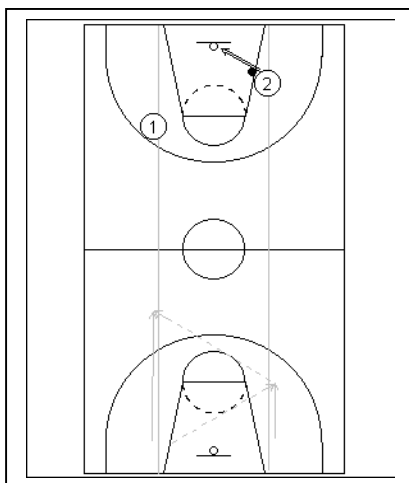
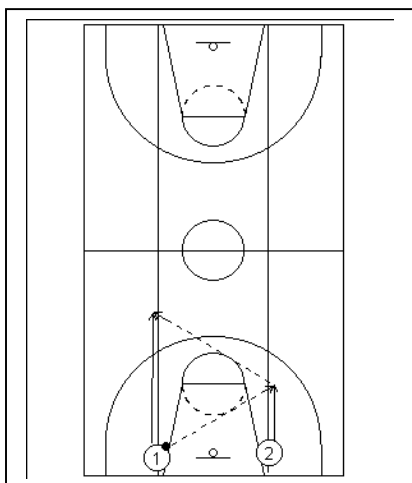


Intervention sur le jeu rapide (Pierre Etienne Sautejeau)

1. Notion des couloirs à 2 joueurs

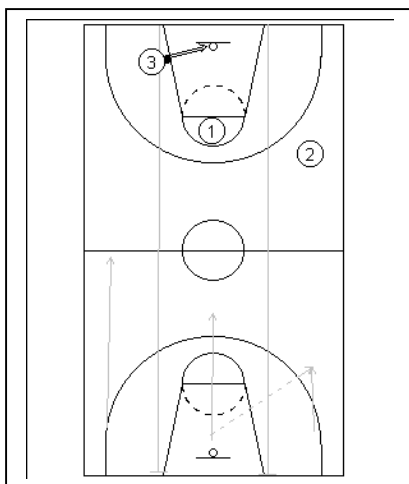
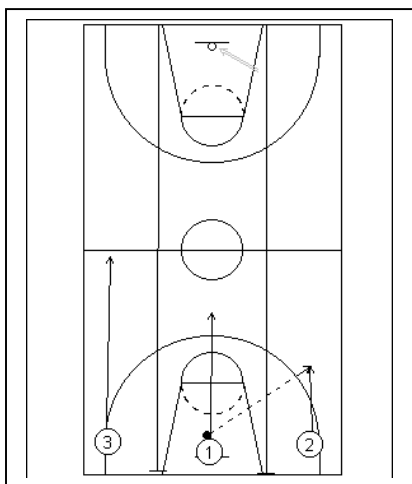


Situation : Passes en mouvement entre 2 joueurs sur la longueur du terrain avec tir en course.

Objectifs : Prendre connaissance des couloirs de contre attaque avec 2 joueurs en surnombre.

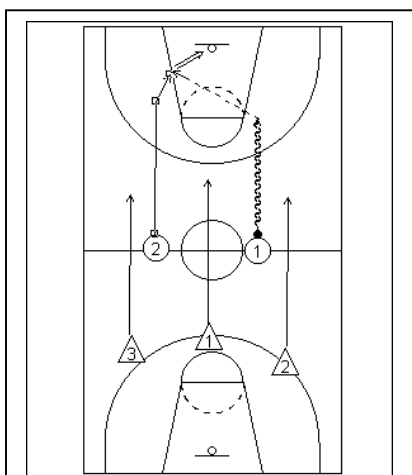
Evolution de la situation : Passes en mouvement ligne de fond-ligne médiane puis dribbles de fixation, passe et tir en course

2. Notion des couloirs à 3 joueurs

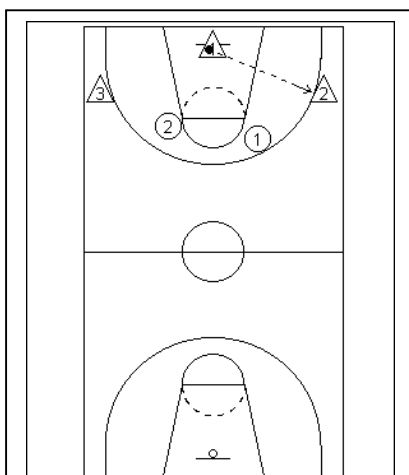


Même situation, mais avec 3 joueurs en surnombre.

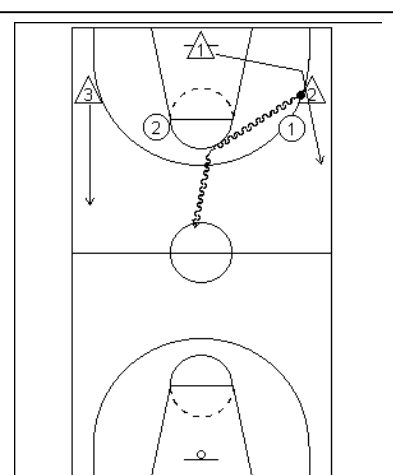
3. Vitesse d'exécution + Remise en jeu rapide (d'abord à droite, choix des coachs) ou sortie de balle (après rebond) + fixation avec course dans les couloirs.



1) Aller : 2 contre 0 poursuivis par 3 joueurs.



2) Retour : 3 contre 2 passe de dégagement rapide (ou remise en jeu



3) Recherche du couloir central (si la défense le permet) + équilibre des couloirs

Evolution de la situation :

<p>1) Aller : 2 contre 1, poursuivis par 2 joueurs.</p>	<p>2) 2 contre 1 fixation du défenseur, lecture du jeu, passe ou pénétration ou tir.</p>	<p>3) Retour : 3 contre 2 après remise en jeu ou passe de dégagement (rebond)</p>

4. Le Jeu à 5 contre 5

- 5 contre 5 tout terrain. L'équipe qui marque un panier après une contre attaque garde la balle pour attaquer ½ terrain.
- **Consignes :**
 - Attaque ½ terrain en fer à cheval, équilibrer les couloirs, démarquage couloir, passe et va, un contre un couloir.
 - Jeu rapide sur remise en jeu et rebond défensif.

