

Principes et fonctionnement des sélections départementales du Maine et Loire



Le Maine et Loire, riche de ses 18000 licenciés, détecte tous les ans parmi un millier de jeunes benjamines et benjamins. Afin d'optimiser notre détection et notre formation, nous avons mis en place un processus que nous allons vous présenter dans cet article.


Depuis plusieurs années, nos formations féminines ou masculines se présentent régulièrement aux finales nationales, avec toujours les mêmes objectifs : former individuellement nos potentiels en leur proposant des contenus de formation pré-collectifs et collectifs développant leur lecture de jeu, leur créativité et leur agressivité.

1/ Objectifs et déroulement de la détection

La détection commence en fin d'année de la catégorie poussins 2. les épreuves du Ballon d'Or (animation proposée aux poussins deuxième année) et les tournois de fin d'année, nous servent de base de détection (la détection reste une action difficile compte tenu du nombre de clubs et des jeunes dans la catégorie concernée). Ensuite nous regrouperons les enfants sur 2 journées (Toussaint et décembre) afin de peaufiner notre observation. A mi saison de l'année Benjamins 1, nous regroupons nos jeunes joueuses et joueurs en stage de 3 jours. Au total 5 stages de 3 jours (février, pâques, juillet en benjamins 1 et août et Toussaint en benjamins 2) et un stage de 2 jours en décembre suivi du Tournoi Inter Comité, nous permettent de mettre en place nos objectifs de formations.

Afin d'optimiser notre détection, tout les ans nous réorganisons une détection B1 et B2 afin de découvrir de nouveaux potentiels. Ainsi nos stages sont composés de 15 joueuses et 15 joueurs qui ne sont pas figés mais au contraire régulièrement composés de nouveaux potentiels détectés.

Ci-dessous, l'organisation de nos détections en Maine et Loire :

Objectifs	Animation	Formation	Formation	Détection complémentaire	Détection complémentaire
	Poussins 2	Benjamins 1	Benjamins 2	Minimes 1	Minimes 2
<i>Déroulement</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1f5fe;"> Ballon d'Or Pâques 10 centres </div> <p style="text-align: center;">+ évaluation 8 mai +</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ⇒ Enquête manager poussins ⇒ Ballon d'Or du cd 49 ⇒ TP Animateurs ⇒ Grands Gabarits (FBI) ⇒ Feuilles de matchs </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Définir la liste des potentiels et opérationnels pour la journée d'évaluation de la Toussaint</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1f5fe;"> Détection 2 centres double ⇒ Toussaint : une journée 80 filles une journée 80 garçons </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Définir la liste des potentiels et opérationnels</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffe0b2;"> 4 stages en B1 Joueurs Opérationnels ⇒ Février : 3 jours ⇒ Pâques : 3 jours ⇒ Juillet : 3 jours </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> Journée d'évaluation Ligue Proposer 20 espoirs + grands gabarits </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> CIC B1 Juillet 3 jours Organisation Ligue </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1f5fe;"> Détection 1 centre double ⇒ Toussaint : GG + tailles inconnues et nouveaux licenciés et mutés (1 centre) + espoirs à revoir + observation feuilles de matchs </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Définir la liste des : - opérationnels (à intégrer aux espoirs) - potentiels (à proposer au CIC)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffe0b2;"> 3 stages en B2 Joueurs Opérationnels ⇒ Août : 3 jours ⇒ Toussaint : 3 jrs ⇒ Décembre : 2 jrs </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> TIC Qualificatif Noël 2 jours <i>En cas de qualif - stage en février-</i> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> CIC B2 Février 2 jours Org° Ligue et Comités </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e1f5fe;"> Détection 1 centre double ⇒ Toussaint : GG + tailles inconnues et nouveaux licenciés et mutés (1 centre) + observation feuilles de matchs </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Définir la liste des potentiels</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> CIC M1 Décembre ou janvier / 3 jours Org° Ligue et Comités 8 garçons et 8 filles </div>	

2/ Programmation et contenus des stages

Comme nous vous l'avons expliqué précédemment, nous regroupons sur 6 stages nos jeunes sélectionnés, nous avons élaboré un programme de formation sur ces regroupements permettant d'optimiser l'efficacité de nos jeunes aux abords de la compétition inter comités.

Grace au travail effectué par les groupements sportifs, (notons que bons nombres de joueuses et joueurs des sélections ont 2 à 3 entrainements hebdomadaires encadrés par des entraîneurs diplômés), cela nous permet d'aborder les contenus pré-collectif de manière prématurés dans l'ensemble de notre formation.

Le découpage de nos stages est le suivant :

1^{er} jour : accueil – entrainement du matin Préparation physique spécialisée : préparer les organismes aux 3 jours de stage par le travail de proprioception et d'appuis - entrainement l'après midi ou match – travail tir le soir ou rencontre 5c5 (alternance travail 1/2 terrain garçons seuls et tout terrain filles contres garçons)

2^{ème} jour : entrainement du matin - entrainement l'après midi ou match – travail tir le soir ou rencontre 5c5 filles / garçons (alternance travail 1/2 terrain garçons seuls et tout terrain filles contres garçons)

3^{ème} jour : entrainement du matin - entrainement l'après midi et clôture de stage.

