



## GLOSSAIRE

Même si la plupart des termes que nous utilisons en France en compétition ou en petit match entre amis sont tirés de mot anglais, la NBA abonde de termes qui lui sont propres et dont une traduction littérale ne suffit pas toujours à en tirer tout le sens. Pas de panique, Maître MVP est là pour combler vos lacunes.

Par Guillaume Guégan et Cyril Papot

### A

ACTIVE LIST: Elle liste le nombre maximum mais aussi minimum de joueurs que chaque équipe peut aligner sur la feuille de match. Ainsi le maximum en saison régulière est fixé à 12 joueurs et le minimum à 8 , avec en playoffs toujours 12 joueurs en tenue mais cette fois 9 minimum en playoffs. Durant l'intersaison et les *training camps*, un club peut engager jusqu'à 20 joueurs mais devra n'en compter que 12 au début de la saison, soit en en coupant certains ou en les plaçant sur l'*injury list*.

- AIR BALL: Le summum de la honte pour tout basketteur qui se respecte. C'est en fait un shoot qui ne touche ni la planche, ni l'arceau. Cette action est souvent l'occasion pour les adversaires et le public de "chambrier" le joueur responsable.

ALL AROUND PLAYER: Le joueur complet par excellence, capable de jouer et de s'exprimer à plusieurs postes. L'exemple le plus marquant fut bien entendu Magic Johnson, qui fut capable d'évoluer durant sa carrière à tous les postes, de meneur à pivot. Aujourd'hui, on citera Kevin Garnett et ses capacités à jouer petit ailier, ailier fort voire pivot. Ou encore Anthony Mason, un ailier fort qui de temps en temps joue meneur de jeu.

- ALL STAR GAME : Ce match de gala est devenu au fil des années une véritable institution, phare du *All Star Game Weekend*. Il regroupe chaque année, au mois de février, les meilleurs joueurs de la NBA désignés à la fois par le public (les titulaires) et les coaches de la NBA (remplaçants). Les joueurs de la *Western Conference* défient leurs homologues de l'*Eastern*, avec l'occasion pour certains de

### J

JUMPER : Celui qui a du "jump", de la détente. On peut dire également "leaper." Tous les as du dunk sont des "jumpers". La détente s'apprécie sèche, sans élan. Celui qui a plus d'un mètre de détente sèche est digne de Julius Erving, Spud Webb and Co.

- JUMP SHOT: Tir en extension permettant de shooter par-dessus le défenseur. On dit aussi the "J."

### K

KEY PLAYER: Joueur clef sans lequel l'équipe n'est plus la même. Lors de la saison 1993-1994, les Chicago Bulls étaient perdus sans leur leader Michael Jordan, qui s'était retiré de la compétition.

### L

LAY-UP: Panier marqué en double pas, délicatement en déposant le ballon dans le cercle.

- LOTTERY PICK: Comme son nom l'indique, c'est une loterie qui va, non pas permettre de gagner des milliards de dollars mais déterminer l'ordre dans lequel se feront les choix dans la "draft" en NBA. Ceci afin d'empêcher certaines équipes de volontairement perdre un maximum de matches afin de choisir en première lors de la draft suivante...

### M

MAN TO MAN: Homme à homme, appelé aussi défense individuelle. Système défensif où chaque joueur prend directement en charge un attaquant.

montrer leur talent au pays entier. En marge de cet événement est venu se greffer d'autres attractions depuis une dizaine d'années, avec en points d'orgues les concours de smashes et à 3 points, ainsi qu'un match opposant les meilleurs rookies de l'Est à ceux de l'Ouest.

- ALLEY-OOP: Le public raffole de cette passe lobée au-dessus de la défense, ponctuée d'un "*dunk*" que l'auteur veut le plus spectaculaire possible. Jason Kidd en est le spécialiste attitré aux Phoenix Suns.

- ASSIST: Terme employé par les Américains pour désigner la passe décisive. Soit une passe ayant entraîné un panier (ou deux lancers-francs avec au moins une réussite) avec un maximum de deux dribbles du scoreur. Les meneurs de jeu sont ceux qui remplissent le plus facilement cette rubrique statistique. En NBA, le plus prolifique des passeurs s'appelle John Stockton (Utah Jazz), qui détient le record absolu avec plus de 13.000 assists en quinze saisons de NBA (et il continue d'alimenter ce record). Toutefois, sur un match, c'est l'ancien meneur des Orlando Magic Scott Skiles (aujourd'hui coach de Phoenix) qui tient le haut du pavé avec 30 passes en 1990 face aux Lakers.

