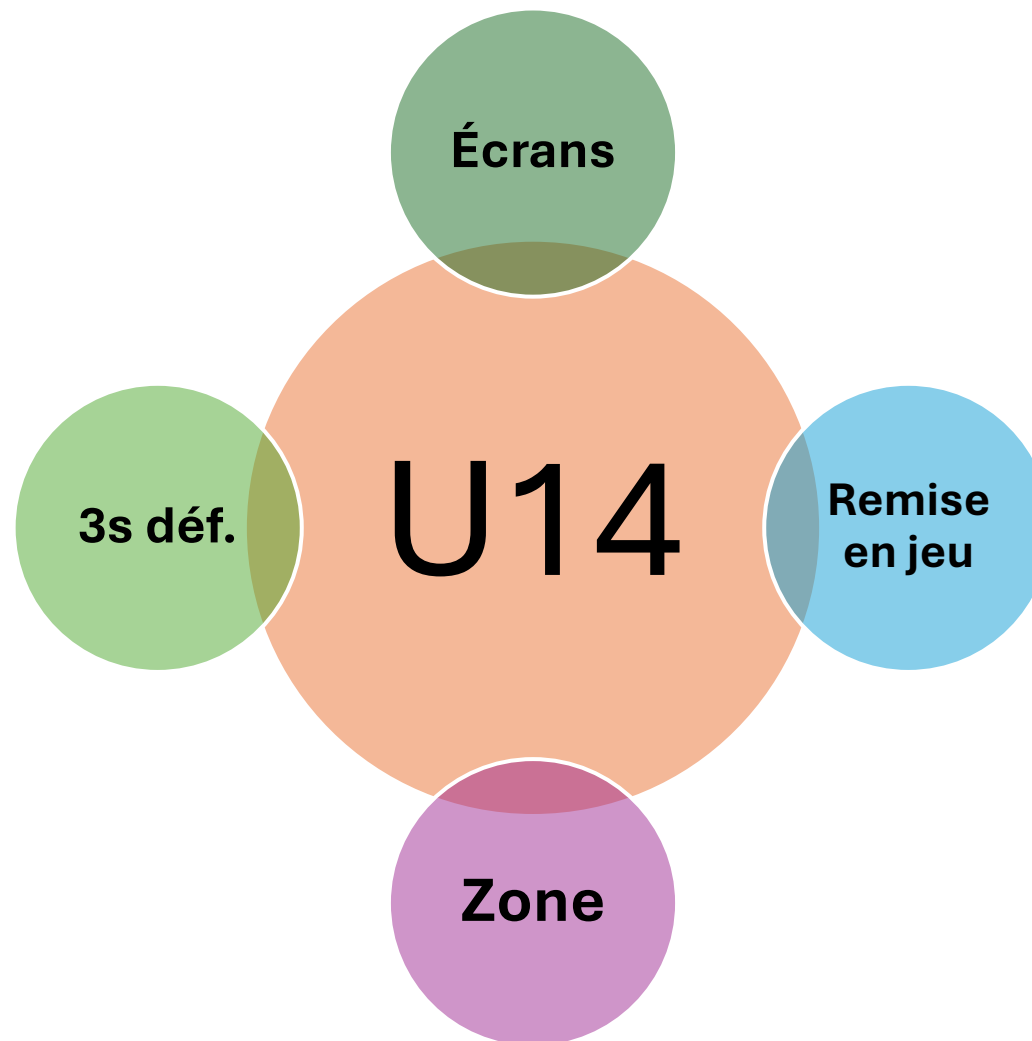


4 adaptations majeures



Les écrans



Écran sur le ballon **autorisé**
(« Pick-and-roll »)



Aucun écran n'est
autorisé sur une
remise en jeu



Écran hors ballon, sur un
joueur sans ballon, **pas**
autorisé

Les écrans

Sanction

Si une équipe place un écran hors ballon (1^{ère} situation)