ETAPES	PERIODES	CONTENUS TECHNIQUES (adaptation possible en fonction du niveau du groupe)	ADRESSE et TRAVAIL DES TIRS EN COURSE	CONTENUS ANNEXES (facultatif)
Stage 1	Février B1 3 jours 18 au 20/02	Mécanique de course, Agressivité offensive, Vitesse dans les tirs en course, Dextérité, Travail du 1 contre 1 Jeu à 2 : enchaînements d'actions	Grille de tirs ou ateliers sur les tirs en course et extérieurs	- Les SSS - Info sur les championnats jeunes et nombre d'entraînements
Stage 2	Pâques B1 3 jours 13 au 15/04	Mécanique de course, Agressivité offensive, Vitesse dans les tirs en course, Dextérité, Travail du 1 contre 1 Jeu à 2 : enchaînements d'actions Transfert du jeu à 2 dans le jeu à 3 / Surnombres	Grille de tirs ou ateliers sur les tirs en course et extérieurs + 1 match amical	- Dates des stages à venir - Info sur les championnats jeunes et nombre d'entraînements - L'arbitrage
Tournoi	WE Pentecôte 23 et 24/05	Tournoi des petits Prodiges à LONGUE		
Stage 3	Juillet B2 3 jours 6 au 9/07	Mécanique de course, Agressivité offensive, Vitesse dans les tirs en course, Dextérité, Travail du 1 contre 1 Jeu à 2 : enchaînements d'actions Transfert du jeu à 2 dans le jeu à 3 / Surnombres Transfert dans le jeu à 4 vers à 5 / Principes du jeu rapide	Grille de tirs ou ateliers sur les tirs en course et extérieurs + 2 matchs amicaux	- Alimentation du sportif - Droits et devoirs des joueurs sélectionnés + vidéo sélections
Stage 4	Août B2 3 jours 26 au 28/08 Ou 25 au 27/08	Mécanique de course, Agressivité offensive, Vitesse dans les tirs en course, Dextérité, Travail du 1 contre 1 Jeu à 2 : enchaînements d'actions Transfert du jeu à 2 dans le jeu à 3 / Surnombres Transfert dans le jeu à 4 vers à 5 / Principes du jeu rapide et transition	Grille de tirs ou ateliers sur les tirs en course et extérieurs + 2 matchs amicaux	- Les structures fédérales + vidéo sélections
Stage 5	Toussaint B2 3 jours 27 au 29/10	Mécanique de course, Agressivité offensive, Vitesse dans les tirs en course, Dextérité, Travail du 1 contre 1 Jeu à 2 : enchaînements d'actions Transfert du jeu à 2 dans le jeu à 3 / Surnombres Transfert dans le jeu à 4 vers à 5 / Principes du jeu rapide et transition	Challenge Benjamins + ateliers sur les tirs en course et extérieurs + 2 matchs amicaux	Fonctionnement des compétitions Inter Comités + Vidéo équipes de France
Stage 6	Noël B2 2 jours 19 au 20/12	Travail offensif et défensif TIC (2 jours) 21 et 22 / 12 (à confirmer)	Grille de tirs ou ateliers sur les tirs en course et extérieurs	- Préparer et optimiser une compétition + vidéo équipe sélection

Si qualifications, Tournoi Zone Ouest le WE de Pâques et Finales Nationales WE de l'Ascension

3/ Contenus de formation de nos sélections

La **DETECTION** de joueur potentiel consiste, A MOYEN ET LONG TERME, à évaluer les chances de réussite sportive d'un jeune basketteur vers le plus haut niveau de pratique. La difficulté pour les comités départementaux est de concilier à la fois la détection de potentiels (moyen/long terme) et la préparation d'une sélection (court terme). On est sur deux temporalités différentes. Un joueur performant ne représente pas forcément un potentiel (précocité ou absence d'aptitude par rapport au haut niveau) et inversement, un joueur non performant peut être considéré comme un potentiel (maturité tardive ou possédant une aptitude par rapport au haut niveau). C'est la raison pour laquelle le CD 49 travaille en priorité dans le sens de la détection et à la recherche du haut niveau, plus qu'à la performance de la compétition finale. Les 2 plus grands du CD 49 seront forcément intégrés dans la sélection.

Pédagogie et contenus techniques :

- Temps de travail en adéquation avec les directives techniques nationales :

DOMAINES DE TRAVAIL et CONTENUS D'ENTRAÎNEMENT U13		REPARTITION %	
Fondamentaux individuels offensifs (FIO)	Tir	25 à 30%	40 à 45%
	Autres fondamentaux	15 à 20%	
Fondamentaux collectifs offensifs (FCO)	Contre-attaque	20 à 25%	20 à 25%
	L'attaque placée en jeu réduit	5 à 10%	
Fondamentaux individuels défensifs (FID)		5 à 10%	
Fondamentaux collectifs défensifs (FCD)			
Jeu dirigé et / ou match		5 à 10%	
Formation physique	Préparation Physique - Renforcement musculaire - Etirements	15%	

Source « contenus 13/15 » document FFBB adapté pour les U13

- Dans la relation avec les joueurs, être toujours « positif » et encourager (toujours et encore) !
- La prise d'initiative est un élément essentiel dans la relation avec les jeunes. Même si le choix n'est pas forcément le meilleur il faut l'encourager.
- Sur les 2 assistants : un devra avoir comme mission la volonté défensive à tout moment (sur la balle sur les lignes de passes le rebond défensif), l'autre devra se centrer sur le rebond offensif et le jeu sans ballon (placements / replacements).
- Les prises de statistiques seront exigées avec la volonté d'utiliser les mêmes outils au niveau régional.

3.1/ Fondamentaux Individuels Offensifs :

Ils seront travaillés à chaque stage et notamment sur tous les échauffements, ils prennent une part importante dans le travail des deux premiers stages. Les thèmes traités et répétés sont le 1 contre 1 (appuis / départs / agressivité offensive...), dextérité et conduite de balle, recherche de vitesse et d'efficacité dans les tirs en course essentiellement. A chaque stage nous réservons un créneau par jour au travail du tir soit sous formes d'ateliers soit sous formes de jeux d'adresse type Challenge Benjamins en Octobre.

3.2/ Fondamentaux Individuels Défensifs :

Nous aborderons la défense sur porteur de balle et non porteur en fin de cycle (cinquième stage), le travail est succinct, nous rappelons les attitudes à respecter en fonction du ballon :

- priorité à la BALLE, voir le ballon
- pas d'orientation au porteur de balle dans l'axe mais orienter vers les corner pour les autres situations
- contestation à une passe du porteur de balle, essayer de « toucher les ballons »
- rentrer en aide à l'opposé du ballon, voir intervention dans la trappe

Défendre aussi tout terrain et utiliser les mêmes principes notamment de trappe du joueur le plus près du ballon (principe run and trapp)

Les objectifs sont simples et nous cherchons essentiellement à développer les facultés mentales : le plaisir de défendre seul ou à 2 voir à 3, l'agressivité, la détermination, l'envie de gagner ses duels ... ne rien lâcher !!!