## **B**

BACK COURT: Désigne les "guards" ou plutôt la ligne arrière d'une équipe composée d'un meneur de jeu et d'un arrière shooteur. Pour ne prendre qu'un exemple, Tim Hardaway et Eddie Jones forment le *backcourt* de Miami.

BACK UP: Ou remplaçant. Bien qu'il ne soit jamais agréable pour un joueur de démarrer sur le banc, certains se sont spécialisés dans ce domaine et réussi une carrière très correcte en NBA.

- BANGER: Un banger est un joueur qui cherche à conclure le plus souvent ses actions par un "*dunk*". On pense bien entendu immédiatement à Vince Carter ou à Kobe Bryant, ces derniers étant capables d'aller claquer le ballon dans le cercle sur la tête de n'importe quel joueur.

BANK SHOT: C'est un tir pour lequel le joueur, excentré ou peu sûr de lui, prend

C'est d'ailleurs le seul système défensif autorisé par le règlement NBA, d'où l'importance pour chaque joueur de savoir défendre.

- MONEY TIME: Comme son nom l'indique, c'est le moment du match où les stars prennent le jeu à leur compte pour justifier leurs gros salaires. Les "clutch players" excellent dans le money-time.

- MVP: Most Valuable Player, le meilleur joueur d'un championnat, d'un All Star Game. Ceux de la NBA sont élus par les journalistes. Plus qu'une distinction honorifique, elle consacre le lauréat comme un joueur d'exception, et surtout comme celui qui a permis à son équipe de remporter un maximum de matches voire le titre.

## **N**

NBA: *National Basketball Association*. Ligue professionnelle célèbre dans le monde entier composée actuellement de 29 équipes, concentrées aux Etats-Unis et depuis quelques années au Canada. Un championnat qui va de novembre à juin et qui possède quelques règles particulières (pas de défense de zone, forme de la raquette rectangulaire, etc.). Tous les basketteurs de la planète rêvent de jouer en NBA qui est devenue l'une des plus importantes entreprises mondiales de sport-spectacle.

- NICKNAME: Chaque franchise en possède un, et les joueurs se battent pour en avoir un. Le plus souvent désigné par le public, ce surnom permet de mieux définir un joueur (exemple "The Beast" - la bête- pour Patrick Ewing ou "Demolition Man" pour Dennis Rodman) ou faire référence à un passé ou un lieu (les Pistons de Detroit, capitale de l'industrie automobile mondiale). Pour certaines villes, comme Chicago, le seul nickname de Bulls est la vitrine de celle-ci dans le monde.

- NO CUT: Type de contrat qui garantit au joueur qu'il sera payé jusqu'au terme de celui-ci, même si il est blessé ou improductif. A l'inverse, le contrat "cut" peut être dénoncé de manière unilatérale.

NO LOOK PASS: C'est la "passe aveugle"

appui sur le panneau. Scottie Pippen en raffole.

**BIG MAN:** C'est ainsi que l'on désigne les intérieurs, grands et costauds, que ce soient les pivots ou les ailiers forts. On les surnomme aussi les "trees" (arbres en français).

**BIG MOUTH:** Littéralement ça se traduit par "grande gueule". Charles Barkley avant qu'il ne se retire avait cette réputation de "gueulard", pestant après lui-même, les arbitres, ses adversaires, le public, ses coéquipiers, Dieu etc... Une "espèce" en voie de disparition.

**BLOCK SHOT:** Geste de défense ultime qui consiste à détourner le ballon de sa trajectoire après que celui-ci ait quitté ou non la main du shooteur. Le Heat Alonzo Mourning, alors pivot d'un lycée de Virginie, effectua 29 contres dans le même match en 1988! En 1973, Elmore Smith (ex-Los Angeles Lakers) effectua 17 "blocks" contre Portland (record NBA). C'est aussi un message subliminal à l'attention de ses adversaires, du style "on ne passe pas" ou "si vous revenez, voilà ce qui vous attend".

**BRICK:** On peut traduire par "jet de pavé". Non pas comme Mai 68 mais en fait en shootant si fort que le ballon n'a aucune chance de faire mouche.

**BUTCHER:** Ou le "boucher". Celui qui défend avec brutalité, qui distribue des "gnons" sans trop se soucier de la balle, qui fait des fautes. On parle aussi de "hacker". Charles Oakley de Toronto est couramment réprimandé pour cela.

