 à l'opposé est surtout destiné à occuper les défenseurs respectifs.



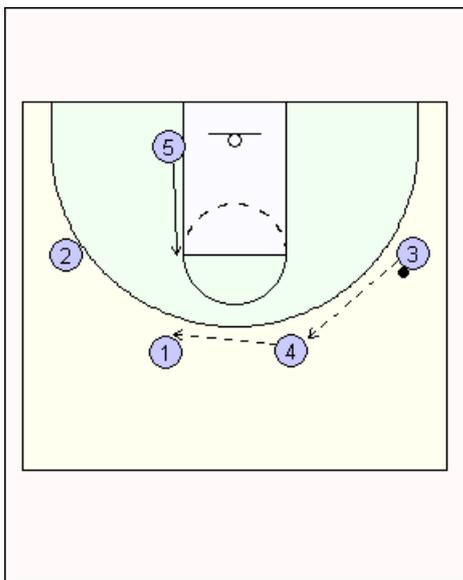
On renverse ensuite le jeu, avec la possibilité de servir 3 à l'intérieur après l'écran de 1 ou juste après qu'il ait bénéficié d'un deuxième écran de 2.



1 remonte sur l'écran de 5.
Deux options se présentent maintenant pour 4.
La première option : il prolonge vers 3 :
 qui joue son 1 contre 1
 ou qui sert inside 5 qui a bénéficié de l'up screen de 2

TACTIQUE (avec un seul j.intérieur)

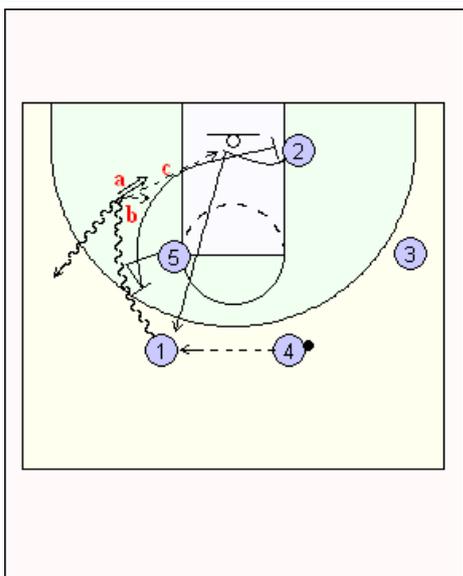
Phase contre Man to Man Defense



Continuité :

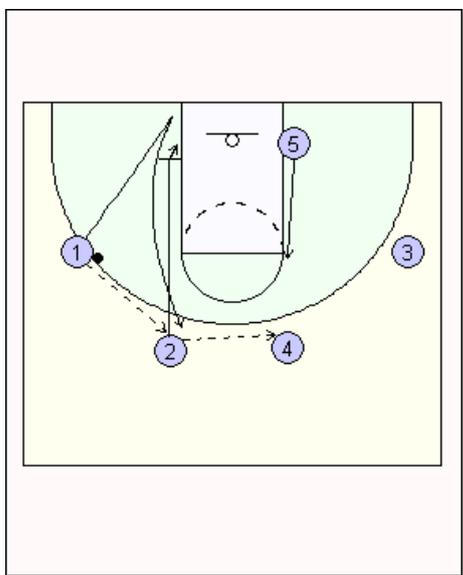
Si 3 n'a pu servir 5 inside ou jouer son 1 contre 1, il remet à 4 qui prolonge vers 1, tandis que 5 reprend sa position initiale en high post.

Le mouvement du début peut reprendre.



La deuxième option qui se présente à 4 est de passer à 1 (remonté sur l'écran de 5). 5 réalise maintenant le pick and roll pour 1, les options de ce dernier étant :

-  aller à l'anneau
-  ou prendre un jump shoot (a)
-  passer à 5 qui a réalisé le pick and roll (b)
-  passer inside à 2 qui a bénéficié à son tour d'un écran de 5 (c).



Continuité :

Si 1 n'a pu réaliser aucune option, il passe à 2, qui prolonge vers 4.

Le mouvement du début peut reprendre du côté opposé avec passe de 4 à 3 et Ucla-cut pendant que 2 fait un écran pour 1 pour occuper les défenseurs.