

THE LEXIQUE

A

Adresse : le terme est utilisé pour désigner la réussite dans les tirs. Quelqu'un d'adroit est un joueur qui a une réussite supérieure à d'autres joueurs évoluant au même niveau de compétition.

Aider : s'utilise en défense pour ne pas laisser un partenaire subir le un contre un (voir ce terme). "il essaie d'aider ses partenaires"

Air Ball : tir raté qui ne touche pas le cercle et encore moins le panneau.

Antenne : contact manuel réalisé avec les doigts du défenseur pour contrôler l'attaquant. Depuis quelques saisons, elles ne sont plus autorisées.

All around player : joueur complet pouvant jouer à tous les postes de jeu

Arceau (ou anneau) : cercle par lequel le ballon doit passer pour rapporter 1, 2 ou 3 points à l'équipe attaquante. L'arceau est souvent maltraité par les dunkers.

Alley-hoop : action spectaculaire déclenchée par une passe arc-en-ciel pour un joueur smashant après ayant réceptionné cette passe.

And one : shoot plus le lancer-franc.

Anticipation : se placer ou se déplacer en fonction d'une action prévisible d'un partenaire, d'un adversaire ou encore de soi-même.

B

Back-door : mouvement offensif, appel de balle effectué en débordant le défenseur (passer dans son dos)

Bâcher (se faire) : synonyme de contrer. Un adversaire s'interpose entre le ballon et l'arceau lorsque vous déclenchez un tir.

Ballon : il pèse entre 600 et 650gr. Il a une circonférence de 75 à 78cm.

Boxe and one : défense en zone à 4 joueurs et défense homme à homme sur le 5ème attaquant

Block shoot : terme anglais pour désigner le contre.

Buzzer : sonnerie qui marque la fin du quart-temps (pour les matchs en 4x10 min), de la mi-temps et du match. Le rêve du basketteur est de marquer le panier de la victoire au buzzer.

Back-door : appel de balle effectué par un attaquant pour contourner son défenseur par l'arrière

Baseball pass : passe longue à une main.

C

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

Coast to coast : désigne un joueur qui remonte rapidement le ballon d'un bout l'autre du terrain en dribblant.

Conduite de balle : manière de manipuler le ballon, de dribbler, de maîtriser le ballon. Un joueur habile aura une bonne conduite de balle.

Contestation : cela est utilisé pour désigner deux choses. D'abord au niveau des passes, où le défenseur cherchera à intercepter les passes entre les attaquants. Il fera tout pour rendre difficile la moindre passe, il " contestera la passe ".

Autre sens : lorsque le joueur cherche à contrôler les déplacements de l'attaquant non porteur de la balle. Contre-attaque : action offensive d'une équipe qui va marquer en très peu de temps un panier.

Cross (se prendre un cross) : se faire piéger par un dribble croisé du défenseur.

Cross-over : dribble croisé

Cross-over move : changement de main dans le dribble

Cross-over step : départ croisé (en dribble)

Curl : contourner ou tourner autour

D

Démarquage : action pour se libérer d'un défenseur (démarquage individuel) ou action pour démarquer un partenaire (démarquage collectif).

Détente : il s'agit de la force explosive des jambes. Avoir une bonne détente permet notamment aux joueurs de capter plus facilement des rebonds ou de chercher à dunker.

Dextérité : c'est une composante de l'adresse qui fait référence aux mains du joueur dans les lâchés de balles lors des tirs ou dans les dribbles.

Drop shoot : tir à une main sur un double pas ou un power permettant de lobber le défenseur direct en évitant le contact

Direct drive : départ direct

Denial position : position fléchie et agressive du défenseur qui place une main et un pied dans la ligne de tir et de passe de l'attaquant.

Double-pas : cela correspond aux deux appuis fait par le joueur pour terminer son tir en course. La grande majorité des contre-attaques se terminent par des double-pas.

Draft : manifestation annuelle où les universitaires généralement américains mais venant de plus en plus de toute la planète sont choisis par les clubs professionnels de la NBA.

Drive : percer la défense en dribble.

Dribble : action de faire rebondir le ballon sur le sol avec une seule main. Le dribble cesse lorsque le joueur saisit la balle à deux mains ou lorsque le joueur perd la balle.

Dunk (ou smash) : écraser le ballon dans le cercle. Action spectaculaire pour conclure une attaque et faire se lever le public.

E

Ecran : action d'opposition légale au déplacement d'un défenseur afin de libérer un partenaire. Cela fait partie des démarquages collectifs.

Entraîneur (ou coach) : personne qui dirige l'équipe, assure les entraînements. C'est lui qui établit la liste des joueurs qui débutent le match (le 5 majeur), qui effectue les remplacements et qui prend les temps morts.

Entre-deux : action marquant le commencement du jeu (coup d'envoi initial, début de quart-temps ou de la deuxième mi-temps) ou la reprise du jeu. L'arbitre envoie le ballon en l'air au milieu de deux joueurs se faisant face.

