LUDICLICS

SPORT / GUIDE NUMERIQUE



Basket : règles pour suivre le jeu

Possessions, fautes et temps

Les repères réglementaires qui permettent de suivre une possession, comprendre les arrêts de jeu et situer les décisions d’arbitrage.

LE PROPOS

Un angle pour entrer dans le sujet

Les repères réglementaires qui permettent de suivre une possession, comprendre les arrêts de jeu et situer les décisions d’arbitrage.

Ce guide rassemble des repères concrets et des exemples pour comprendre le sujet, puis le regarder avec plus de précision. Les faits rapportés sont attribués aux organismes et éditeurs cités en fin de lecture ; les pistes d’observation sont celles de la rédaction.

POUR QUI ? Possessions, fautes et temps.

SOMMAIRE

PARTIE	CHAPITRE
01	Pourquoi le chronomètre des 24 secondes compte
02	L’écran change qui défend sur qui
03	Une bonne aide défensive peut ouvrir une autre porte
04	La prochaine fois, suivez une seule possession
05	Le compte à rebours change le sens de chaque passe
06	Un écran, trois réponses défensives et plusieurs attaques possibles
OUTIL	Une grille de lecture personnelle
SOURCES	Repères documentaires

Pourquoi le chronomètre des 24 secondes compte

Les règles officielles de la FIBA imposent à l’équipe en possession de tenter un tir dans un délai de 24 secondes ; la remise à 14 secondes s’applique dans certains cas après une possession offensive prolongée. Le détail des remises en jeu dépend de la situation, mais le principe est simple : on ne peut pas conserver le ballon indéfiniment en attendant un tir idéal.

Une action construite à vingt secondes restantes n’a pas la même forme qu’une action à trois secondes. À la fin du compte à rebours, le porteur doit souvent créer plus vite et accepter un tir moins confortable. Quand une équipe défend bien sans voler le ballon, elle peut déjà avoir gagné quelque chose : elle a consommé le temps de l’adversaire.

L’écran change qui défend sur qui

Un joueur se place sur la trajectoire d’un défenseur pour permettre à un partenaire de se démarquer : c’est l’écran. Si le défenseur contourne lentement l’obstacle, le porteur gagne un pas vers le panier. Si les défenseurs échangent leurs joueurs, une différence de taille ou de vitesse peut apparaître. Et si un troisième défenseur vient aider, quelqu’un d’autre devient libre.

Le « pick and roll » désigne une séquence où le poseur d’écran se dirige ensuite vers le panier. Il peut recevoir la passe, mais il peut aussi simplement attirer une aide et ouvrir un tir à l’extérieur. Le nom de l’action n’explique pas sa réussite : observez quel défenseur a dû choisir entre deux menaces.

Cette lecture rappelle notre guide sur les espaces dans un match de football. Dans les deux cas, le joueur sans ballon peut créer l’occasion. Les terrains et les règles diffèrent ; la question « qui a été déplacé ? » reste utile.

Une bonne aide défensive peut ouvrir une autre porte

Quand un attaquant pénètre vers le cercle, un défenseur initialement chargé d'un autre joueur peut venir l'arrêter. L'aide protège le panier. Elle laisse cependant un partenaire adverse disponible, au moins pendant un instant. L'attaque tente alors de faire voyager le ballon plus vite que la défense ne se réorganise.

Tout tir « ouvert » n'est pas pour autant un bon tir automatique. La distance, l'équilibre du joueur et le temps restant comptent. Il est plus juste de décrire la décision que de juger après coup uniquement selon que le ballon entre ou non.

La prochaine fois, suivez une seule possession

Au début de l’action, regardez le chronomètre. Repérez ensuite qui pose l’écran et quel défenseur vient aider. Enfin, observez où la dernière passe est envoyée. Refaire cet exercice sur trois possessions suffit souvent à donner une autre lecture du match. Le guide Basket : les fondamentaux reprend ces repères dans un format plus continu.

Pour un autre sport où les rotations et la position des joueurs changent vite l’attaque, lisez aussi notre article sur le handball.

Le compte à rebours change le sens de chaque passe

Le basket international décrit par la FIBA impose à l’équipe qui contrôle le ballon de tenter un tir dans le temps prévu par la règle des vingt-quatre secondes. Ce compte à rebours n’est pas un décor suspendu au-dessus du panier. Il modifie la valeur d’une passe. À vingt secondes restantes, repartir vers un joueur placé plus loin peut être raisonnable : l’équipe cherche un angle meilleur. À trois secondes, la même passe oblige le receveur à prendre une décision presque immédiate. Une action ne s’évalue donc pas sans regarder le chronomètre de possession.

