

Edition courte du règlement du Basketball 2009 cf. : Google : FIBA règlement officiel du basketball

1. Une équipe = 5 joueurs sur le terrain + 7 remplaçants
2. La balle touche l'arbitre : elle reste vivante.
3. **Balle tenue** plus de 5 sec. : Remise en jeu depuis l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau.
4. Un match/une rencontre se compose de 4 x 10 min de jeu + 2 min. d'intervalle après la 1^{re} et la 3^{re} pér., et un intervalle de 15 min. après la 2^{de} pér.
5. Le début d'une rencontre se fait par un « **entre-deux** » (balle lancée en l'air par l'arbitre) sans coup de sifflet.
6. Un panier compte 2 points, un coup de lancer franc réussit vaut 1 point et un panier depuis derrière la ligne de 3 points vaut 3 points.
7. Un **temps mort** dure toujours 1 min. Chaque équipe a droit à 2 temps-morts pour la première mi-temps du jeu et à 3 temps-morts pour la deuxième mi-temps.
8. « **Ballon tenu** » entre 2 joueurs se disputant la balle exige une remise en jeu pour l'équipe à laquelle est le tour d'avoir la remise en jeu. L'équipe qui fait la première remise en jeu est celle qui n'a pas eu la balle après l'entre-deux de début.
9. Il y a 2 ou 3 arbitres plus les officiels (le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométrateur, l'opérateur de l'appareil des 24 sec.).
10. Après un tir au panier réussi, l'arbitre ne siffle pas, mais il lève la main au-dessus de sa tête et indique avec ses doigts le nombre de points que le panier compte (un, deux ou trois points).
11. Règles des 3 sec. : Ne pas rester plus de 3 sec. dans la zone adverse, sauf si le ballon est en train de voler vers le panier. 5 sec. : Ne pas tenir le ballon plus de 5 sec. sans possession du ballon doit avoir franchi la médiane. 24 sec. : L'équipe en possession du ballon doit avoir essayé de tirer au panier.
12. Après un retour en zone arrière il y a un coup de sifflet et une remise en jeu depuis la médiane derrière la ligne de touche dans n'importe quelle direction.
13. Une **violation** est une infraction du règlement qui est sifflée et sanctionnée par une remise en jeu pour les autres, mais qui n'est pas inscrite sur la feuille de marque (ex. : jouer la balle délibérément du pied ou du poing). Une **faute** est plus grave et est inscrite sur la feuille de marque.
On différencie entre **faute personnelle** (= contact physique trop fort), **faute technique** (= ne pas se comporter correctement, p.ex. : ne pas lever la main quand l'adversaire, p.ex. : **faute antisportive** : de gros mots, frapper la balle ou le joueur doit rentrer au vestiaire ! **Double faute** : inscription de la faute + remise en jeu (« entre-deux »).
14. Les **fautes techniques** sont sanctionnées par un lancer franc plus une remise en jeu à la hauteur de la médiane.
15. Lorsqu'une équipe a dépassé le nombre de 4 fautes d'équipe, il y aura à chaque nouvelle faute d'équipe 2 tirs de lancers francs, à moins que le joueur en question soit en possession du ballon et vienne de commettre une faute personnelle. Dans ce cas : remise en jeu depuis derrière la touche. Un joueur qui a commis 5 fautes de joueur est exclu du jeu et peut être remplacé.
16. Les fautes peuvent – selon le cas – être sanctionnées par des lancers francs. Dans ce cas les joueurs doivent se répartir autour de la zone en se répartissant des deux côtés de la « bouteille » : 1 déf., un attaquant, 1 déf., d'un côté et de l'autre côté : un déf. et un attaquant : le 3^e att. est le lanceur.

Basket-ball

Les tirs :

- Le tir dans la foulée (le « shoot »),
- le tir de pieds fermes (Positionswurf),
- le tir en suspension

La tactique individuelle :

La défense individuelle : Principes

- se placer près de l'attaquant sur l'axe entre l'attaquant et le panier
- attaquant dribblant : Il faut forcer le dribbleur vers les touches

L'attaque individuelle : Principes

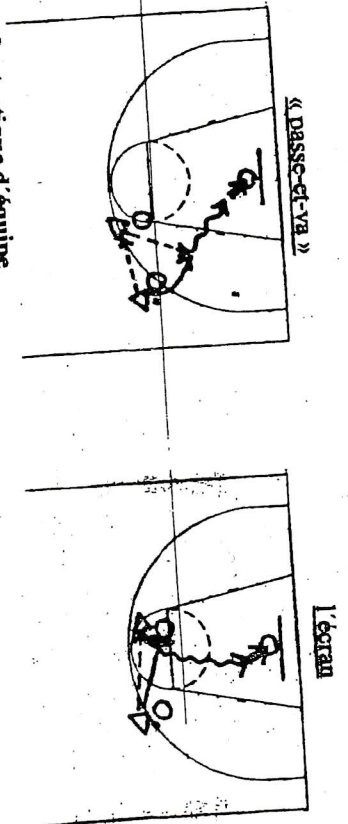
- se démarquer (sieh freispielen) – de préférence non pas derrière un adversaire mais plutôt à côté un peu éloigné des adversaires.
- les feintes :