Espace libre : désigne un secteur du terrain momentanément laissé inoccupé par la défense. Le but de l'attaque consiste à créer des espaces libres pour tenter d'y mettre la balle. "il a bien su utiliser l'espace libre"

F

Fade away jump shot : tir en extension en reculant, incontrôlable, action fétiche de Michael Jordan.

Faute : au basket, un joueur peut commettre au maximum 5 fautes. Dès qu'il a sa 5ème faute, il doit quitter le terrain et laisser sa place à l'un de ses partenaires. Il existe plusieurs types de fautes :

- la faute personnelle : selon l'article 80 du règlement, la faute personnelle " est une faute qu'un joueur commet quand il provoque un contact avec un adversaire ". cette faute peut être sanctionnée de lancers-francs si l'attaquant shootait au moment du contact ou si l'équipe a fait trop de fautes (7 fautes d'équipes pour des matchs de deux mi-temps ou 4 fautes d'équipes pour des matchs de 4 quart-temps).
- la faute anti-sportive : il s'agit d'une faute personnelle commise délibérément par le défenseur.
- la faute technique : elle correspond à une infraction aux règles de conduite permettant le bon déroulement du match (contestation de l'arbitrage, avoir 6 joueurs sur le terrain, par exemple). Cette faute est sanctionnée par 1 lancer-franc (2 s'il s'agit d'une technique infligée à l'entraîneur). La balle est ensuite redonnée à l'équipe adverse.
- la faute disqualifiante : on peut la comparer au carton rouge au football. Faute très grave qui incite l'arbitre à faire sortir du jeu un joueur. Le joueur qui prend cette faute doit quitter immédiatement le terrain (même s'il n'a pas fait 5 fautes) voire même le gymnase.

Feinte : action qui consiste à faire croire à son adversaire que l'on va faire une chose alors que l'on va faire l'inverse. Une bonne feinte permet de gagner un petit temps d'avance pour partir en dribble ou prendre un shoot.

Finger roll : lay-up en faisant rouler la balle sur les doigts.

Fixer (un joueur) : cela consiste à attirer un joueur dans une partie du terrain pour le neutraliser.

Flottement : tactique employée par une équipe pour calmer le jeu ou gagner du temps en faisant circuler le ballon.

Fouetté (de balle) : geste du poignet qui permet de donner suffisamment de puissance à la balle lors d'un tir au panier. Un bon fouetter nécessite un poignet "souple", mais tonique

Freeze : action de temporisation, utilisation de tout le temps de possession.

G,H,I,J,K

Give and go : passe et va.

Handoff : passe de la main à la main.

In and out : rentrer dans la zone réservée et en ressortir pour se démarquer

Jump-Shoot : se traduit par tir en suspension. Avoir un bon jump-shoot : joueur qui a une bonne détente pour monter au panier.

Key player : joueur clé

L

Lancer-franc : action de réparation réglementaire accordée à un attaquant après une faute.

Lay-up : action de déposer le ballon dans le cercle. La paume de la main est tournée vers le plafond du gymnase.

Lay-in : tir en course avec la main haute sur la balle

Lay back : tir en course de derrière l'anneau ou de dos par rapport au panier

M

Main chaude (avoir la) : se dit d'un joueur qui réussit plusieurs shoots consécutivement.

Match-up : se mélanger, se mêler à la forme de jeu de l'adversaire match up zone : défense de zone calquée

Marcher : lorsqu'un joueur fait plus de deux appuis avec le ballon en mains, il fait un " marcher ". Le ballon est alors redonné à l'adversaire.

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

Money Time : dernières minutes décisives d'un match.

Mort : un ballon est dit " mort " lorsque l'un des arbitres donne un coup de sifflet. C'est le cas lors des fautes personnelles ou des violations.

N

Naismith (James) : c'est ce docteur et pasteur qui a inventé le basket en 1891 à Springfield.

No Look Pass (ou passe aveugle) : faire une passe à l'un de ses partenaires sans le regarder.

Nothing But Net : tir réussi sans toucher l'arceau. Le ballon est rentré directement.

O

Orienter (un joueur) : imposer à un adversaire un secteur d'évolution : "il l'a orienté vers l'extérieur" (ou vers l'intérieur du terrain). C'est aussi encourager une direction donnée au jeu de passes des attaquants

One hand set shoot : tir de loin à une main, pied à terre.

P

Panier : voir arceau.

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

Passe : geste le plus collectif du basket qui consiste à donner le ballon à un de ses partenaires.

Passing lane : ligne de passe.

Passing game : jeu " libre " basé sur le mouvement des joueurs et les passes

Pénétration : action du porteur de balle qui dribble au cœur de la défense pour se rapprocher du panier.

Pick and roll : écran posé sur le défenseur du porteur de balle, ouverture en direction du panier du joueur ayant posé l'écran après que le porteur se soit décalé en dribble.