1. Arrêt du chrono
2. Avertissement auprès : joueur concerné et Coach
3. Remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon, à l'endroit le plus proche d'où était le ballon

A nouveau, l'équipe replace un écran hors ballon

1. Arrêt du chrono
2. Remise en jeu pour l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche de la situation d'écran



La remise en jeu

La remise en jeu est **immédiate**, sans « touch » de l'arbitre

Conditions :

- ✓ Situation dans la zone arrière de l'équipe qui a la possession du ballon
- ✓ Suite à une violation

✗ Situation en Zone avant

✗ Suite à une faute

⚠ Déplacement excessif sur la remise en jeu



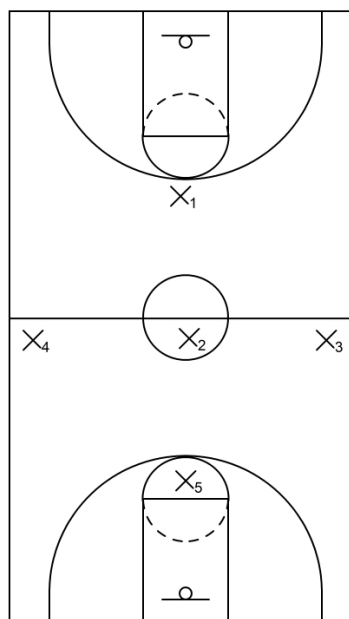
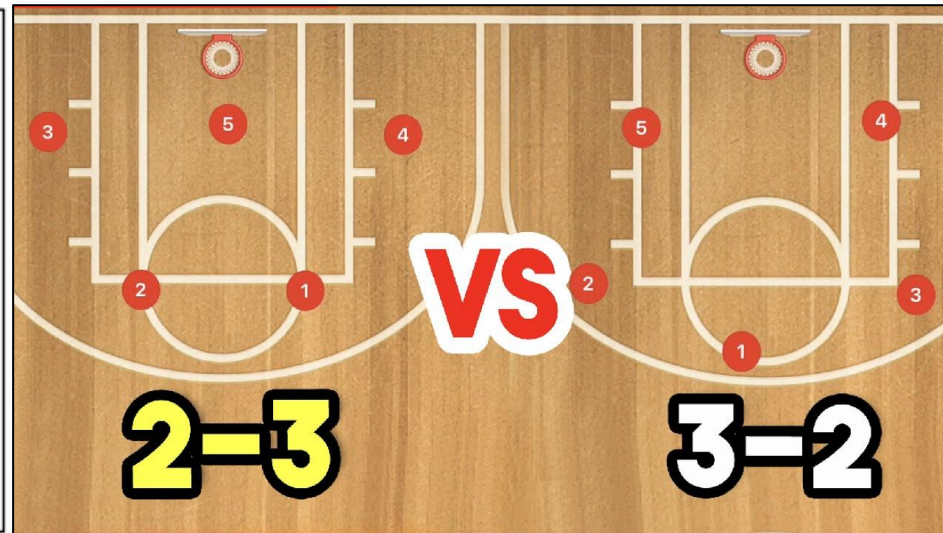
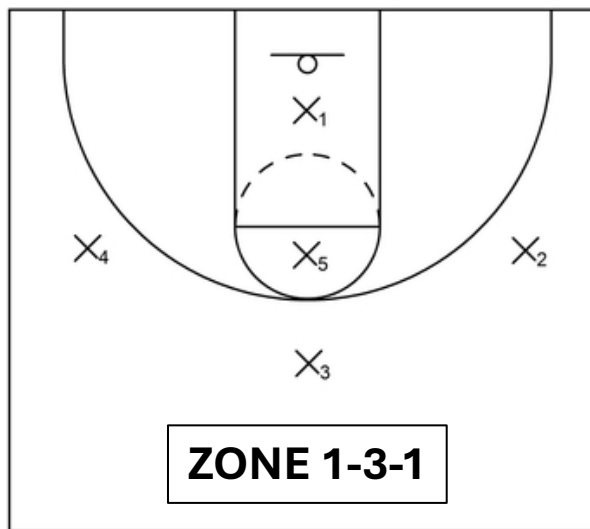
La défense de Zone