Le possesseur du ballon peut feinter

- par un changement de vitesse (accélérer ou ralentir brusquement)
- par un changement de direction
- par un regard dans une autre direction que celle qu'il prendra ensuite (c'est-à-dire par diversion de l'attention du défenseur)
- en simulant une pénétration (Durchbruch) dans une direction et exécuter une pénétration ou un tir au panier dans l'autre direction.
- En simulant une passe ou un tir au panier.

La tactique de groupe

Les éléments de tactique de groupe les plus répandus sont le « passe-et-va » (« give and go ») et l'écran.



La tactique d'équipe

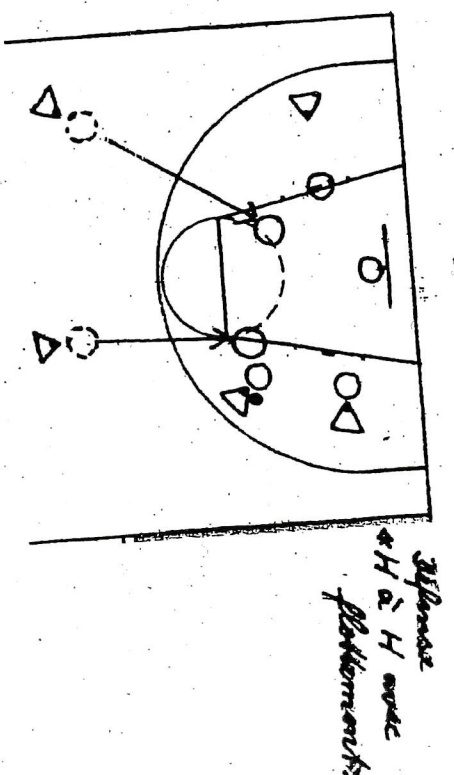
Au niveau de la tactique d'équipe on distingue encore entre la tactique de défense et la tactique d'attaque. La tactique de défense se différencie entre « homme-à-homme » et la défense de zone.

La défense

A la défense dite « homme-à-homme » chaque défenseur sait exactement quel attaquant il doit marquer (decken). Chacun connaît son adversaire, on reste tout le temps entre son attaquant et son propre panier. Comme cette tactique est très fatigante on ne l'applique qu'en trois cas différents :

1. enfants/jeunes pour rendre la tactique plus claire,
2. quand l'équipe en question se sent nettement supérieure à l'autre,
3. quand - surtout vers la fin d'un match, une équipe veut tout mettre sur une carte, tenter donc le tout pour le tout au risque de peut-être tout perdre.

Pour rendre la défense H à H (homme à homme) moins fatigante on peut la commencer seulement à partir de la mi-terrain (« H à H mi-terrain »). Ensuite, il y a la défense « H à H avec flottement » où les défenseurs attendent les attaquants plutôt près de leur panier et où les défenseurs dont les attaquants ne sont pas encore « dangereux », c'est-à-dire près du panier aident leurs coéquipiers qui au moment en question ont besoin de leur aide : Ils « flottent » vers le panier, se replient vers leur panier. **Avantage :** La protection du propre panier est plus sûre. **Désavantage :** Les actions des attaquants avant l'approche du panier sont moins dérangées.



La défense de zone a le grand avantage qu'elle est moins fatigante. Le désavantage est que les défenseurs savent moins facilement quel attaquant ils doivent marquer. Après un croisement des attaquants les défenseurs doivent alors s'entendre sur l'adversaire que chacun doit marquer. Pour les différents types de zone cf. la fiche ci-jointe « Basketball, tactique collective » p. 5.

L'attaque

Il existe deux attaques fondamentalement différentes : L'attaque rapide (« fast-break ») est le contraire de l'attaque placée. A l'attaque rapide un ou plusieurs joueurs courent avec la balle le plus vite possible vers le panier adverse afin d'avoir un minimum d'adversaires devant eux et afin d'éviter que la défense aie le temps de s'organiser. A l'attaque placée les attaquants mettent en oeuvre une attaque où chaque attaquant a un rôle déterminé. De façon simplifiée on peut dire que l'attaque placée consiste au premier abord à mettre les attaquants autour de la défense.