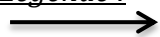




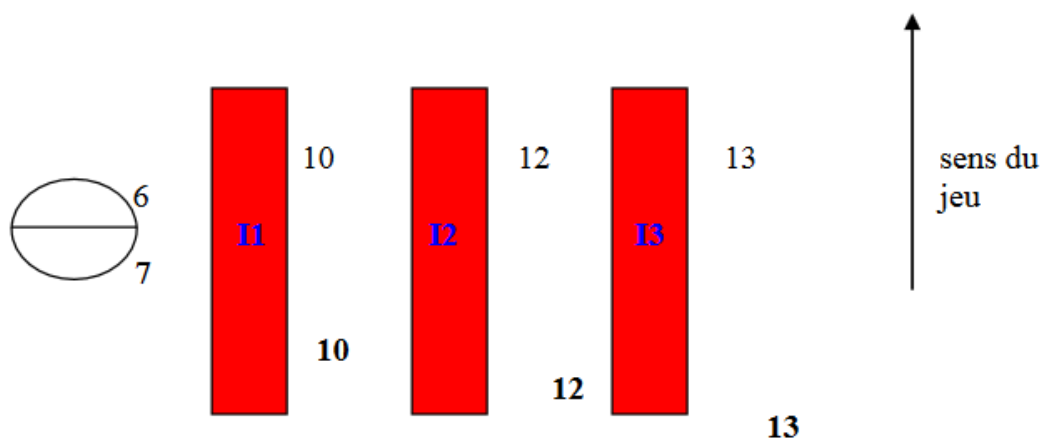
Combinaison de jeu : La croisée

Légende :

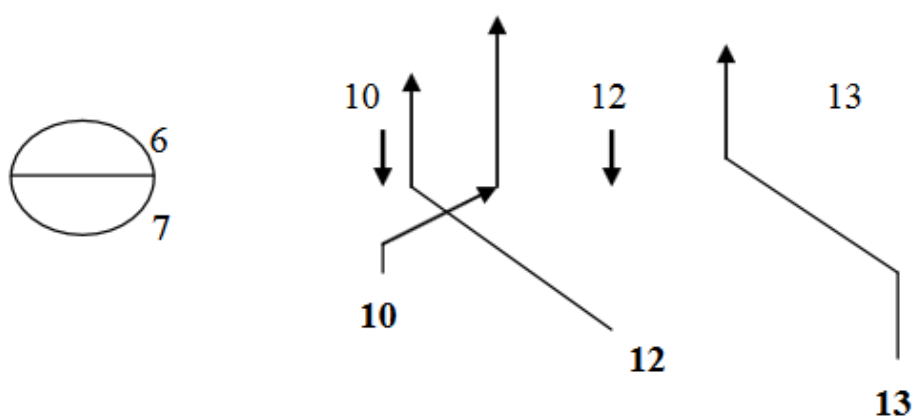
-  Courses des utilisateurs pendant l'action de jeu.
-  Passes.
-  Courses des opposants pendant l'action de jeu.

Nous limitons la croisée au 10/12/13. Avec le même lancement, il est possible par exemple de créer au moins une autre sortie avec le 15. On aura en outre plus de joueur pour la continuité du jeu dans la défense.

Intervalles à franchir

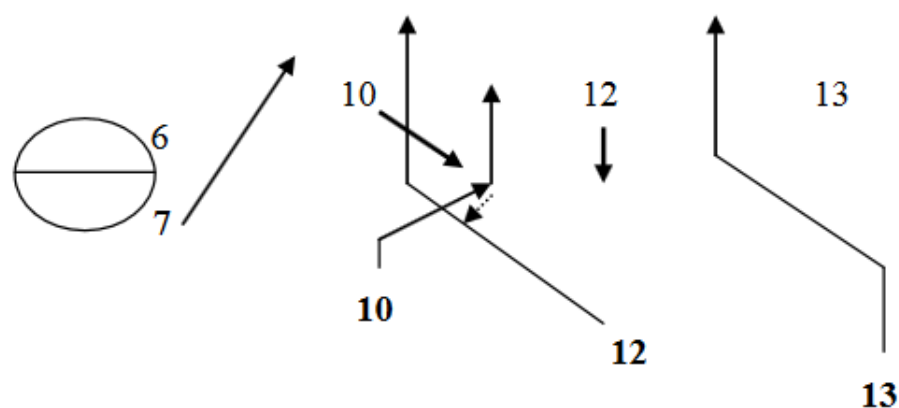


Sortie 1 :



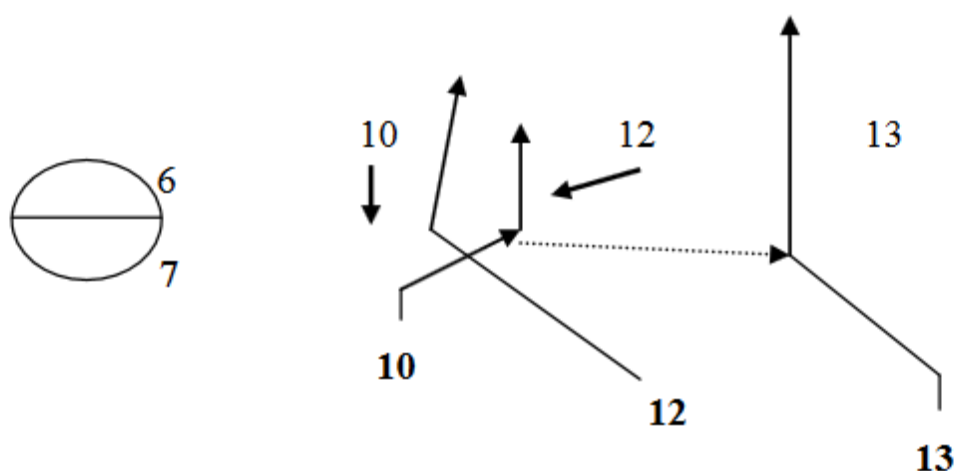
Le 10 et 12 ne bougent pas (défense de zone). Le 10 prend l'intervalle I2. Le 12 et 13 sont en soutien.

Sortie 2 :



Le 10 suit son vis-à-vis (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 12 qui dès la prise de balle redresse sa course pour prendre l'intervalle I1 (qui est le même intervalle que sur le premier schéma mais décalé dans l'espace large). Le 7, 10 et 13 sont en soutien.

Sortie 3 :



Le 10 ne bouge pas (défense de zone) et le 12 prend le 10 (défense sur l'homme). Ce dernier sert le 13 qui vient à hauteur dans l'intervalle I3. Le 12 est soutien immédiat, Le 10 doit vite accélérer pour se porter en soutien.