

DIDACTIQUE BASKET BALL

Licence STAPS_ université de Marne la vallée

2006 - 2007



BASKET BALL

1. HISTORIQUE
2. REGLEMENT
3. LOGIQUE DE L'ACTIVITE
4. PROBLEMES FONDAMENTAUX
5. ENJEUX EDUCATIFS
6. COMPETENCES ET PROGRAMMES
7. NIVEAUX DE JEU

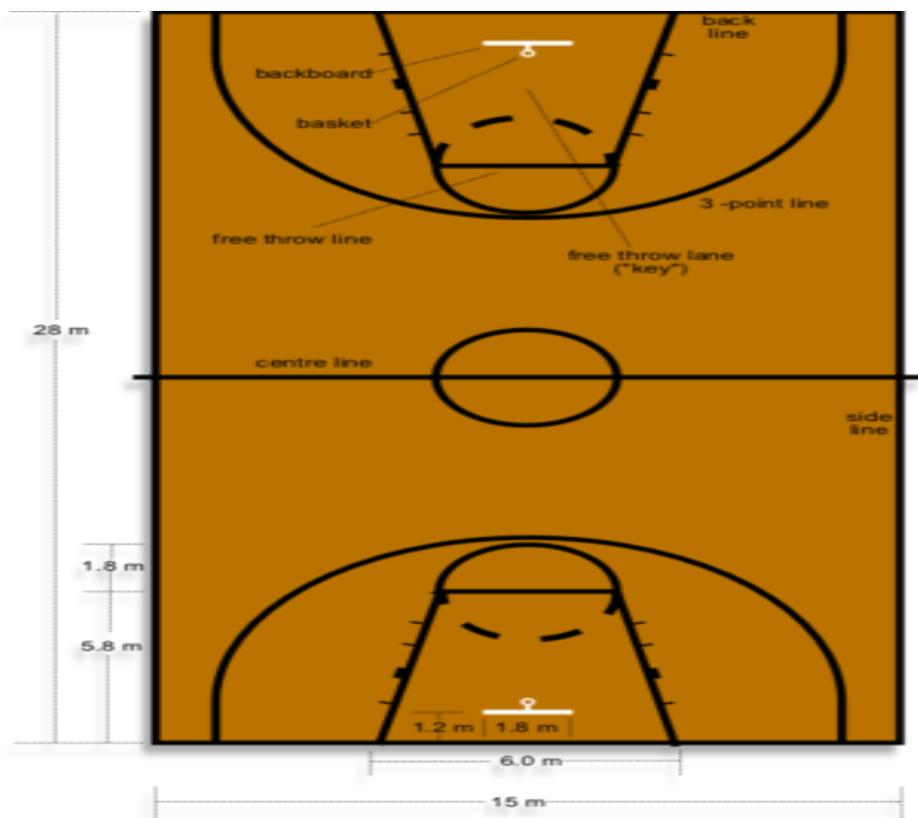
1 HISTORIQUE

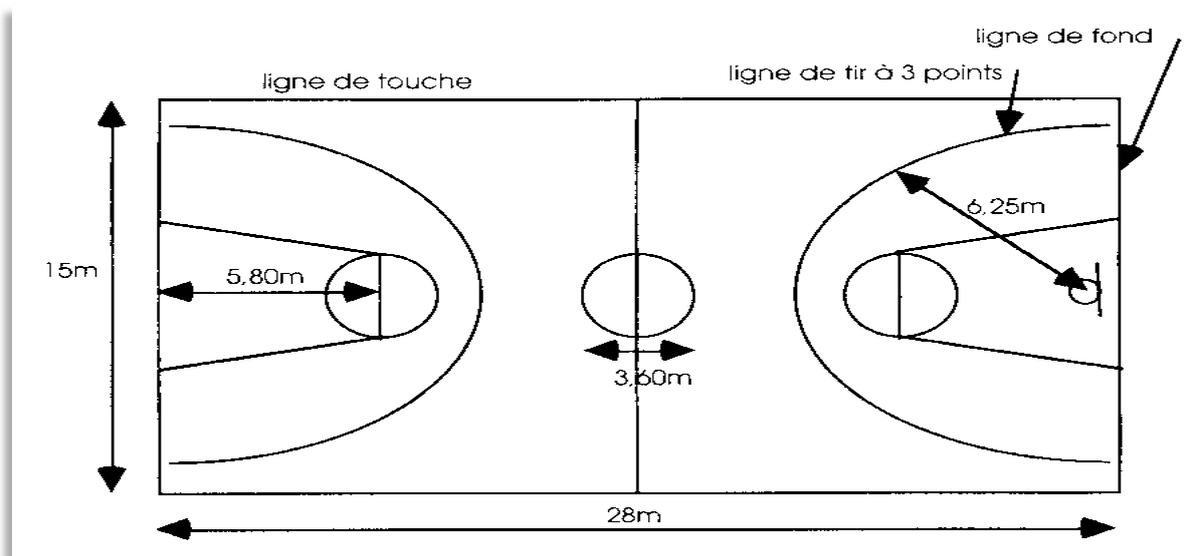
Le basket-ball a été inventé en 1891 par James Naismith, un professeur d'éducation physique canadien. Ce sport fut baptisé *basket-ball*, ce qui signifie littéralement en anglais : « panier ballon »

Afin de faire simple, je vous conseille le site www.histoire.basket.free.fr/ (si le site est indisponible effectuer une recherche via Google)

Rubrique histoire du basket, les débuts de l'aventure et l'ancêtre du basket.

2 REGLEMENT





Joueurs : Une équipe comprend 10 joueurs au maximum dont 5 sur le terrain.

Engagement : Après un panier, l'équipe adverse effectue l'engagement derrière la ligne de fond.

Dribble : Si le joueur veut avancer avec la balle, il doit obligatoirement la faire rebondir d'une seule main. Il peut changer de main pendant ce dribble.

Marcher : Pour s'arrêter, le joueur porteur du ballon dispose de 2 temps. Il peut également pivoter autour d'un pied qui reste au sol.

5 secondes : Le joueur a 5 secondes pour mettre la balle en jeu et également pour effectuer une passe ou un tir s'il est étroitement marqué.