Autres principes en Défense :

Pas de zone press

Défense tout terrain obligatoire (surtout sur les postes arrières) en H à H avec :

Pression très forte sur le porteur de balle

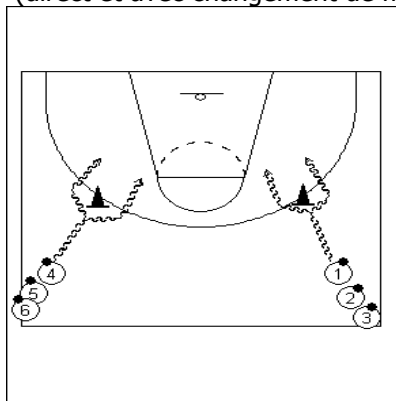
rotations et prises à 2 possibles sur toute la profondeur du terrain (style « run and jump ») en faisant attention

aux règles pédagogiques de l'équilibre des contenus.

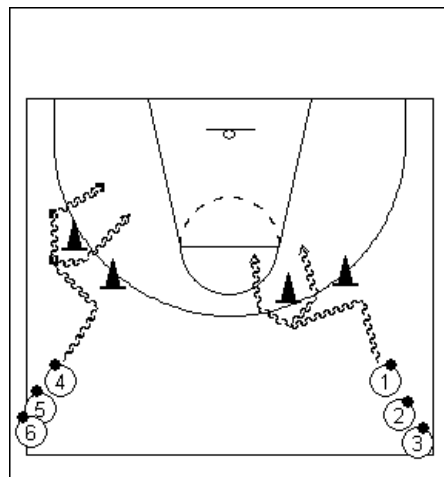
Notion de priorité : Ballon-panier-joueur

Maîtrise du Dribble

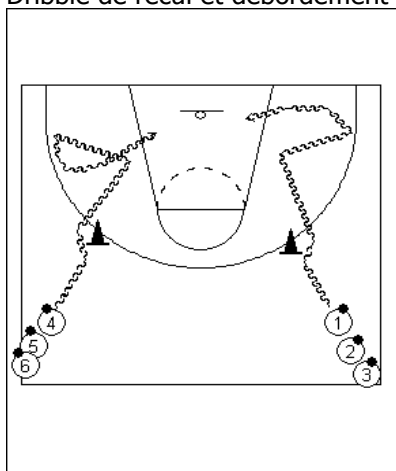
Dribble de fixation et débordement
(direct et avec changement de main)



Dribble de décalage et débordement



Dribble de recul et débordement



Maîtrise des tirs en course : Gamme de tir en course :

Normal à 45° avec la planche ballon au dessus de la tête

Normal à 45° avec la planche lay up,

Idem avec appuis décalés : intérieur/extérieur et inversement

En utilisant un appui avant le tir,

De type "power lay up"

De type "lay back"

De face à pleine vitesse : sans la planche et lâché haut

Nous ajouterons très vite une pression défensive 1/2 ou tout terrain afin de se rapprocher le plus possible des situations de jeu, de dédramatiser des situations, soit de réparer psychologiquement les joueurs- gestion du stress.

3.3/ Objectifs pré-collectifs : Enchaînement d'actions:

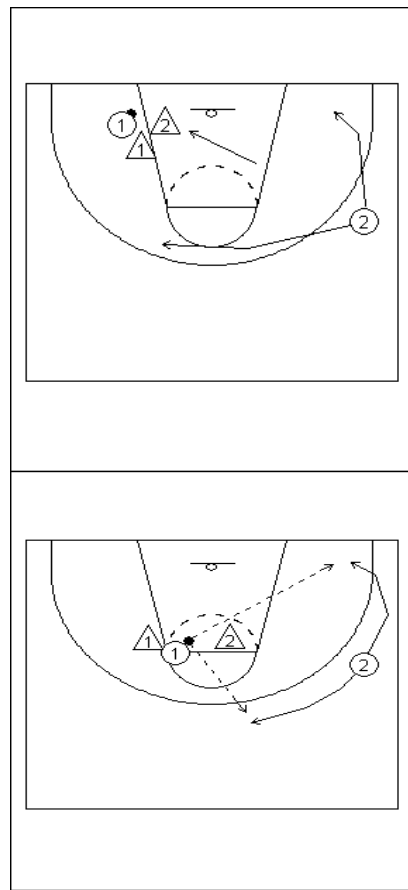
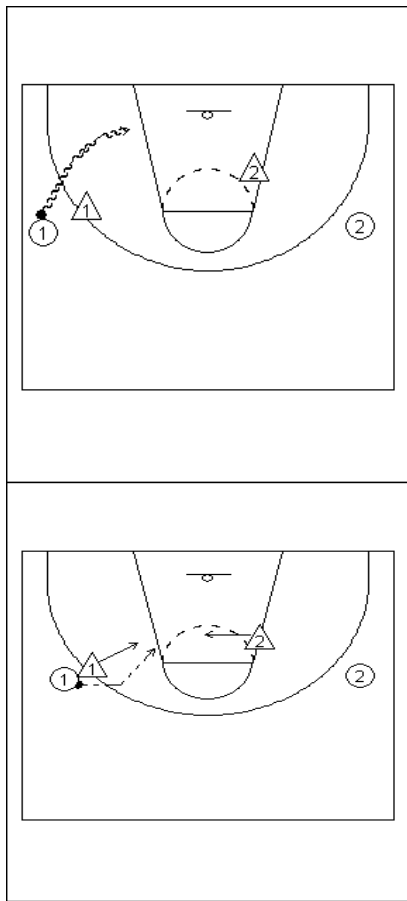
Les principes du jeu pré-collectifs sont des enchaînements d'actions simples aidant les joueuses et joueurs à développer leur agressivité offensive, la lecture du jeu et leur créativité dans le jeu.