## C

**CENTER:** Désigne le pivot ou numéro 5 d'une équipe. Ce joueur se caractérise le plus souvent par sa grande taille et un poids élevé par rapport à ses partenaires. Il a pour objectif de prendre un maximum de place dans la raquette. Aujourd'hui les "centers" essaient de gagner en mobilité car le jeu moderne exige de la part de tous les joueurs, y compris les pivots, des qualités de vitesse et de course, symbole d'un jeu allant toujours de plus en plus vite. Shaquille O'Neal (Lakers) possède toutes les qualités du pivot moderne. En effet il est à la fois grand (2.16m) et

rendue célèbre par l'ex-meneur des Los Angeles Lakers dans les années 80, Magic Johnson. Aujourd'hui Jason Kidd a repris ce label à son compte.

## O

**OFFENSIVE FOUL:** Faute offensive. Comme son nom l'indique ce type de faute est commise par un joueur de l'équipe qui attaque. La faute offensive la plus courante est le passage en force.

**ONE ON ONE:** Un-contre-un. Quand le porteur de la balle se trouve face à un défenseur et cherche à le dépasser en dribbles. Michael Jordan était considéré comme un grand joueur de un-contre-un. Aujourd'hui, c'est l'arrière des Philadelphia Sixers Allen Iverson, qui possède toutes les qualités athlétiques nécessaires pour être un bon joueur de un-contre-un (bon dribble, explosivité dans le premier pas, vitesse, etc.).

**OVERTIME:** Prolongation. Elle a lieu lorsque les 2 équipes se retrouvent à égalité de points à la fin du match, et dure 5 minutes. Si au terme de celle-ci, le score est toujours à parité, on recommence pour 5 nouvelles minutes et ainsi de suite.

**OWNER:** Le propriétaire (ou l'actionnaire principal) de la franchise NBA. C'est celui qui tient les cordons de la bourse, et donc qui décide qui est payé et ce au prix qu'il décide. Parmi tous les proprios de la ligue nord-américaine, citons Paul Allen des Portland Trail Blazers, multi-millionnaire et co-fondateur de Microsoft.

## P

**PERIMETER PLAYER:** Ce sont les joueurs qui ont la capacité à jouer avec efficacité face au panier. On pense bien sûr aux arrières, voire aux petits ailiers.

**PICK:** C'est un écran. Il s'agit alors à l'attaquant non porteur de balle de bloquer un défenseur dans son déplacement en faisant opposition avec son corps. Attention, l'écran, pour ne pas qu'il soit illégal, ne doit jamais être effectué en mouvement. Au moment de l'écran, le corps du joueur qui le porte doit être stoppé. En effet l'écran en mouvement est sanctionné par une faute

rapide, puissant (142 kg) et doté d'une superbe détente. Toutes ces qualités physiques en font le meilleur "center" actuel de la NBA et de loin.

- CHAMPIONSHIP RING : Ce sont les fameuses bagues que reçoivent les vainqueurs du championnat NBA. Michael Jordan (Bulls), vainqueur en 1991, 1992, 1993, 1996, 1997, et 1998 du championnat NBA, en possède donc six, chacune sertie de diamants et autres gemmes de luxe. Son prix est évalué au million de dollars, mais du fait de sa signification sa valeur est beaucoup plus importante.

- CLUTCH PLAYER: Joueur qui brille dans les moments décisifs d'un match. Il faut avoir un mental en acier, ne pas avoir la main qui tremble. Jerry West (ex-Los Angeles Lakers ) fut surnommé "Mister Clutch". Tous les grands joueurs sont des "clutch players", à commencer par Michael Jordan. A ce jour, Tim Duncan (San Antonio) semble être le plus à même de reprendre le flambeau.

- COACH: Le "head-coach" est l'entraîneur en chef. En NBA, on considère que son rôle est avant tout de synthétiser les remarques ou de mettre en application de ses adjoints ("assistants-coaches"), qui aident le coach à faire les bons choix en se concentrant sur un aspect du jeu (défense, attaque...). Il est le plus souvent en première ligne en cas de mauvais résultats et passe son temps à gérer les egos de ses joueurs.

- COAST TO COAST: Dans cette métaphore typiquement américaine, le terrain de basket est comparé au territoire des Etats-Unis, qui comme chacun le sait est bordé à l'Ouest par l'Océan Pacifique et à l'Est par l'Océan Atlantique. Ceci pourrait se traduire par d'une côte à une autre. Sur un terrain, on utilise cette expression lorsqu'un joueur prend un rebond défensif, dribble pour traverser le terrain, puis conclut en allant scorer dans le panier adverse. Il a alors réalisé un "*coast to coast*".