Pivoter : façon légale de protéger le ballon face à l'adversaire et de s'orienter pour effectuer une passe, un départ en dribble ou un tir. Le joueur pivote sur son pied d'appui.

Pop in : rentrer vers l'intérieur après avoir porté un écran

Pop out : ressortir vers l'extérieur après avoir porté un écran

Porteur : joueur qui contrôle le ballon.

Présentation à la balle : se placer en situation favorable pour recevoir la balle. "il se présente face à la balle". Plus précisément pour les joueurs intérieurs attaquants, il s'agit de mettre son adversaire dans son dos. Expressions synonymes « Prendre la position préférentielle » ou « rentrer dans le jeu direct ».

Prise en charge : "là, il est pris en charge". Concerne le marquage défensif vis-à-vis d'un attaquant. Savoir encaisser une charge, c'est provoquer une faute personnelle offensive d'un attaquant.

Power shoot : tir en pénétration avec appel de pied simultané ou 2 temps, corps de $\frac{3}{4}$ par rapport au cercle afin de s'appuyer sur le défenseur adverse et de protéger sa balle avec son corps et avec la main opposée à celle du tir.

R

Raquette (ou zone restrictive) : elle est délimitée par la ligne de lancer-franc, la ligne de fond et deux lignes obliques qui les relient. En attaque, un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans cette zone si son équipe ne déclenche pas de tir.

Rebond : ce terme désigne surtout la récupération d'un tir manqué. Le rebond est dit offensif lorsqu'il est récupéré par l'équipe attaquante et défensif lorsqu'il est pris par l'équipe défensive.

Rebondeur : joueur plus particulièrement chargé dans une équipe de récupérer le ballon. Il s'agit en général de joueurs de grande taille, dotés d'une belle détente.

Reverse : action offensive faite par le possesseur du ballon, il se retourne en se collant son défenseur puis repart en dribble.

Run and gun : système de jeu basé sur la contre-attaque et le tir rapide.

Rythme : fréquence élevée ou non de l'enchaînement des phases de jeu. Quelquefois, les matches ne se jouent pas sur un bon rythme ou sur des faux rythmes.

S

Scotch (se faire scotcher) : expression utilisée lorsque la balle du tireur est bloquée contre la planche.

Shoot : voir tir.

Slam : autre mot du jargon US pour désigner le smash.

Slide throw : glissement en défense pour conserver son joueur (passer au dessus de l'écran)

Slide back : glisser en passant derrière le poseur d'écran (glisser sous l'écran)

Step back : pas de recule en dribblant

Stop (se prendre un) : manquer son smash en bloquant la balle contre le cercle.

Streetball : basket de rue.

Sky hook : bras roulé

Switch : permutation en défense.

T

Tête : Description d'une attitude concernant plutôt le tir. Dans les tirs, la tête doit être solidaire du reste du corps. Signe de bonne coordination.

Tempo : caractérise la succession, le cadencement dans l'enchaînement de différentes actions de jeu.

Time out : temps mort. Chaque équipe dispose de deux temps morts pour la première mi-temps et de trois temps morts pour la seconde. Ces temps morts durent 1 minute et permettent à l'entraîneur de donner des consignes à ses joueurs.

Timing : synchronisation.

Tipping : actions rapides de frappements de la plante des pieds pour se préparer à réagir plus rapidement.

Tir : il en existe trois sortes :

- le jump-shoot : tir en suspension.
- le set-shoot : le tir de pied ferme.
- le lay-up : le tir en course.

Tir ouvert : lorsque la situation de jeu donne au porteur de balle une opportunité de tir sans opposition.

Turnaround : volte-face.

Trailer : 4ème et 5ème contre attaquant qui finissent en coupant dans la raquette dans l'axe panier-panier en demandant la balle

Trap : prise à deux (du porteur de balle)

Trajectoire : courbe décrite par le ballon qui est lancé par un joueur.

Transition : concerne notamment l'enchaînement du jeu offensif lorsque la contre-attaque ne permet pas de conclure l'attaque.

Triple menace : position permettant de shooter, passer ou dribbler.

U

Un contre un : action de lutte entre deux adversaires directs.

V

Violation : infraction aux règles dont la pénalité est la perte du ballon : marcher, trois-secondes dans la raquette, etc.

Vision : élément-clé pour un meneur de jeu qui doit avoir une vision globale du jeu et du placement de ses partenaires.

Z

Zone d'attaque (ou zone avant) : moitié du terrain située entre la ligne de fond tracée derrière le panier de l'équipe adverse et la ligne médiane.

Zone de défense : moitié de terrain située entre la ligne médiane et la ligne de fond placée derrière le panier que l'équipe défend.

Zone de tir : différents secteurs de la zone d'attaque d'une équipe d'où les joueurs de cette équipe peuvent tenter un tir au panier