Les consignes dans le jeu sont prioritairement le 1c1, le tir (tout tir ouvert doit être pris ou tir à l'opposé d'une fixation en dribble) et les jeux de passes.

Jeu à 2 :

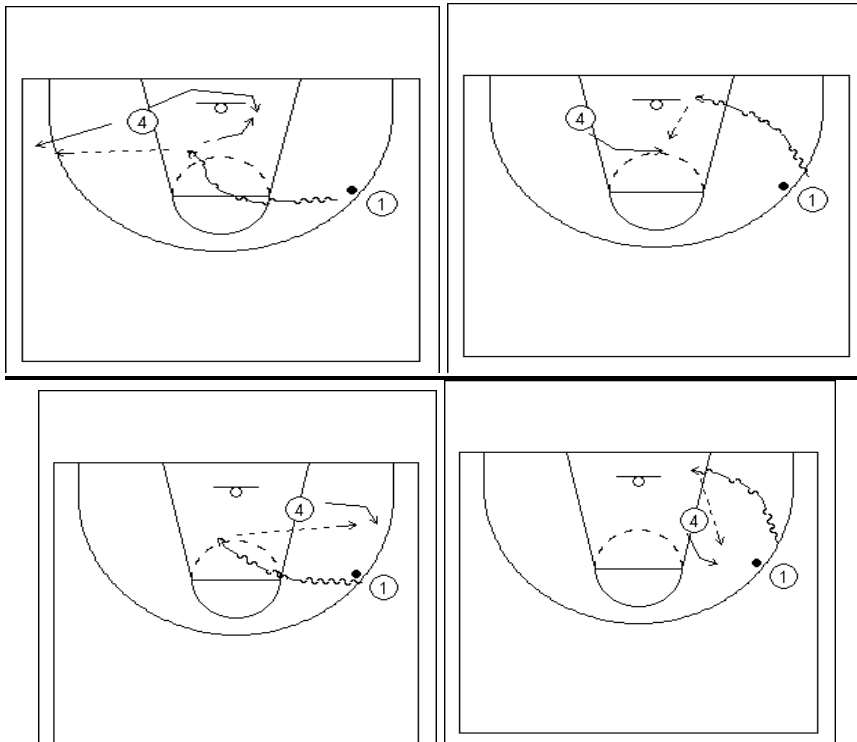
Démarquages extérieurs :

Les replacements



Démarquages intérieurs :

Les replacements

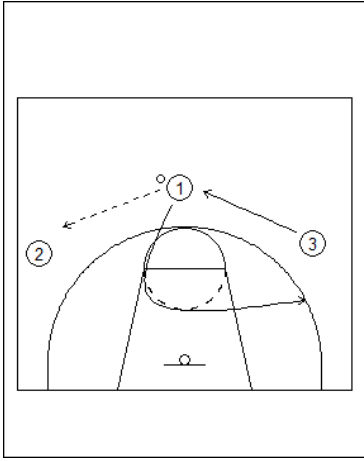


Travail du passe et va et des enchaînements d'actions :

- 1 passe à 2 puis enchaîne passe et va ou reste en soutien au corner si besoin
- 1 se poste en bas ou petit corner et demande le ballon
- 2 peut :
 - jouer le duel auquel cas 1 s'adaptera au déplacement de 2 (s'ouvrir à la balle vers le poste haut ou petit corner)
 - passer à 1 puis à son tour coupe au panier pour recevoir le ballon

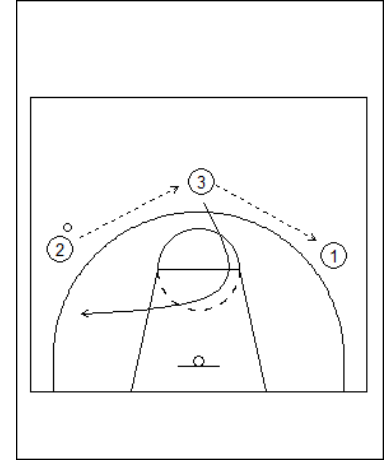
Transférer le travail du jeu à 2 vers le jeu à 3:

Passe et va et équilibre

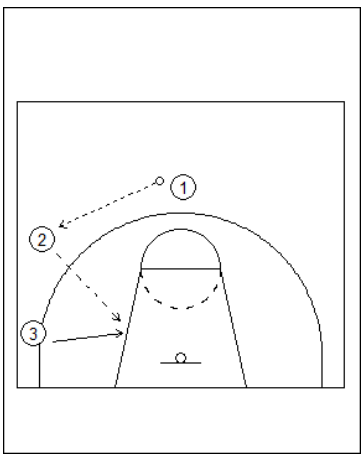


1 passe à 2 et enchaîne un passe et va
Possibilité de poster en bas sinon couper à l'opposé, 3 équilibre

2 transfère le ballon sur 3
3 renverse le ballon sur 1 et enchaîne un 2ème passe et va ...
possibilité pour 3 de poster en bas et si 1 passe à 3 alors 1 coupe au panier

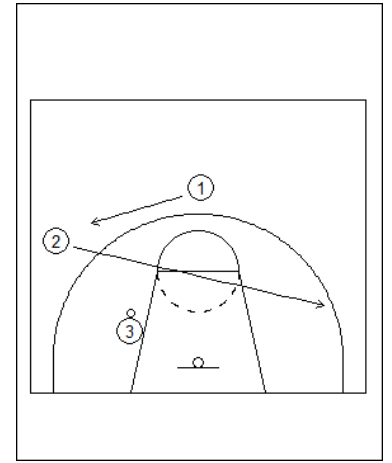


Balle dans l'aile- poste bas et coupe

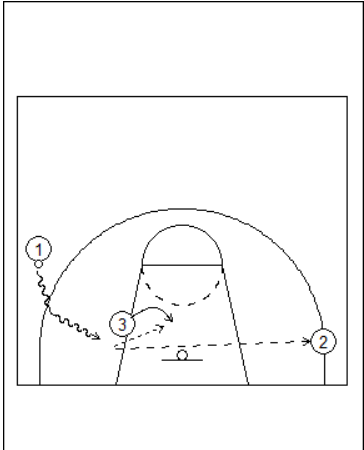


1 passe à 2 et reste en soutien
3 se présente poste bas ou petit corner
2 passe à 3

