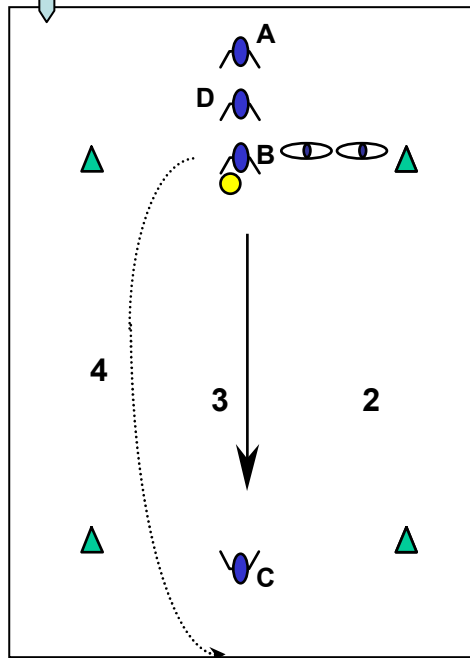
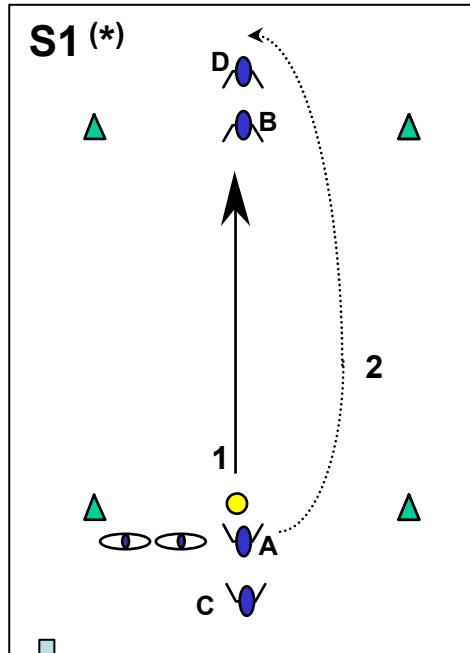
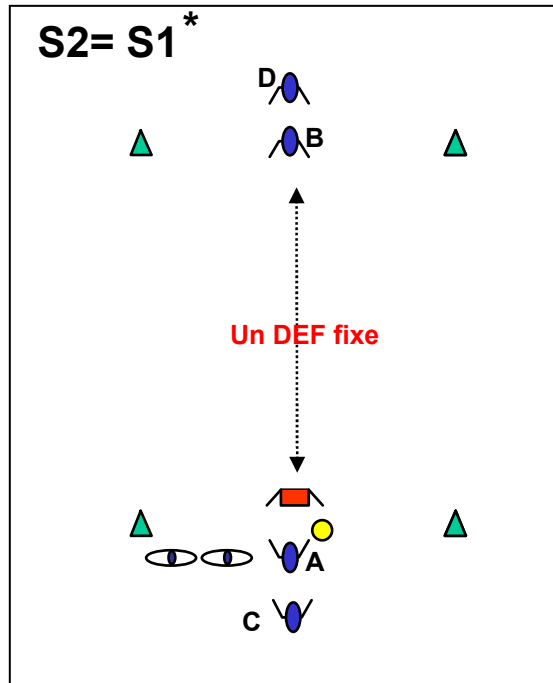


