Quelques repères pour suivre le match de basket

-Le match se joue en 4 x 10min, et les remplacements de joueurs sont illimités

- L'équipe attaquante à 24'' pour tenter un tir (ballon parti des mains et qui touchera l'anneau).

-Une faute est un contact illégal sur un attaquant ou sur un défenseur. L'arbitre siffle en levant le poing fermé (il lève la main ouverte quand c'est une erreur technique), mime la faute, indique le numéro du joueur fautif puis éventuellement les lancers francs –LF- à tenter.

Les joueurs disposent chacun de 4 fautes personnelles pour stopper l'adversaire MAIS :

- A sa 5e faute le joueur ne peut plus jouer. C'est un paramètre pour gérer le temps de jeu du joueur.
- Le joueur qui subit une faute pendant une tentative de tir à 2 points tentera 2 LF (3 LF sur tentative à 3pts)
- Si un joueur subit une faute pendant un tir et marque quand même, le panier est accordé et le joueur tentera 1 LF supplémentaire
- Après 4 fautes cumulées par une équipe : l'adversaire tentera 2 LF à chaque nouvelle faute (pendant un tir ou non)

Lors d'un contact, le défenseur ne fait pas faute s'il fait face à l'attaquant sans avancer et que le contact a lieu sur son buste. Dans ce cas il peut même y avoir une faute de l'attaquant (passage en force).

-Dans l'équipe on peut distinguer 3 postes de jeu : Le meneur choisit avec le coach les systèmes à annoncer, les extérieurs jouent autour de la ligne à 3pts et sont adroit de loin et rapides, les joueurs intérieurs grands, verticaux, et solides au sol, sont utilisés proche du cercle. Ils s'en éloignent parfois pour aller bloquer le défenseur d'un joueur extérieur porteur de balle.

-La stratégie générale en attaque est de provoquer des retards et changements d'adversaire direct dans la défense (en prenant de vitesse son défenseur ou en le bloquant par un joueur intérieur) afin de trouver des situations favorables au porteur de balle (avantage de taille près du cercle ou de vitesse loin du cercle).

-En défense chaque joueur essaie de tenir son duel pour ne pas solliciter une aide, ce qui désorganise la défense.

Bon Match !