2 coupe à l'opposé
3 joue ou passe à 1
si 1 attaque vers la ligne de fond 3 s'ouvre au poste
si 1 joue dans l'axe, 3 s'ouvre au petit corner

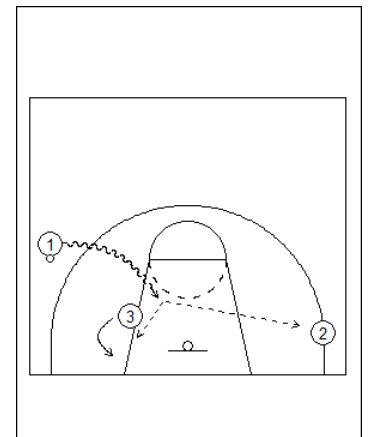


Percussion en dribble et ouverture du poste bas

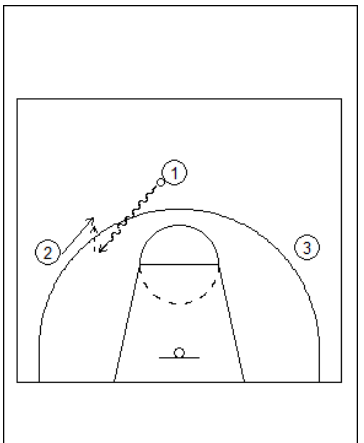


1 attaque la ligne de fond,
3 s'ouvre au ballon vers l'intérieur
1 passe à 3 ou à 2

1 attaque dans l'axe,
3 s'ouvre au ballon vers le petit corner
1 passe à 3 ou à 2

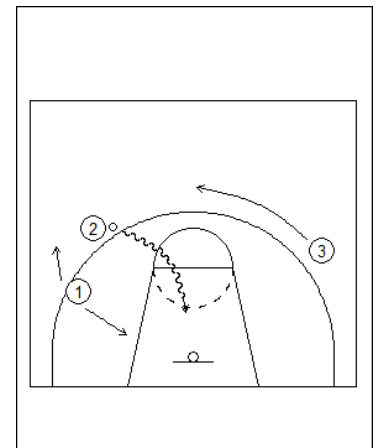


Main à main en dribble

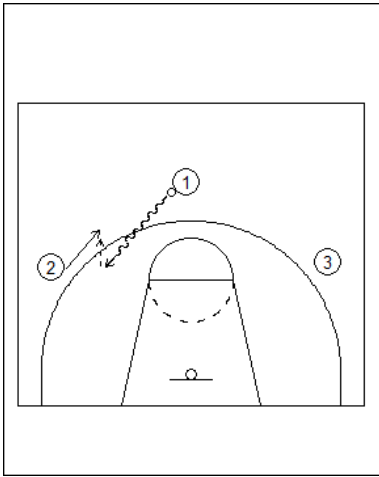


1 attaque le cercle en dribble
2 reçoit le ballon toujours en mouvement pour percuter de nouveau dans l'axe

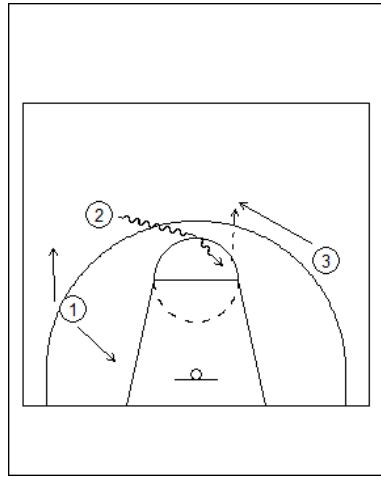
2 attaque dans l'axe,
3 remonte en soutien
1 libère l'espace en s'écartant ou offre une solution à 2 vers le cercle - lecture de jeu-



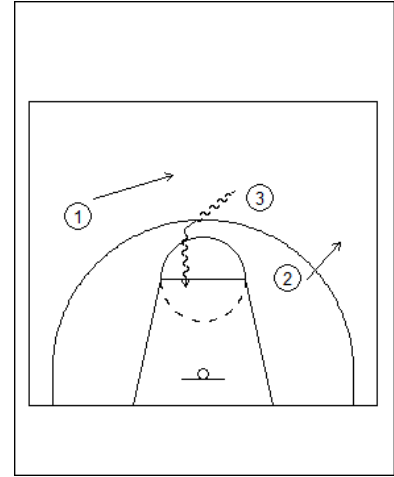
Progression possible :



1 attaque le cercle en dribble
2 reçoit le ballon toujours en mouvement pour percuter de nouveau dans l'axe

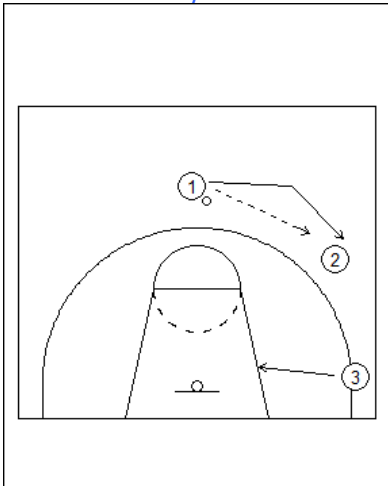


2 attaque le cercle en dribble
3 reçoit le ballon toujours en mouvement pour percuter de nouveau dans l'axe

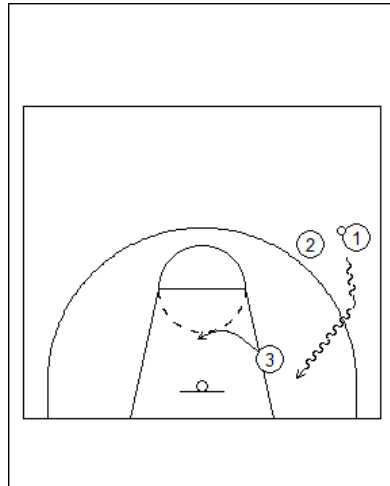


3 attaque dans l'axe,
2 s'écarte,
1 équilibre en remontant ou rejoue le main à main avec 3

Main à main en passe



1 passe à 2 et enchaîne main à main
3 se présente poste bas ou petit corner



1 attaque en dribble la ligne de fond
2 reste en soutien
3 libère l'espace tout en restant disponible

...3 peut aussi rester dans le corner si son profil ne lui permet pas de jouer dos au cercle

3.4/ Objectifs Collectifs Offensifs :

Jeu rapide : volonté de relancer très vite le jeu, l'objectif prioritaire est de limiter le dribble et d'emmener si possible en passe le ballon le plus vite possible dans l'aile afin de trouver du jeu près du panier.