- COMMISSIONER: Tout simplement le "big boss", celui qui doit orienter la politique de la ligue, être répressif quand il le faut, visionnaire etc.... David Stern est l'actuel "commissioner" de la NBA.

offensive.

- PICK and ROLL: C'est lorsqu'un des quatre non porteurs de balle pose un écran sur un défenseur puis effectue un appel de balle juste après le passage du porteur.

- PICK-UP GAME: Match improvisé, dans une salle ou sur un "playground." Les règles de jeu sont des plus laxistes, mais nombre de joueurs de NBA s'y adonnent l'été pour entretenir la forme.

PLAYOFFS: La phase terminale du championnat NBA, le moment de vérité où les équipes sont toutes tournées vers un unique objectif: conquérir le titre. Le système est basé sur un premier tour (où l'équipe la mieux classée de la conférence affronte la huitième, la seconde la septième etc...) au meilleur des 5 manches, puis sur des demi-finales, finales de conférence et finales au meilleur des 7 manches (qui opposent les champions de chaque conférence). A chaque fois l'équipe la mieux classée lors de la saison régulière conserve l'avantage du terrain.

POINT GUARD: Ce sont les meneurs de jeu, appelés aussi *point guards* ou poste 1. Magic Johnson et Isiah Thomas étaient des point guards d'exception. Aujourd'hui, Jason Kidd, Gary Paytonou encore John Stockton sont les plus célèbres meneurs de la NBA.

POWER FORWARD: C'est l'ailier fort, appelé aussi numéro 4 ou "big forward". Karl Malone et Kevin Garnett sont des "power forwards."

POST PLAYERS: Ce sont les joueurs qui sont capables de jouer sans trop de difficultés dos au panier, au poste. On pense bien entendu aux "power forwards" et aux "centers."

PROSPECT: Jeune espoir possédant de réelles qualités pour devenir un futur bon joueur. Tony Parker (Paris Basket Racing) est ainsi considéré comme un "top prospect player" aux Etats-Unis, ce qui devrait se matérialiser par sa sélection lors de la draft.

Q

CROSSOVER DRIBBLE : C'est un dribble croisé qui sert à passer son défenseur. Ce geste est très régulièrement utilisé par les joueurs adeptes des "uns-contre-un". En NBA, c'est sans hésiter Allen Iverson qui maîtrise le mieux ce geste offensif en laissant souvent son adversaire sur place, grâce à une rapidité d'exécution impressionnante.

## **D**

DOUBLE DOUBLE : Se réfère à un joueur qui cumule au moins dix unités dans au moins 2 des 5 catégories statistiques majeures (points, rebonds, interceptions, contres et passes décisives) dans la même rencontre. Depuis son entrée en NBA, Tim Duncan (San Antonio Spurs) est le plus régulier dans ce domaine, 85% de ses matches se soldant par un *double-double*.

DOWNTOWN: Shoot à longue distance. Dans les années 80 et début des années 90, les qualités de shooteur de Larry Bird (ex-Boston Celtics) faisait de lui le plus grand spécialiste du shoot à longue distance. Il fut d'ailleurs vainqueur à trois reprises du concours de shoot à longue distance, organisé lors du All Star Game (1986, 1987, 1988). A ce jour, Reggie Miller en est le spécialiste.

DRAFT: Système institué à l'origine afin de permettre aux équipes les plus faibles de choisir en premières dans une classe d'âge issue de la NCAA ou du vivier européen. Celle-ci se déroule fin juin, les clubs de la NBA les moins bien classés à la fin de la saison régulière qui vient de s'achever choisissant chacun à leur tour un joueur qui répond à leurs besoins ou dont le talent est au dessus de la norme. D'abord territoriale (les clubs ne pouvaient choisir que dans le vivier de leur état), elle s'est agrandie sur le plan national et international, même si elle est passée à une vingtaine de tours à deux aujourd'hui. Elle fait partie intégrante du recrutement de chaque équipe à l'intersaison. A l'origine le terme "draft" désignait la conscription militaire.

