

Les Fautes sur le porteur de balle :

Phase Théorique :

1 – Les différentes fautes sur porteur

- Échange
 - Qu'elles sont les différentes F sur le porteur de balle ?

2 – Le cylindre

- Échange avec jeunes
 - Qu'est-ce que le cylindre ?
 - Comment est-il défini sur le porteur de balle ?
 - Qu'est-ce que le porteur de balle à le droit de faire ?
 - Qu'est-ce qu'il ne peut pas faire ?
 - Essayer de voir pour donner des exemples de situation concrète
 - Ex bête : quand un DEF vient taper le bras du porteur il entre dans son cylindre et crée un contact illégal, histoire d'illustrer

3 – La PLD

- Échange
 - Comment fait-on la différence entre un joueur en PLD ou non ?
 - Qu'est ce que le défenseur peu faire en étant en PLD ?

4 - Le Marquage

- Pourquoi le coach dit « Passez devant !! » ?
 - Sur non porteur il y a les règles de temps et distance
 - Les énoncer
 - Sur porteur, non car :
 - Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui,
 - Tant qu'un défenseur prend position légale de défense sans créer de contact il peut passer devant
 - Échange :
 - Comment distinguer une faute DEF d'une OFF sur montée de balle ?
 - Si le défenseur ne prend pas le contact SUR le torse c'est qu'il n'a pas réussi à se mettre en PLD sans créer de contact donc F-DEF

Les Fautes sur le porteur :

- **Comment est délimité le cylindre ?**

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace situé dans le cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu.

Porteur de balle :

A l'avant :

- Par ses pieds, ses genoux fléchis et ses bras fléchis, en tenant le ballon au-dessus des hanches

- A l'arrière :

- Par ses fesses,

- Sur les côtés :

- Par le bord extérieur de ses coudes et ses jambes,

Le joueur attaquant porteur du ballon doit bénéficier d'un minimum d'espace dans son propre cylindre pour effectuer une action normale de basketball. L'action normale de basketball inclut :

- Partir en dribble, pivoter, tirer et passer.

Le joueur attaquant ne peut pas étendre ses jambes ou ses bras en dehors de son cylindre et provoquer un contact illégal avec le joueur défenseur dans le but de se créer de l'espace supplémentaire.

PLD :

Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds sur le terrain de jeu.

Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,

Marquer un joueur qui contrôle le ballon :

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Ecran :

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est **légal** lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- A les deux pieds sur le terrain de jeu lorsque le contact se produit.

L'écran est **illégal** lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- Était en déplacement lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en déplacement lorsque le contact s'est produit.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

Si l'écran est fait **dans le champ visuel** (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.

Si l'écran est fait **hors du champ visuel** d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

Si l'adversaire est **en déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer.

Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

La distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.

Les fautes par le porteur :

- **Comment est délimité le cylindre ?**

Non-Porteur :

A l'avant :

- Par la paume des mains

A l'arrière :

- Par les fesses,

Sur les côtés :

- Par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Le joueur défenseur ne doit pas entrer dans le cylindre du joueur porteur du ballon et créer un contact illégal quand l'attaquant tente une action normale de basket-ball dans son propre cylindre.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais moins d'1 pas normal.

Le temps de réaction est **proportionnel à la vitesse de l'attaquant** (plus il va vite, plus le défenseur doit s'établir tôt).

A l'appréciation de l'arbitre

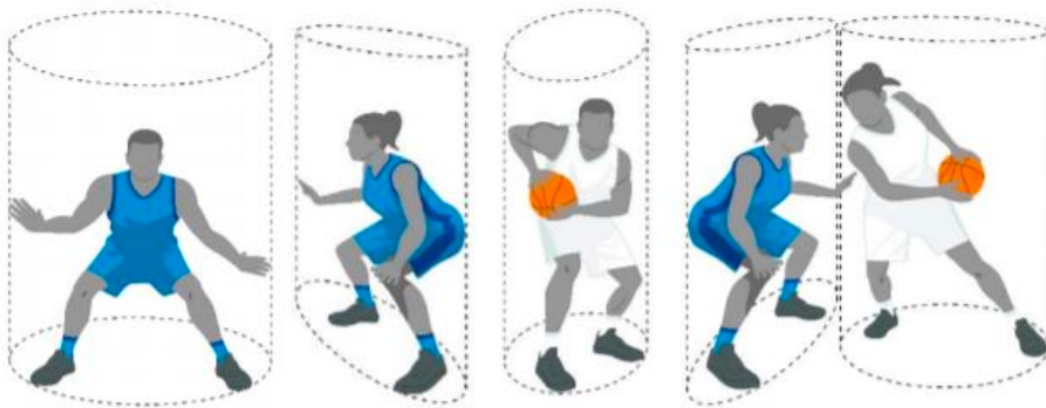


Figure 6 – Principe du cylindre