Priorité sur le jeu rapide (3/4 des possessions) : aspects transitionnels essentiels de tous les joueurs avec une occupation du terrain rationnelle (largeur / profondeur)

Volonté de relancer vite :

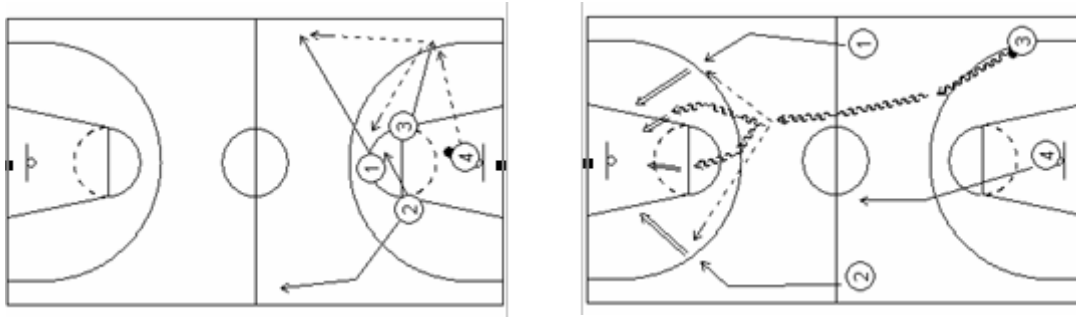
Première passe et sortie de balle

d'abord en passe et, si pas possible, en dribble

Amener le plus vite possible la balle dans l'aile pour trouver du jeu près du panier

Déterminer des rôles : ailiers (2), un meneur et un intérieur

Occupation des espaces dans tous les axes profondeur et largeur du terrain



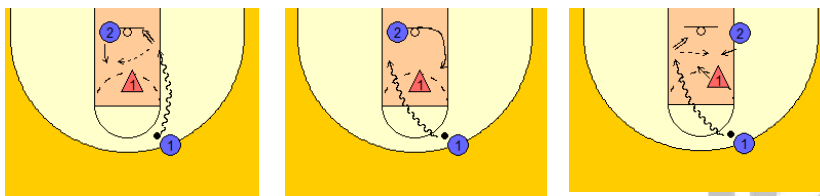
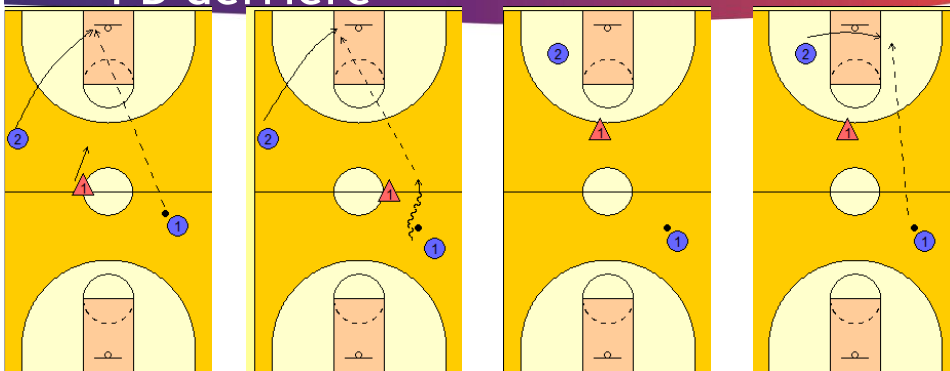
Des situations de surnombre.

Les Surnombres : 2c1 et 3c2

Document Thierry MOULLEC CTS Pays de la Loire

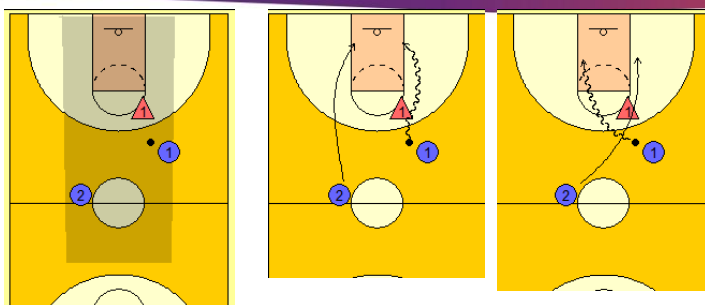
Les surnombres offensifs : 2c1

PB derrière



Les surnombres offensifs : 2c1

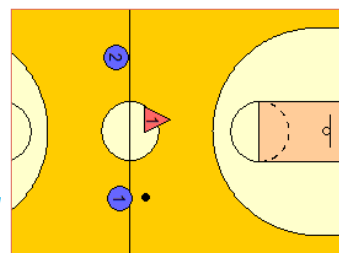
PB devant



Etre agressif :

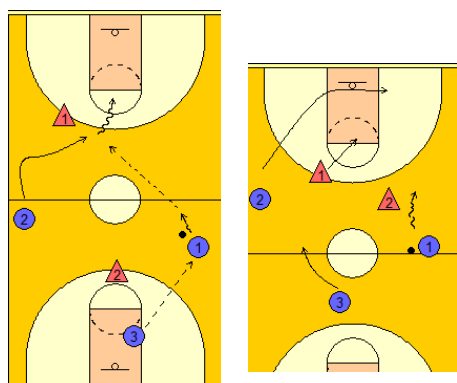
SAUF ... qualités individuelles du PB et du NPB

Cas du 2c1 même niveau !!!!!!!