LE COULOIR SANS / AVEC OPPOSITION



Toujours rechercher / conserver
 Contact visuel avec le récepteur



S Situation

* Difficulté de mise en place au départ

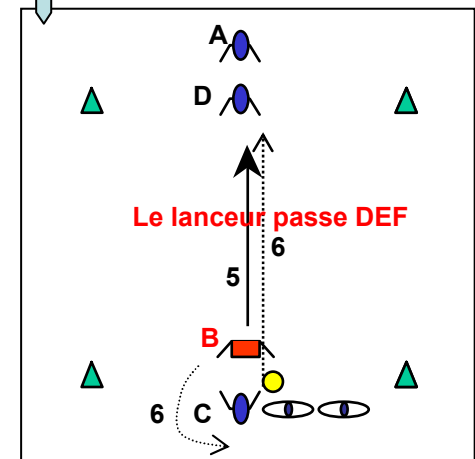
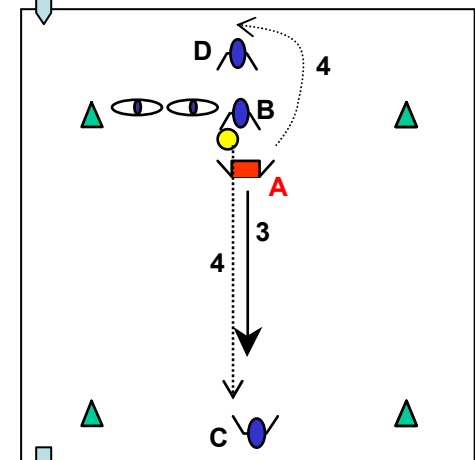
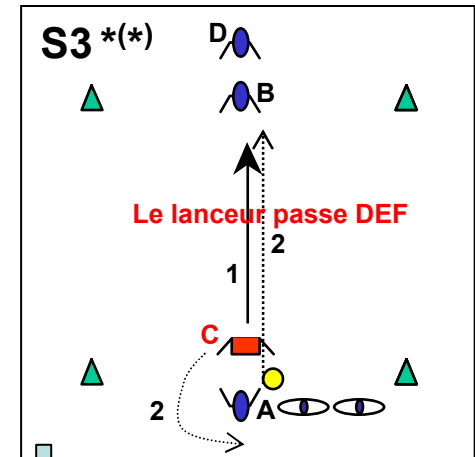
→ Lanceur

⋯→ Course

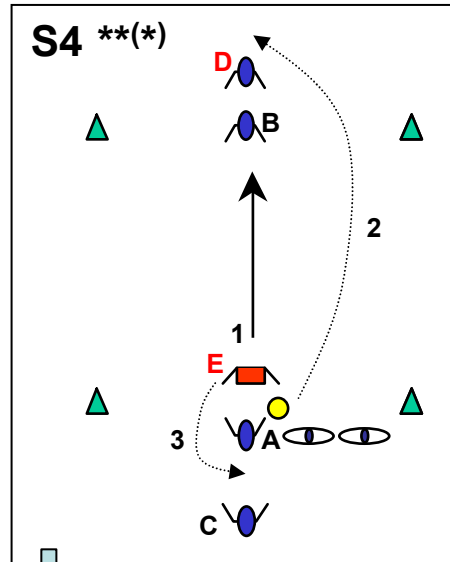
▭ Marqueur*

● Lanceur

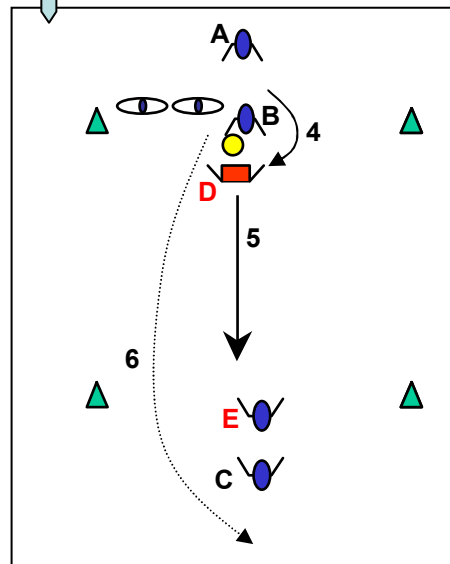
* En ultimate, terme qui désigne le défenseur qui marque le lanceur



Le marqueur devient lanceur du même côté.



Le lanceur change de côté après son lancer



Le joueur devient marqueur du joueur immédiatement devant lui quand ce dernier devient lanceur