Sortie : Un joueur est hors-jeu lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain. Le ballon sort dès qu'il est en contact avec le sol sur ou en dehors des lignes du terrain. Après une sortie en touche, la remise en jeu se fait à l'extérieur du terrain (derrière la ligne), à l'endroit le plus proche de l'action.

Retour en zone : Quand le ballon passe la ligne médiane, il ne peut plus revenir en arrière de cette ligne tant que la balle reste sous le contrôle des attaquants.

3 secondes dans la raquette : Un attaquant ne peut rester plus de 3 secondes avec ou sans ballon dans la raquette près du panier adverse. Un tir interromp ce décompte.

Entre deux : Un défenseur peut disputer le ballon dans les mains d'un attaquant. Si l'issue est incertaine, l'arbitre fait procéder à un entre-deux qui arrête le jeu. L'arbitre lance la balle entre les 2 joueurs qui tentent de pousser la balle vers leurs partenaires.

Contact : Tout contact volontaire ou non est interdit.

Lancer Franc : Quand un tireur subit une faute, il bénéficie de lancer franc. Il en obtient 2 pour un tir à 2 points, 3 pour un tir à 3 points.

Faute : Après une faute, la remise en jeu se fait à l'extérieur du terrain (derrière la ligne), à l'endroit le plus proche de l'action.

Changements : Chacun des 10 joueurs peut entrer et sortir plusieurs fois pendant le match. Les changements ont lieu pendant un arrêt de jeu.

Il existe deux types d'erreurs : la faute et la violation.

La violation est la moins grave, il s'agit des infractions par rapport au ballon, elle est sanctionnée par la perte du ballon ; toutes les violations sont remises en jeu à l'extérieur du terrain.