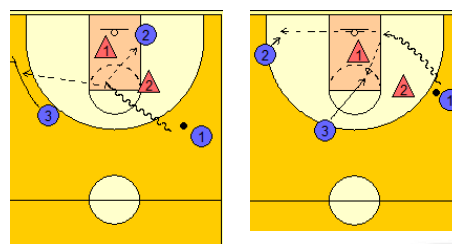


Ne pas être trop large !!
Pour aller au rebond et assurer la petite passe (sauf joueur très adroit à 3 points)

Montée de balle



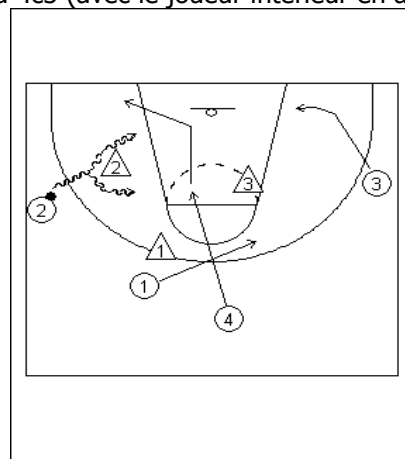
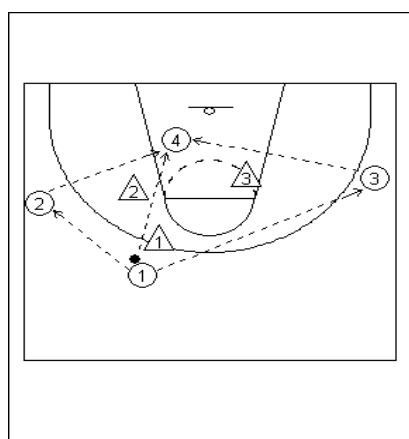
Finition



Sur la montée de balle : **couper devant le défenseur** si c'est possible !

Agressivité des 2 joueurs : Il faut jouer avec l'autre en : le connaissant (pts + pts -) / le **PB étant l'acteur principal** (il décide) / Mais il regarde devant !!!!

Des situations de surnombre dans des espaces restreints.....au 4c3 (avec le joueur intérieur en avance ou en retard)



Les Transitions : 4c3 et 5c4

une fois le ballon dans l'aile, **nous demandons au « grand » de venir coté ballon** au poste bas et d'enchaîner sur nos principes de jeu à 2 à 3 et à 5.

Jeu placé : nous allons intégrer dans le jeu à 5 nos principes du jeu à 3. La difficulté est de respecter les espaces et de laisser la **priorité au ballon**.

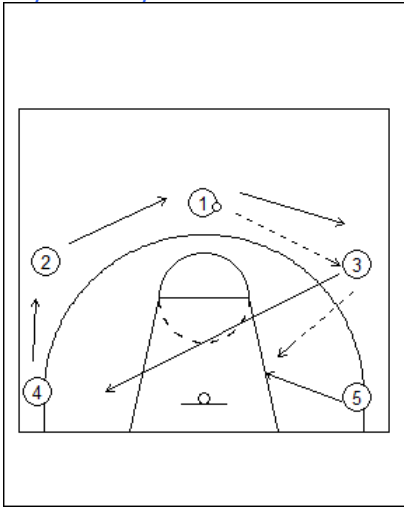
Chercher à amener la balle près du cercle en priorité (passer-couper, jeu posté et attaque en dribble)

Favoriser le jeu en mouvement afin de mobiliser la défense,

Sensibiliser sur l'alternance : dribbler / passer

Pas de jeu d'écran (porteur / non porteur) sauf sur remise en jeu ligne de fond.

Départ une passe



1 passe à 3

5 se présente poste bas ou petit corner afin de faciliter les relations de passes entre 3 et 5 / ou 2 plonge coté ballon et 5 sprinte à l'opposé

3 passe à 5 et coupe à l'opposé et se rend disponible en ne quittant jamais le ballon du regard

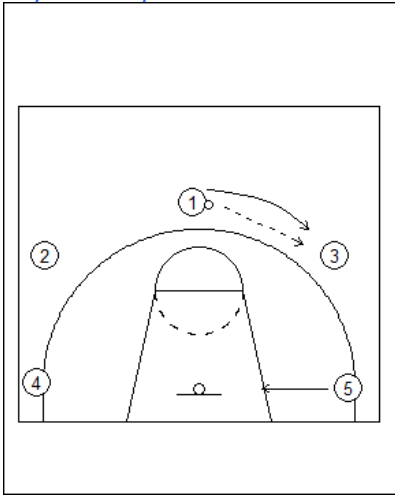
1, 2 et 3 équilibrent

Continuité :

5 peut ressortir le ballon pour trouver en priorité un tir de 1,2,3 ou 4

si le porteur de balle ne peut tirer et utilise le dribble pour fixer alors 5 devra lire le jeu et répondre correctement au déplacement de se joueur : libérer l'espace, s'ouvrir à la balle (vers le poste haut ou petit corner)

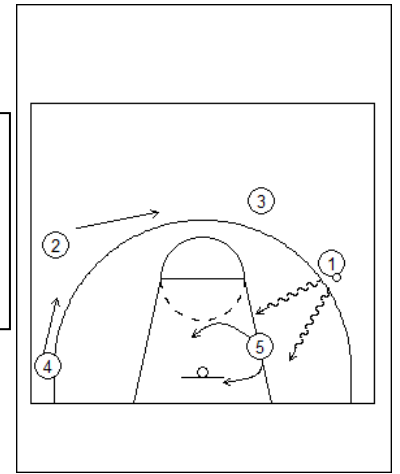
Départ une passe et main à main



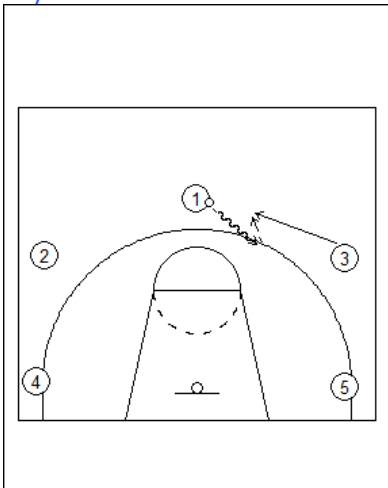
1 passe à 3

1 court enchaîner un main à main avec 3
5 se présente poste bas ou petit corner

puis 1 attaque le cercle, selon l'angle d'attaque,
5 libèrera l'espace et s'ouvrira à la balle



