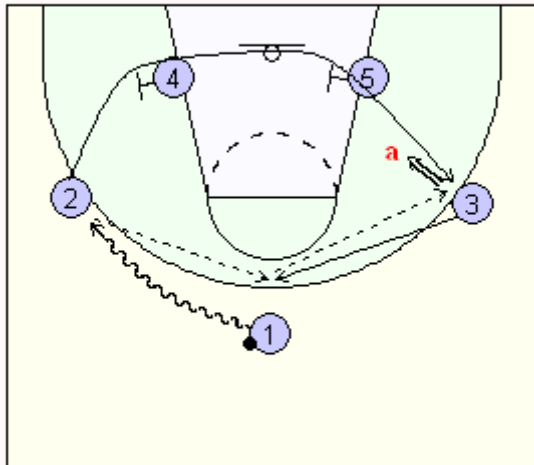




QUICK HITTER

(Inspiration : University of Kentucky)

1



Le mouvement peut partir du côté gauche ou du côté droit (soit ici, du côté gauche).

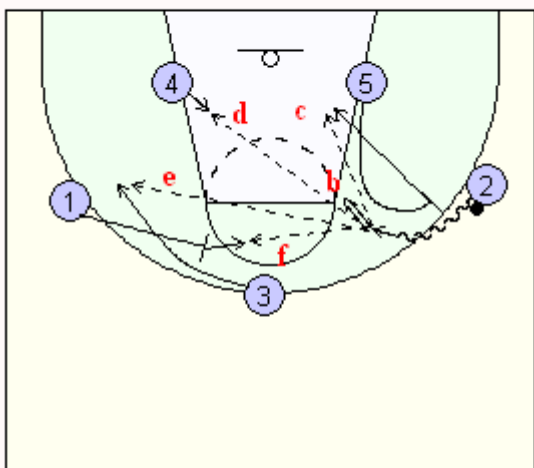
1 "chasse" 2 en dribble et 3 prend la place de 1.

1 passe à 3 qui donne à 2 qui s'est appuyé sur les écrans de 4 et 5.

La première option de 2 est :

a = shoot

2



Si 2 ne peut prendre le shoot, il bénéficie du "pick and roll" de 5.

Les nouvelles options de 2 sont alors :

b = shoot (ou drive à l'anneau)

c = passe à 5 qui a effectué le "roll"

d = passe à 4 inside

e = passe à 3 à l'opposé (qui a reçu un écran de 1)

f = passe à 1 qui appelle le ballon après son écran.



Barbieux André Basketball Coach

Avenue du Champ de Bataille, 239, 2/3, 7012 - FLENU



et : 065/520631 -



: 0475/879914



: andre.barbieux@skynet.be



: <http://www.coachbarbieux23.com>

