

Règles de basket (simplifiées)

1. principes de bases
 2. nouvelles règles
 3. un peu de vocabulaire
-

- principes de bases

Une rencontre de basket-ball se dispute entre deux (2) équipes de cinq (5) joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer.

Le panier



Le terrain

le terrain de basket est rectangulaire de longueur comprise entre 22 et 29 m et de largeur comprise entre 13 et 15 m. Il comprend une ligne de lancer-franc comprise dans une zone. Cette ligne sert à shooter les lancer-francs quand il y a eu pas exemple faute sur un joueur qui était en train de shooter (tirer). Le terrain comprend aussi une ligne de 3 points (dont la distance varie de 1cm entre les terrains français et américains); cette ligne signifie que tout panier réussi au delà de celle-ci est comptabilisé comme étant un panier à 3 points.



Circulation du ballon



Le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites fixées par les articles des règles s'y rapportant. C'est à dire qu'il faut prendre en compte les retours en zone (lorsque un joueur a dépassé la limite du milieu de terrain, la balle ne doit plus franchir cette limite lors d'une même attaque), les portés (un porté est effectué lorsque la balle est gardée plus de deux secondes avant de retoucher le sol, ou lorsque la balle dépasse l'épaule lors d'un dribble) et

les reprises de dribbles (le joueur une fois qu'il a arrêté son dribble doit shooter ou passer la balle et n'a le droit d'effectuer en mouvement que deux pas) .

comptage des points

Un lancer franc vaut un point ,un panier au delà de la ligne des trois points en vaut trois, et un panier normal en vaut deux.

temps de jeu

Ceux-ci varient de la catégorie dans laquelle vous évoluez, en cadet et senior (de 15 à 17ans pour les cadets et 18ans et plus pour les senior) il est divisé en 4 quarts temps de 12 minutes chacun.

vainqueur de la rencontre

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période ou, si nécessaire à la fin de toute prolongation.

- **nouvelles règles**

l'entre-deux

A la conquête du ballon, il sera désormais question d'une alternance, c'est à dire de la suppression de l'entre-deux dans les phases de jeu. En effet, l'entre-deux se fera seulement au début des quatre quarts-temps. Pour cette nouveauté, le ballon sera rendu alternativement aux deux équipes. Il y aura donc une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où se situe l'entre-deux. Une petite flèche devrait permettre d'indiquer l'équipe qui doit récupérer le ballon. Reste à voir si le principe de l'alternance colle avec l'esprit sportif de compétition ou du fair-play ? Plus besoin donc de posséder un géant pour récupérer le ballon à l'entre-deux. Petit bémol, les matchs pourraient se jouer à "pile ou face" lorsqu'un entre-deux surgit à 10 secondes de la fin et que les

équipes sont à égalités. Quoi qu'il en soit, ce principe devrait permettre d'accélérer le rythme du jeu en supprimant les "temps morts" lors d'entre-deux.

les temps morts

Il s'agit là très certainement d'un rappel pour une règle qui semble appliquée par tous depuis quelques temps. Une équipe possède 5 temps morts dont 2 en première période et 3 en seconde période. En cas de prolongation, une équipe disposera d'un temps mort par période supplémentaire.

les 24 secondes

La règle que tout le monde attendait est arrivée ! Il y avait même eu plusieurs polémiques sur cette règle des 24 secondes qui voyait les défenses récupérer le ballon car le chronomètre ne se remettait pas à 24. Dorénavant, lorsqu'un tir est tenté avec la fin des 24 secondes, le ballon reste "vivant" dans la mesure où l'horloge des 24 secondes repart, le jeu peut alors se poursuivre. Une vraie satisfaction de la part de la FIBA qui aura très certainement aperçu son erreur.

- Un peu de vocabulaire

Air Ball : tir raté ne touchant même pas le panneau.

Bacher : synonyme de contrer.

Claquette : mouvement de la main court, rapide, au-dessus du panier, pour marquer le point.

Contre : action d'un joueur en zone de défense, qui, suite à un tir adverse, tente de stopper la course du ballon vers le panier.

Dribbler : action de pousser le ballon devant soi, d'une main et alternativement.

Dunk : synonyme de smash. Action d'introduire la ballon dans le panier sans le lâcher.

Ecran : action de protéger son coéquipier tentant un tir ou un dribble.

Entre-deux : action marquant la reprise de jeu ou le commencement de la partie.

Feinte : action rapide d'un joueur destinée à tromper l'adversaire.

Flottement : tactique employée par les joueurs d'un même camp pour calmer le jeu ou gagner du temps en faisant circuler le ballon.

Harcèlement : pressing qui consiste à marquer l'adversaire de très près pour s'emparer du ballon ou le gêner.

Intérieur : c'est le nom du pivot, le joueur le plus costaud de l'équipe et la plaque tournante de toutes actions, en défense comme en attaque.

Jump Shot : tir en extension.

Lat-Up : tir en course sous le panier, avec la main sous le ballon.

Marcher : faute commise par un joueur qui marche sans dribbler.

Marquage : action d'un joueur qui empêche l'adversaire de tirer, dribbler ou passer le ballon.

No Look Pass : passe sans regarder

Nothing but Net : tir réussi sans toucher l'arceau. Shoot limpide entrant directement dans le filet.

One Hand Set Shot : tir de loin à une main, pied à terre.

Over the Rim Shot : voir Dunk

Out of Bound : remise en jeu en touche.

Passage en Force : faute commise par l'attaquant qui bouscule un adversaire arrêté sur son chemin.

Pivot : voir Intérieur.

Raquette : c'est la zone restrictive, situer sous les paniers de chaque camp, elle est délimitée par la ligne des lancer franc, la ligne de fond et deux lignes obliques.

Rebond : il peut être offensif, lorsque l'attaquant récupère le ballon sous le panier de l'adversaire et défensif lorsque le joueur le récupère sous son propre panier.

Slam : mot en jargon U.S. pour le Dunk.

Smash : voir Dunk.

Streetball : basket de rue.

Time Out : Temps mort. Chaque équipe en possède deux par mi-temps plus un par prolongation. Il ne doit pas dépasser une minute.

Tir : action finale d'un joueur. Le tir peut être de 2 ou 3 points.

Turning : sorte de sixième sens, permettant une vision globale du jeu.