Les principales violations : reprise de dribble, dribble à deux mains, ballon porté, dribble en l'air, les sorties de balle (la balle sort quand elle touche l'extérieur de la ligne ou dans les mains d'un joueur qui a un pied à l'extérieur de la ligne ; les lignes sont en dehors du terrain), retour en zone (lorsqu'une équipe est en secteur d'attaque, la balle ne peut plus revenir dans le secteur défensif).

Les fautes sont plus graves ; elles sont comptabilisées et peuvent amener le joueur sur le banc.

Les principales fautes sont :

- Faute personnelle : faute sur un tireur à 2 pts = 2 lancers francs ; sur tireur à 3 pts = 3 lancers francs ; les fautes sur un dribbleur, réceptionneur, passeur sont comptabilisées et à partir de 8, l'équipe est sanctionnée par un « 1+1 » (si le 1er lancer franc est réussi, ils peuvent en tenter un 2ème).
- Faute intentionnelle ou volontaire : 2 lancers francs et une balle au centre du terrain.
- Faute technique : écart de langage, 2 lancers francs si le joueur est sur le terrain ; si le joueur est sur le banc, il y a en plus la balle au centre du terrain.
- Faute d'attaquant : passage en force (jamais sanctionné par un lancer franc).

3 LOGIQUE DE L'ACTIVITE

En tant que sport collectif, la logique du basket-ball correspond logiquement à la logique interne des APSAE collective, à savoir :

- une situation d'opposition collective, de gagne terrain où deux équipes s'affrontent dans des phases alternées d'attaques et de défenses.
- Opposition collective de rapport de force réglementé où il s'agit de s'organiser pour récupérer la balle, la faire progresser avec les mains vers la cible adverse pour tirer en vue de marquer un panier et aussi de s'organiser pour éviter de subir la même chose.

4 PROBLEMES FONDAMENTAUX

- Assurer contradictoirement et dans la même action l'attaque du camp adverse et la défense de son propre camp (*Metzler, revue spirale N°1*)
- Résoudre le rapport de force attaque / défense
- Assurer une aisance gestuelle propre à l'activité : passes et réceptions, shoot en élan et à l'arrêt
- développer une motricité spécifique : celle ci étant manuel, se déplacer en effectuant des dribbles sans regarder le ballon.
- Lutter contre les effets de modes liés à l'activité, En exemple la pratique du basket US avec les problèmes liés aux exploits individuels de certains joueurs (Jordan M.) et des conséquences qu'ils engendrent. Également la pratique de rue sur un panier (street-ball), à effectifs réduits qui amenuise la logique d'attaque et de défense d'un camp (puisque dans une telle pratique le camp attaqué et défendu est le même pour tous).
- Diminuer le nombre d'informations en abordant l'activité avec un effectif réduit.

Principes fondamentaux en Basket

<i>Attaque</i>	<i>défense</i>
- conserver le ballon - faire progresser le ballon vers le panier adverse - tirer à distance réglementaire pour marquer - récupérer la balle : rebond offensif	- empêcher l'adversaire de marquer, le gêner - protéger sa cible, s'organiser collectivement en défense - récupérer la balle : rebond défensif

5 ENJEUX EDUCATIFS

5.1 ENJEUX GENERAUX :

- en tant que pratique scolaire, APSAE support d'enseignement de l'EPS, le basket participe à la poursuite des trois objectifs généraux de l'EPS définis dans les programmes d'EPS (CF. programme d'EPS pour la classe de sixième – BO du 18 juin 1996) et poursuit d'autres plus généraux tels que la santé, la sécurité, la citoyenneté, la responsabilité, l'autonomie au travers des situations qui peuvent être proposées.
- la pratique scolaire du basket vise l'amélioration de ressources(*)

(*) (FAMOSE 1986 dossier EPS N°1) « *Connaissances, capacités, aptitude, attitudes, instruments qu'un individu peut mobiliser et utiliser à son profit pour accomplir une tâche.* Elles peuvent être bio énergétiques, bio informationnelle, bio mécaniques, affectives... Lorsque l'écart entre la demande de la tâche et les ressources de l'élève est trop grand ou trop faible il n'y a pas d'apprentissage. »