La défense de Zone, le placement d'un Zone Press est **strictement interdit**

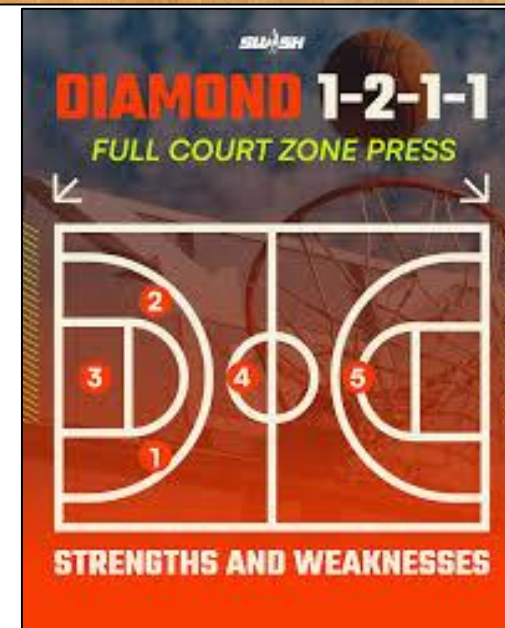
La défense homme à homme est **obligatoire**

! D'ailleurs, sur le **porteur du ballon**, le défenseur doit être en pression défensive à **1 bras** sur tout le terrain

Les traps sont **autorisés**



ZONE PRESS 1-3-1



La défense de Zone

Sanction

Si une équipe défend en zone ou réalise un zone press (1^{ère} situation)

1. Arrêt du chrono
2. Avertissement auprès du Coach de l'équipe concernée
3. Remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon, à l'endroit le plus proche d'où était le ballon

A nouveau, l'équipe défend en zone

1. Arrêt du chrono
2. Violation « défense illégale » (pas de signal, juste le dire à voix haute)
3. Octroi d'1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe en attaque
4. Remise en jeu pour l'équipe en contrôle du ballon, à l'endroit le plus proche d'où était le ballon