Départ en dribble

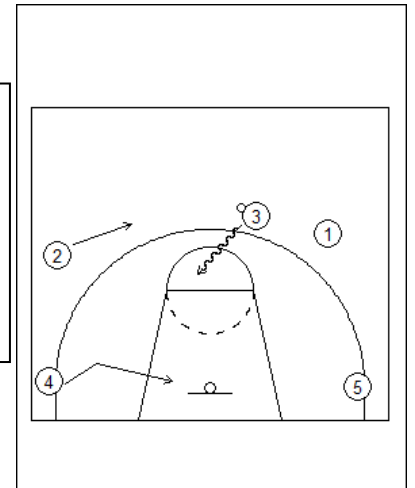


1 part en dribble

3 doit être en mouvement pour enchaîner un main à main.

Si 3 peut attaquer dans l'axe, alors 4 jouera le back door.

Si l'axe est fermé, alors 3 pourra enchaîner un second main à main avec 2... 5 jouera le back door à l'opposé



Touche côté et ligne de fond : nous utiliserons des principes simples de démarquages en respectant des espaces larges, loins les uns des autres afin de faciliter les déplacements et de jouer les back door, l'objectif principal reste bien sûr la lecture de jeu.

L'ensemble des principes abordés avec la sélection sont des consignes simples, nous recherchons toujours en priorité le développement individuel de la joueuse et du joueur, sa compréhension du jeu au travers des enchaînements d'actions, du jeu pré-collectif et collectif offensif voir défensif.

Pour optimiser notre travail en sélection et aider aussi les jeunes entraîneurs dans leur formation individuel, nous proposons aux coachs des jeunes en sélection le socle de jeu que nous mettons en place. L'objectif n'est pas de leur imposer des objectifs de formation, mais de contribuer à la formation des jeunes benjamines et benjamins avec des contenus qui nous paraissent cohérents pour cette catégorie, nous n'acceptons pas les jeux d'écrans et préféreront la lecture de jeu dans les déplacements, replacements et enchainements d'actions. Dans un souci d'être toujours plus performant pour la formation de nos jeunes joueurs, nous travaillons régulièrement sur nos contenus de formations et améliorons notre système de détection afin qu'il puisse être le plus efficace possible.

Delphine PASTEAU

BEES 2^{ème} degré

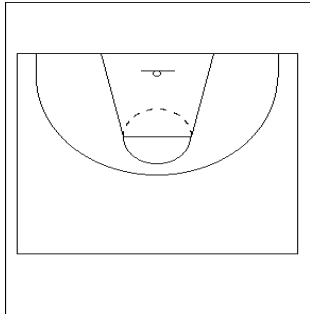
Conseillère Technique Fédérale du Maine et Loire

Chargée de la formation du joueur, des cadres et des Sections sportives

Idées Principes sélections 49

Tous ces principes ne sont que des options et/ou orientations que nous prenons depuis quelques années et qui évoluent, après échanges nous pouvons bien entendu modifier ces principes. Nous proposons 2 types d'entrées soit en dribble soit en passe (ou chasse si passe coupée)

1/ entrée sur passe (ou chasse)

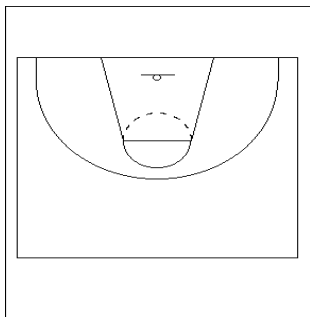


1 passe à 2

5 libère le corner

3 plonge poste bas

1 reste en soutien au corner

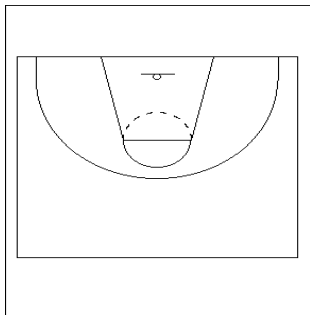


Si 2 passe à 3 différentes options

- 1c1 de 3

- 1 joue back door (BD) et 2 reste en soutien au short corner (4 et 5 équilibrent)

Si passe coupée entre 2 et 3 ou 2 et 1 alors 1 coupe et 4 vient au ballon pour assurer le renversement



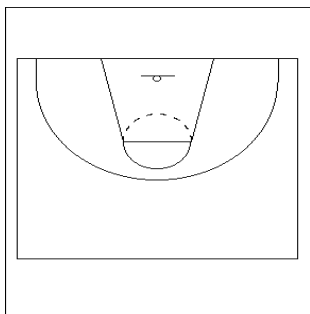
4 renverse sur 5

1 coupe à l'opposé

5 utilise le dribble avec 2 options

Dribble ligne de fond 3 remonte

Dribble dans l'axe, 3 coupe sous le cercle



Option « chasser » :

Au départ si relation de passe entre 1 et 2 coupée, 1 chasse 2 à l'opposé

1 joue BD avec 5 puis 4 plonge coté ballon (3 reste en soutien)

2/ entrée sur main à main :

- Utiliser main à main entre 1 et 2 ou 2 et 3 évidemment ...

Les 2 doivent être en mouvement dès le premier dribble,

2 doit rechercher le panier sinon la relation de passe avec 4 si D4 vient en aide (tir ouvert à prendre !!!)

- Si attaque au cercle fermée enchaîner sur 1 deuxième main à main entre 2 et 3 pour rechercher l'aide défensive de 5 et donc tir ou BD de 5