

TERMES TECHNIQUES DU CODE DE JEU

U12 • U14

1 ÉCRAN :



un écran est une action offensive où un joueur se place immobile sur la trajectoire d'un défenseur pour gêner ses déplacements et ainsi libérer un coéquipier.

2 HAND-OFF PASS :



passé où le porteur de balle donne directement le ballon dans la main d'un coéquipier, souvent en mouvement, au lieu de le lancer.

• Déroulement :

- Le porteur de balle garde le ballon en main (ou juste après un dribble).
 - Son coéquipier sans ballon se déplace vers lui.
 - Il donne le ballon dans les mains du coéquipier pour qu'il l'attrape sans rupture de course.
- Objectif :
- Profiter de la vitesse et de l'élan du coéquipier.
 - Créer un mini-écran avec son corps pendant la remise, pour protéger le ballon.

3 ÉCRAN SUR JOUEUR HORS BALLON (OFF-BALL SCREEN) :



action offensive où un joueur bloque légalement la trajectoire du défenseur d'un coéquipier qui n'a pas le ballon afin de lui permettre de se libérer et de se démarquer.

4 BUMP :



situation où le défenseur se place dans la trajectoire d'un attaquant sans ballon avec pour objectif de le ralentir (en d'autres mots, c'est un « écran » du défenseur).

5 CUTTING :



situation de jeu où un attaquant réalise un déplacement d'une position à une autre, principalement en traquette.



6 TRAP / PRISE À 2 :



situation de jeu défensif où 2 défenseurs réalisent une prise à 2 sur un seul attaquant.

7 ZONE PRESS :



situation de placement défensif en Zone sur tout le terrain, à la suite d'un panier marqué ou d'une rentrée en jeu, où l'objectif est de ralentir l'attaque ou d'intercepter rapidement le ballon depuis la rentrée en jeu de départ.

8 DÉFENSE DE ZONE :

situation de jeu défensif où les défenseurs occupent chacun un espace de leur zone arrière pour défendre leur panier ; on parle régulièrement de 2-avec des placements des défenseurs tels que : 2-3 ou 3-2 ou 1-3-1.



9 RÈGLE DES 3 SEC DÉFENSIVES :



Un défenseur ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la raquette s'il ne défend pas activement sur un joueur. Le décompte de 3 secondes commence dès que le joueur défensif met ses deux pieds dans la raquette sans activité défensive identifiable.

10 RÈGLE DES 3 SEC OFFENSIVES :



11 ZONE ARRIÈRE :

Est la moitié du terrain qu'une équipe défend. Elle inclut la ligne médiane, le panneau arrière et la zone de jeu située derrière la ligne médiane par rapport au panier adverse.



✓ **CONNAÎTRE LES TERMES, MIEUX COMPRENDRE LE JEU !**