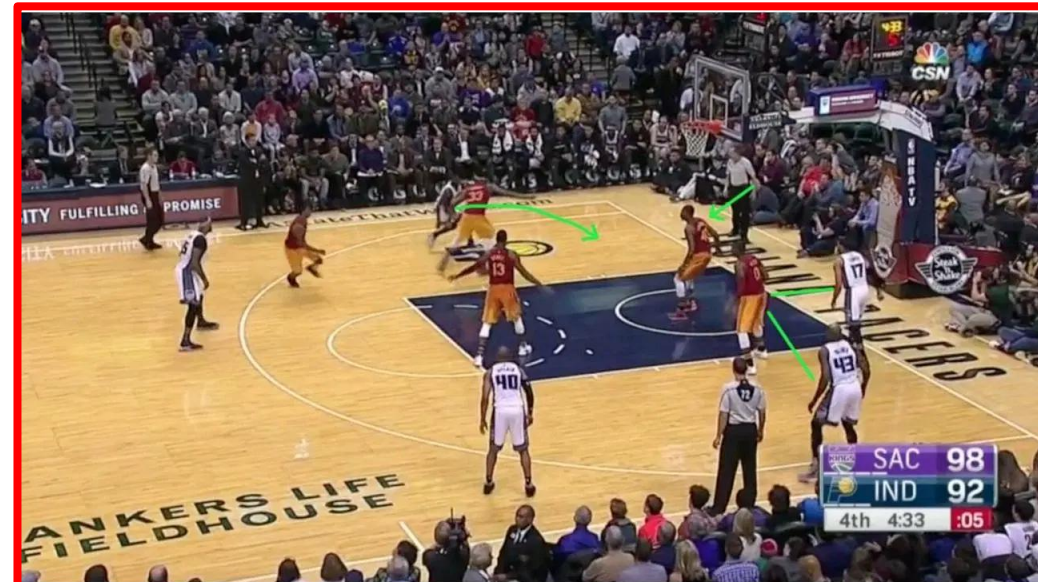
Les 3 secondes défensives

Le défenseur **n'est pas autorisé** à rester **plus de 3 secondes** dans la zone restrictive sans défense active sur un autre joueur



Sur un post-up, le défenseur **est autorisé** à avoir ses 2 pieds dans la zone restrictive (c'est logique, il ne sait pas l'éviter)

Si un défenseur fait l'effort de vouloir bouger et sortir de la zone restrictive, il ne doit pas être sanctionné d'un 3 sec. déf. L'idée est d'éviter à tout prix le « grand », avec les 2 pieds au milieu de la zone restrictive, qui « campe » pour gêner une pénétration



Les 3 secondes défensives

Sanction

Si une équipe est en situation de 3 sec. déf. (1^{ère} situation)

1. Arrêt du chrono
2. Avertissement auprès du Coach de l'équipe concernée
3. Remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon, à l'endroit le plus proche d'où était le ballon



A nouveau, l'équipe est en situation de 3 sec. déf.

1. Arrêt du chrono
2. Violation « défense illégale » (pas de signal, juste le dire à voix haute)
3. Octroi d'1 lancer-franc pour n'importe quel joueur de l'équipe en attaque
4. Remise en jeu pour l'équipe en contrôle du ballon, à l'endroit le plus proche d'où était le ballon



Domaines	Règles clés	But de la règle	Sanction
Écrans (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Ecran sur porteur du ballon <input checked="" type="checkbox"/> • Hand-off pass (2) <input checked="" type="checkbox"/> • Ecran sur joueur sans ballon (3) <input type="checkbox"/> • Ecran sur une remise en jeu <input type="checkbox"/> • Bump (4) sur cutting (5) <input checked="" type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> • Progresser dans l'apprentissage : écran uniquement sur porteur du ballon en zone avant 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Avertissement + remise en jeu à l'équipe qui avait la balle 2 Violation + remise en jeu à l'équipe adverse
Défense	<ul style="list-style-type: none"> • Défense homme à homme obligatoire <input checked="" type="checkbox"/> • Sur le porteur du ballon, pression défensive à 1 bras sur tout le terrain <input checked="" type="checkbox"/> • Traps (6) <input checked="" type="checkbox"/> • Zone press (7) <input type="checkbox"/> • Défense en zone (8) <input type="checkbox"/> • 3 secondes en défense (9) <input checked="" type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser le jeu offensif (pénétrations) • Éviter les aides statiques • Encourager la défense active 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Warning au coach 2 1 lancer-franc (joueur au choix) 3 L'équipe qui a le ballon garde la possession
Remise en jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Après violation (sortie, marcher, double dribble, entre-deux...) <u>en zone arrière</u> <input checked="" type="checkbox"/> : remise en jeu directe sans intervention de l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser réactivité et transition • Accélérer et intensifier le jeu • Gagner du temps (match + arbitrage) • Diminuer les possibilités de réactions négatives 	—

Termes techniques :

(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** : passe 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.

Termes techniques :

(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 traversant la zone restrictive.

(6) **Trap** : 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 Zone avec des placements des défenseurs tels que : 2-3 ou 3-2 ou 1-3-1 ...

(9) **3 secondes défensives** : le défenseur ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive sans défense active sur un autre joueur. L'image du défenseur, avec les 2 pieds dans la zone restrictive, qui « campe » dans celle-ci pour gêner une pénétration est donc proscrite.