- ressources bio informationnelles : visuelles (sur le ballon, mes coéquipiers, mes adversaires) et proprioceptives (notamment sur mon équilibre postural lors des shoots).
- Ressources bio énergétiques : gestion d'un effort long (une mi temps, un temps de jeu), entrecoupé de phases d'accélération plus ou moins soutenues, par conséquent une activité qui fait intervenir les trois filières énergétiques.
- Ressources Affectives : gestion de ses émotions dans la coopération et la confrontation, assumer un rôle de défenseur et/ou d'attaquant.
- Ressources sociales : tenir différents rôles : pratiquant, évaluateur, arbitre, aide, conseiller ...

5.2 ENJEUX SPECIFIQUES :

- Développer des stratégies collectives pour résoudre un problème
- développer une motricité spécifique à l'activité : dribbler, passer et réceptionner, shooter
- Maîtriser une pratique culturelle assez fortement médiatisée et sous des formes différentes
- savoir s'organiser individuellement et collectivement
- utiliser et « obéir » à un règlement
- confronter l'élève à une situation où la prise d'informations est multiple



Ce qui suit représente une partie des programmes, et en ce sens n'est qu'une base de départ des compétences à travailler suivant le niveau de classe

1 Au Collège : les compétences du groupe activités de coopérations, sports collectifs

Programme d'EPS classe de sixième BO 29 du 18 juillet 1996

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

- S'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire :
 - différencier jouer contre et jouer avec,
 - se reconnaître attaquant ou défenseur,
 - intégrer la notion de cible,
 - respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué.

- Faire les choix élémentaires permettant d'atteindre la cible :
 - jouer seul ou jouer avec un partenaire,
 - tirer ou passer,
 - jouer court ou jouer long.

- Maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative :
 - à l'occupation de l'espace,
 - à l'action de tir et de marque,
 - au déplacement éventuel avec la balle,
 - à la liaison receveur/non receveur, porteur/non porteur, lorsqu'elle est nécessaire et possible.

- *Commentaire* : en 6^e, les compétences et connaissances à acquérir dans le cadre d'un jeu à effectifs réduits doivent permettre, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.

Programme d'EPS classe de cinquième et quatrième BO du 13 février 1997

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

- Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu.
 - En attaque : porteur de balle (passeur, tireur, éventuellement dribbleur), non porteur de balle (appui, soutien, relais) ;
 - En défense : interception, gêne, etc.
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :
 - exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie) ;
 - occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense ;
 - se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires ;
 - identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé ;
 - enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.
- Maîtriser les solutions nécessaires pour :
 - utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense ;
 - agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense ;
 - pouvoir atteindre la cible ;
 - appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

Commentaire

À l'issue de la classe de 4^e, dans les matches où l'effectif des équipes est adapté, les compétences acquises doivent permettre à l'élève de s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. Il doit pouvoir mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.

Programme d'EPS classe de Troisième BO du 15 Octobre 1998

L'activité programmée en 3^e a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives

L'accent sera mis sur :

- l'optimisation des compétences attendues au niveau de la 4^e. On recherchera essentiellement à ce stade l'intensité et le dynamisme des actions.

Cette consolidation doit permettre à l'élève de stabiliser et d'automatiser un certain nombre de compétences spécifiques à l'activité pratiquée, en vue d'une plus grande efficacité au service d'un projet d'action collectif :

- en situation, une plus grande compréhension des modifications des rapports de force et de leurs implications sur les choix offensifs ou défensifs, une meilleure maîtrise de l'alternative entre un jeu personnel et un jeu collectif ;

- un retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques pour mieux ajuster les actions ou les stratégies au regard des effets produits.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège s'exprimeront comme pour les niveaux précédents dans une situation de jeu réelle mais adaptée. Elles devront permettre à l'élève :

- de s'inscrire en attaque, dans une organisation collective axée sur l'action de marque en condition favorable, autour de la gestion de l'alternative :

- jeu rapide ou de contre-attaque lors d'un rapport de force favorable,

- jeu plus stabilisé proche de la cible (ou attaque différée), face à une défense qui s'organise :

- de s'inscrire en défense, dans une organisation collective adaptée aux caractéristiques d'attaque développée :

- reconquête de la balle,

- protection de la cible.

