



**Ready stance** : Position du joueur prêt à jouer en défense.

**Rebound** : Rebond.

*Defensive rebound* : Rebond défensif.

*Offensive rebound* : Rebond offensif.

**Rebounder** : Joueur qui participe au rebond.

**Recovering** : Action d'aider, de « couvrir » un équipier en difficulté.

**Reverse dribble** : Changement de direction en pivotant vers l'arrière.

**Reverse pivot** : Pivot vers l'arrière.

**Roll in** : Action du screener qui pivote ensuite vers l'intérieur.

**Roll out** : Action du screener qui pivote ensuite vers l'extérieur.

**Run and jump defense** : « Courir et sauter ». Défense dans laquelle un joueur change brusquement d'homme (en « sautant » sur la trajectoire du dribbleur), le premier défenseur changeant également d'attaquant. Ce principe peut impliquer plus de deux défenseurs.

I DUNK.



**Safety man** : Se dit du joueur qui est chargé du premier repli défensif.

**Scissors** : Croisement de joueurs.

**Scouting** : Rapport d'observation d'une équipe.

**Screen** : Ecran.

**Screen away** : Ecran à l'opposé du ballon.

**Screen the screener** : Placer un écran au profit de celui qui a posé l'écran précédent.

**Scrimmage** : Terme utilisé pour désigner un cinq contre cinq dirigé et imposé par le Coach (différent d'un match véritable).

**Secondary break** : Dernière partie de la contre-attaque avant application éventuelle d'un set play.

**Set play** : Système de jeu offensif placé.

**Set screen** : Ecran placé (à l'arrêt).

**Set shoot** : Shoot à l'arrêt, pieds pratiquement au sol (exemple du lancer-franc).

**Shallow cut** : Action de couper et de prendre la place de celui qui a « chassé » le cutter (l'action peut être réalisée par trois joueurs).

**Shell drill** : Travail défensif en situation de quatre contre quatre, qui permet de revoir les positions et réactions en fonction de la situation du ballon et des autres défenseurs.

**Shooting guard** : Arrière shooteur.

**Short corner** : Emplacement de shoot le long de la baseline, plus ou moins à mi-chemin entre la raquette et un coin du terrain.

**Sideline** : Ligne latérale.

**Sikma move** : Mouvement (du joueur Jack Sikma) consistant en un post up suivi d'une réception de ballon, d'un reverse pivot et d'un jump shoot immédiat.

**Skip pass** : Passe utilisée contre la zone et passant au-dessus de la défense sur toute la largeur du terrain.



(Suite)

**Sky hook** : Shoot en bras roulé.

**Sliding back (outside)** : Se dit du glissement d'un défenseur derrière le screener et le défenseur de celui-ci.

**Sliding through (inside)** : Se dit du glissement d'un défenseur entre le screener et le défenseur de celui-ci.

**Spacing** : Se dit de l'action d'aérer (d'ouvrir) le jeu, de laisser de l'espace entre tous les attaquants.

**Speed dribble** : Dribble rapide (haut/de contre-attaque).

**Spin the ball** : Lancer le ballon vers l'avant en lui donnant un effet rétro-actif, puis le récupérer, pour enchaîner une autre action.

**Split the post** : Mouvement de deux joueurs qui coupent en se croisant autour d'un high post.

**Split vision** : Vision périphérique.

**Spot** : Emplacement (de shoot, par exemple).

**Squaring up (Square up)** : Action de faire face à l'anneau.

**Stack** : Situation où deux attaquants sont placés côte à côte en bordure de raquette.

**Staggered screen** : Deux écrans successifs (l'un derrière l'autre, avec un espace de 1,5 à 2 mètres).

**Starting five** : 5 de départ.

**Steal** : Se dit d'une interception (gain de balle).

**Step** : Pas.

**Step in** : Action du screener qui engage ensuite le pied vers l'intérieur.

**Step out** : Action du screener qui ressort après son écran..



(Suite)

**Stick stance** : Position du défenseur qui a stoppé le dribble de son attaquant et qui exerce maintenant une pression maximale sur celui-ci (pour interdire le shoot ou une bonne passe).

**Stopping** : Action d'arrêter son dribble (en un temps/en deux temps).

**Streetball** : Basketball de rue.

**Strong side (Ball side)** : Côté fort où le ballon est contrôlé.

**Swing** : Se dit du mouvement de deux ailiers qui changent de côté en se croisant sous l'anneau.

**Switch** : Changement de joueur en défense.

I DUNK.