La première partie d’une attaque sert souvent à avancer le ballon, à répartir les joueurs et à voir comment la défense se place. La partie suivante teste un avantage : un défenseur retardé sur un écran, une aide qui vient de l’intérieur, un joueur libre dans un coin. Si cet avantage disparaît, l’équipe peut recommencer une combinaison. Mais elle ne dispose pas d’un temps infini. Le dernier tiers de la possession révèle alors le coût des choix précédents : une passe hésitante ou un dribble sans progression rendent le tir final plus difficile.

Un tir marqué ne prouve pas automatiquement que l’attaque était bien construite. Un joueur peut réussir un geste très compliqué malgré une défense correcte. Inversement, une attaque peut obtenir un tir ouvert qui ne rentre pas. Pour apprécier la qualité de la possession, demandez-vous si l’équipe a créé une situation plus favorable que celle dont elle disposait au départ. A-t-elle forcé deux défenseurs à s’occuper d’un seul attaquant ? A-t-elle fait recevoir un joueur en équilibre, face au cercle, avec assez de temps ?

Il est tentant de suivre seulement le score. Essayez plutôt, pendant cinq possessions, de regarder le temps de tir au moment de la première véritable pénétration. Une équipe qui arrive régulièrement à mettre la défense en mouvement tôt aura davantage d’options si sa première idée échoue. Une autre qui attend la fin pour agir dépendra davantage d’un exploit individuel. Le chiffre au-dessus du panier devient ainsi une manière de raconter la construction du jeu.

Un écran, trois réponses défensives et plusieurs attaques possibles

Un joueur sans ballon se place sur le trajet d’un défenseur pour gêner légalement sa poursuite. L’attaquant porteur profite de cet écran pour avancer, changer de direction ou forcer un échange de responsabilités. C’est un outil fréquent, mais il ne crée pas magiquement un tir. Si le défenseur passe vite au-dessus, le porteur peut rester sous pression. Si deux défenseurs se concentrent sur lui, le poseur d’écran peut se libérer. Si les défenseurs échangent leurs adversaires, un duel nouveau apparaît.

La lecture la plus simple consiste à ne pas regarder d’abord le ballon après l’écran. Suivez le joueur qui l’a posé. Se dirige-t-il vers le cercle ? S’écarte-t-il pour recevoir plus loin ? Reste-t-il immobile alors qu’un espace vient de s’ouvrir ? Son mouvement détermine la passe suivante. Le porteur, lui, doit reconnaître la réaction de la défense plutôt que dérouler une option décidée d’avance. Une passe vers le poseur d’écran est bonne si elle arrive au bon moment et si celui-ci peut jouer ensuite.

Pour la défense, aider trop tôt ouvre un partenaire éloigné du ballon ; aider trop tard laisse le porteur attaquer. Elle cherche donc à gagner quelques instants sans rompre entièrement sa forme. Un défenseur peut montrer sa présence puis revenir rapidement vers son joueur. Une autre équipe choisit d’échanger les duels pour garder chacun devant un attaquant. Le commentaire « ils ont changé » prend tout son sens quand on observe le nouveau rapport de taille, de vitesse ou de position qui en résulte.

Ce principe rappelle la fixation dans d’autres sports, sans les confondre. Au handball, un arrière qui attire une aide peut libérer son pivot ou son ailier. Au basket, l’écran donne une autre manière de forcer ce choix. Dans les deux cas, l’action la plus importante peut être accomplie par celui qui ne touchera pas le ballon à la fin de la séquence.

OUTIL DE LECTURE

Observer avant de conclure

Choisissez une possession et reconstituez-la : récupération, progression, décision, tir ou perte de balle. Ajoutez les arrêts et fautes qui en changent le cours.

1. Notez un détail observable. 2. Reliez-le à une règle ou à un choix de conception décrit dans ce livre. 3. Formulez une autre explication possible avant de retenir la vôtre.

Cette grille sert à regarder un match ou une partie avec attention ; elle ne remplace ni le règlement d’une compétition, ni les conseils d’un professionnel lorsque le sujet relève de la santé ou de la préparation physique.

REPÈRES DOCUMENTAIRES

Sources et méthode

FIBA, « Official Basketball Rules » et centre documentaire des règles en vigueur au 1er octobre 2026. Consultés en octobre 2026. Les exemples d’attaque sont une analyse pédagogique de la rédaction.

Cet e-book reprend et développe le sujet de l’article Ludiclics « Basketball : lire une attaque avant le tir ». Les observations et outils de lecture sont des propositions éditoriales. Les règles, dates ou fonctionnalités peuvent évoluer : pour une pratique ou un achat, vérifier les informations officielles les plus récentes.

Photographie de couverture : Chris wade NTEZICIMPA / Pexels.

Ludiclics · Édition numérique · octobre 2026