L'activité programmée en 3^e est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives

L'accent est mis sur :

- le réinvestissement des compétences acquises antérieurement et leur exploitation dans la nouvelle activité, eu égard aux objectifs de la 5^e et 4^e. Exemples : la perception des espaces libres, la notion de couloir de jeu direct, la progression assurée du ballon vers l'espace de marque (« gagne terrain »), etc. ;

- le développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5^e et 4^e ;

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège doivent permettre à l'élève, dans une situation de jeu réelle mais adaptée de :

- développer en attaque les conduites utiles à la gestion collective de l'alternative, faire progresser la bal le rapidement vers la cible ou de façon plus assurée (« jeu rapide » ou « gagne terrain ») ;

- s'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de balle.

Dans tous les cas, les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus, par la mise en évidence de liens pouvant exister entre les différents sports collectifs abordés.

Ces corrélations pourront faciliter des réinvestissements plus rapides d'une activité à l'autre et aider la consolidation d'acquis antérieurs. Elles peuvent se retrouver entre autres dans :

- l'appropriation et le réinvestissement de la logique de coopération sous-tendue par la pratique des sports collectifs (l'action individuelle mise au service du groupe) ;

- l'identification et la remise en contexte de similitudes, de proximités entre des situations de jeu vécues dans des sports collectifs différents ;

- la structuration de moyens de communication entre partenaires à partir de mises en relation d'événements communément partagés en jeu ;
- la tenue de différents rôles sociaux afférents à la pratique des sports collectifs :
 - liés à la connaissance et au respect des règles permettant le bon déroulement de l'activité au niveau concerné (joueurs, arbitres),
 - liés à la compréhension et la reproduction de procédures d'échauffement.

Au Collège : exemple de compétences spécifiques et de contenus pour une classe de sixième

1. Conduites initiales des élèves, obstacles rencontrés

Les logiques d'organisation des élèves en basket-ball sont multiples. Les repères proposés sont donnés à titre indicatif et ne prétendent pas décrire toutes les caractéristiques observables.

Seuls les comportements les plus couramment constatés chez les élèves ont été retenus ; encore faut-il préciser qu'il s'agit de tendances et que la réalité reste beaucoup plus complexe.

a. Enchaînements collectifs d'action

À ce stade, il est préférable de parler d'actions qui se juxtaposent ou qui se succèdent avec des temps de latence parfois importants.

b. Objets pris en compte pour décider

L'atteinte de la cible (tirer et marquer) et l'appropriation du ballon peuvent être considérées comme des centres d'intérêt dominants chez un très grand nombre d'élèves.

c. Mises en relations établies par l'élève dans l'équipe

• L'appropriation du ballon et sa conservation

La perception du joueur est « globalisée » et perturbée par l'affluence de signaux imprévisibles ou non pertinents. Il n'y a pas, à ce niveau, de lecture du jeu (le porteur de balle « protecteur/rejeteur » selon la nature de la pression défensive, les non-porteurs et les défenseurs « accompagnateurs ou quémandeurs » proches et faces au porteur).

• La cible et le tir

La perception du joueur est focalisée par le déclenchement du tir (le porteur de balle « dribbleur solitaire »). Les indices permettant une progression plus sûre et plus aisée de la balle vers l'espace de marque ne sont pas jugés essentiels. La lecture du jeu s'effectue ici a priori et ne tolère quasiment pas d'adaptation.

• La cible et les partenaires

Le jeu de passe prédomine largement sur le jeu de dribble, même lorsqu'il est nécessaire. La lecture du jeu correspond ici à ce que l'on peut attendre chez un élève de 6e. En revanche, les moyens disponibles sont trop fragiles, ou les temps de réponse trop longs pour que l'élève exploite correctement les alternatives perçues ou créées (jeu en forme de « chaîne de passes »).

d. Techniques d'action sur la balle

Les échanges face à face à deux mains ne posent pas de problèmes majeurs dès lors que la pression temporelle (intensité de l'action des défenseurs) est réduite, la distance de passe courte et la vitesse de déplacement faible.

