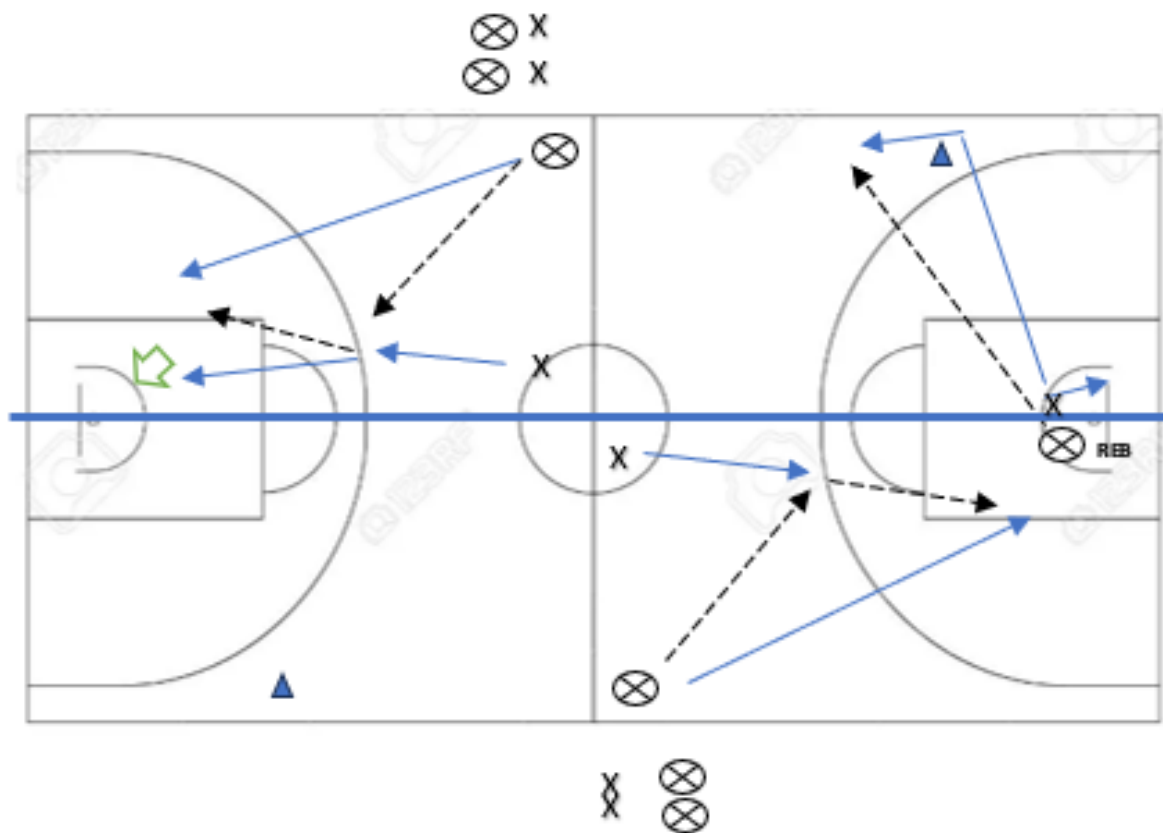


SA : Sortie de balle - Course poursuite

FSP 2



Course poursuite en passe et va par équipe de 2 :

Les joueurs commencent au milieu de terrain. Le PB fait la passe à son coéquipier qui lui refait la passe pour qu'il marque. S'il rate son partenaire a le droit de récupérer le rebond pour tirer à son tour, l'équipe à 3 chances max pour marquer sinon l'équipe enchaîne sans gagner de point.

Lorsqu'un joueur marque un panier, son partenaire prend le rebond et l'autre doit courir pour faire le tour du plot et récupérer la passe et repartir sur l'autre panier en passe et va.

Le jeu se termine lorsqu'une des 2 équipes a réussi à marquer 3 paniers.