La progression en dribble s'effectue la plupart du temps à

vitesse constante. Pour certains, le dribble ne peut être utilisé en jeu, car il est trop lent à déclencher ou trop complexe en situation de joueur poursuivi. Pour d'autres, il est surexploité sans grande capacité d'ajustement au cours de l'action. Les tirs s'effectuent le plus souvent à l'arrêt, quelle que soit l'action qui précède (déplacement, réception en appui). Le tir est fréquemment tenté face et près du panier, à deux mains. La cible est perçue globalement et très tardivement (pendant l'action de tir, voire a posteriori).

2. «Ce qu'il y a à faire» : compétences spécifiques

a. Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable

Prendre de vitesse le système défensif adverse et permettre une action de tir dans l'espace de marque favorable.

Le porteur de balle assumera le tir ou favorisera l'action du partenaire selon la situation perçue.

La maîtrise du dribble de progression et de la passe longue sera nettement valorisée pour faciliter l'apparition de cette alternative.

b. Compétences liées à l'action de marque

Dans un espace proche du panier, seul ou poursuivi, produire une trajectoire haute, associant une poussée équilibrée et contrôlée, et une visée précise.

Les formes de tir (en appui ou en course) ne sont pas imposées, même si le tir en course doit être, dès ce stade, nettement valorisé.

c. Compétences liées à la récupération de balle

Provoquer des transgressions de règle chez le porteur de balle ou induire des trajectoires de longue durée.

Rebond offensif et défensif : occuper l'espace dans lequel le ballon redescendra.

d. Compétences liées à l'application du règlement

Sur la base d'indices essentiels du jeu, réagir et appliquer la décision correspondante (auto arbitrage ou arbitrage à plusieurs) :

- la marque ;
- le non-contact ;
- le marcher ;
- la reprise de dribble.

3. Indicateurs de fin d'étape

Repères collectifs

Le nombre de possessions de balle qui débouchent sur une action de tir est globalement égal au nombre de pertes.

Le score augmente sensiblement, même si l'adresse effective se situe entre 20 et 30 % de réussite.

L'espace de jeu offensif relie les deux cibles sur l'axe central mais reste encore très étroit.

Repères individuels

En attaque, l'élève exploite des alternatives simples dans le jeu de progression en appui (passe ou dribble).

En défense, l'élève perçoit le sens de l'action défensive et recherche la récupération de balle

2 Au lycée : programme d'EPS classe de seconde BO du 30 Aout 2001

Niveau 1. Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible.

Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

Niveau 2. Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins deux partenaires.

La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

7 NIVEAU DE JEU



Ce qui suit est à prendre comme valeur d'exemple, qu'il faut adapter à sa classe, son groupe en fonction de leur niveau réel.

NIVEAU I

REPERER (Infos à prendre en compte)	CHOISIR	AGIR
Porteur de Balle : - ballon - orienté / cible - utilisation couloir jeu direct - Ad direct	. si personne : dribble, jeu direct . si Adversaire proche : regard vers l' Avant ou attente et protection	Dribble finalisé Passe Utilisation pied de pivot
Non Porteur de Balle : - espaces libres	. je me mets à distance de passe où il n'y a pas de Défense . . " bouger " même si je n'ai pas le ballon	Démarquage

Objectifs :

- 1) Jouer vers l'avant.
- 2) S'écarter du **Porteur de Balle** pour occuper les espaces libres (se faire voir vers l'avant, occuper les zones de moindre concentration) .

Règles : - Fautes : non contact.- Marcher. - Reprise de dribble. - Marque.

NIVEAU II

REPERER (Infos à prendre en compte)	CHOISIR	AGIR
Porteur de Balle : - position Adversaires - position Adversaire proche - ma distance / cible - position de mes partenaires	. si personne : dribble, jeu direct <u>ou</u> passe si Partenaire mieux placé . si Adversaire proche : passe dans espace libre . si cible proche, sans Adversaire devant moi : tir.	La triple menace : dribble passe tir
	. être dangereux : pouvoir recevoir le ballon et / ou s'approcher du panier aider le porteur de balle en difficulté	Démarquage, appel de balle. Passe et va, passe et suit.

Objectifs : Porteur de Balle :

- 1) Adopter une position de triple menace.
- 2) Faire son choix en fonction de mes partenaires et adversaires.

Non Porteur de Balle : Se placer en appui, soutien (à distance, au bon moment).

Règles : idem niveau précédent (fautes, marcher, reprise de dribble, marque). + 5 secondes.

NIVEAU III

REPERER (Infos à prendre en compte)	CHOISIR	AGIR
<p>Porteur de Balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - position Adversaires - position Adversaire proche - ma distance / cible - position de mes partenaires <p>mais <u>pendant l'action</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les faiblesses de l'Adversaire 	<p>Choisir la solution la plus simple et la plus rapide, en situation d'urgence, en fonction des éléments en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - idem niveau précédent - si Adversaire direct " faible " - pas de solution 	<p>La triple menace : dribble, passe, tir. Le 1 contre 1. Dribble d'attente.</p>
<p>Non Porteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - position de mes Partenaires <ul style="list-style-type: none"> • par rapport à moi • par rapport à la cible • par rapport à l' Adversaire direct • ma position par rapport à l' Adversaire direct <p>/ tir adverse</p>	<p>Aider le Porteur de Balle et mes Partenaires à :</p> <p>se démarquer</p> <p>pour offrir plusieurs solutions au Porteur de Balle</p> <p>Récupérer le ballon adverse</p>	<p>Ecran</p> <p>Aller au rebond (triangle de rebond) .</p>

Objectifs : Se placer et se déplacer en fonction des partenaires, pour offrir plusieurs solutions au Porteur de Balle.

Règles : idem niveaux précédents (fautes, marcher, reprise de dribble, marque, 5 secondes). + 3 secondes. Retour en zone. 10 secondes

NIVEAU IV

Objectifs : Etre aussi dangereux avec que sans la balle.

Mettre en place une stratégie collective prenant en compte les faiblesses de l'équipe adverse.

Règles : idem que les niveaux précédents+ les 20 secondes.

Exemple d'un tableau de niveaux de jeu pour le collège, correspondant aux compétences à acquérir en fin d'étape, pouvant servir de tableau d'évaluation de niveau de maîtrise.

		Attaquant Porteur de balle	Attaquant Non porteur de balle	défenseur	Arbitrage
Niveau 1 10h00 De pratique	6 ^{ème}	_faire avancer le ballon vers la cible -drible -passe -shoot	_Soutenir près du PB _Se démarqué au moins vers la cible	_défend près du ballon et façon rapide	_Siffle fort _Suit l'action _Siffle les fautes : Marché et reprise de dribble
	5 ^{ème} et 4 ^{ème}	_part seul et shoot si possibilité _tente le shoot de près et de loin _ressort de la raquette	_Soutenir dans des espaces libres et se démarquer vers avant et arrière	_cherche à gêner la progression du ballon - rebond offensif	_Reconnait et siffle fort les fautes Marché et reprise de dribble + fautes de contacts + retour en zone
Niveau 2 20h00 De pratique	3 ^{ème}	_ dribble efficace, protection du ballon, regarde le jeu _passes qui amènent des solutions offensives rapides _rebond offensif	_offrir des solutions offensives	_sur un ou plusieurs joueurs sans faute _contre attaque _rebond défensif	_Fait appliquer le règlement en étant sur de soi.

Bibliographiques :

- Revue EPS n° 245 – 257 – 258 – 225 – 256 – 200 – 201 – 259 – 273
- Basket, de l'école aux associations (Poulain et Bosc ed. Vigot)
- Lancer ou circuler (R. Mérand, INRP)

Sites Internet :

- <http://histoire.basket.free.fr/>