DUNK: Ecraser la balle dans le cercle. Réservé à ceux qui ont suffisamment de détente et de coordination. Le "dunk" reste le plus sûr moyen d'inscrire un

QUADRUPLE-DOUBLE: Se réfère à un joueur qui accumule dans la même partie 10 unités ou plus dans au moins 4 des 5 catégories majeures (points, rebonds, interceptions, contres et passes décisives). A ce jour, seuls 4 quadruple-doubles ont été réalisés dans l'histoire de la NBA.

QUARTER : Le quart temps. En NBA, les matches se divisent en 4 quarts temps de 12 minutes (soit un temps total pour un match de 48 minutes).

## **R**

REBOUND: Le rebond. Celui-ci peut être soit défensif, soit offensif. Il existe des spécialistes du rebond comme par exemple Dennis Rodman. Malgré une taille moyenne pour un numéro 4 (2.02m), ce joueur est considéré comme le meilleur rebondeur de l'histoire de la NBA (il fut en effet 7 fois meilleur rebondeur de la ligue). Pour expliquer ceci, Dennis Rodman estime qu'il passe la majeure partie de son temps sur le parquet à se placer pour pouvoir capter le rebond. Sa préoccupation principale n'est pas de scorer ou de faire des passes décisives comme la majorité des joueurs, mais de prendre un maximum de rebonds au cours du match. Wilt Chamberlain était lui aussi un "dinosaur" du rebond. Lors de la saison 1960/1961, il tournait à 27.2 prises par match. Il fut 11 fois meilleur rebondeur NBA (record de la ligue).

REFEREE: Arbitre. Ils sont trois par match à officier en NBA, et sont professionnels.

ROLE PLAYER: Joueur qui sait bien faire une ou deux petites choses (par exemple : défendre sur un "big man", contrer, prendre des rebonds), mais qui n'est pas très doué pour le reste. D'où un temps de jeu restreint.

ROOKIE: Débutant. Celui qui effectue sa première saison en NBA, quel que soit son âge. Chaque année la ligue élit son "Rookie of the Year" (Meilleur Débutant de l'Année).

RUN and GUN: Courir et tirer. Système d'attaque privilégiant la contre-attaque, qui fut aux débuts des années 90 appliquées à Denver par Paul Westhead malgré des résultats décevants.

panier. Il sert aussi à épater la galerie et à dynamiser ses coéquipiers et supporters. Il existe différents synonymes au mot "dunk", et de nombreux spécialistes comme Julius Erving, Michael Jordan ou Vince Carter désormais. Mais c'est en 1985 que Spud Webb créa la sensation en remportant le concours du All Star Game en alignant les dunks du haut de son mètre soixante-dix.

DRIVE: Action qui consiste à dribbler rapidement vers le panier dans l'intention de marquer alors que le temps est compté et que son équipe est en retard. Les meneurs de jeu sont les joueurs les plus habilités à poursuivre ce type d'action, car ce sont les meilleurs manieurs de ballon.

## E

ENFORCER: Joueur costaud et brutal pour qui le chemin le plus court, entre l'endroit où il se trouve et le panier, est la ligne droite. Peu importe si des défenseurs sont sur la trajectoire. Karl Malone (Utah) est un enforcer type.

## F

FADE AWAY JUMPER: Un grand classique pour les fans de Michael Jordan. Ce shoot en extension est effectué en reculant, ce qui permet d'éviter le contre du défenseur. Geste très difficile car le shooteur quitte à la fois ses appuis tout en se déséquilibrant vers l'arrière. Michael Finley (Dallas) notamment raffole de ce shoot.

FAST BREAK: Contre-attaque. Les Los Angeles Lakers de Magic Johnson ont labelisé ce terme dans les années 80.

FIELD GOAL: Panier à deux ou trois points, donc, tous les paniers sauf ceux obtenus sur lancers-francs.

FINGER ROLL: Sur les "lay-up", faire rouler ses doigts avant de lâcher la balle, ce qui lui donne de l'effet et permet de faire un lob et ainsi d'éviter les contres.

FORWARD: Ailier. Il y a le "small forward" (petit ailier ou numéro 3), qui est souvent un shooteur à mi-distance, et le "power forward" ou "strong forward" (ailier fort ou numéro 4) qui est capable de scorer

## S

SALARY CAP: Mesure prise en NBA, en 1983, afin de limiter la masse salariale des clubs, le tout visant à tenter d'équilibrer les chances de chaque franchise. La saison 1998/1999 a été marquée par une grève des joueurs qui protestaient alors contre une baisse de la masse salariale, imposée par la NBA. Cette mesure comptait toutefois de multiples clauses qui permet de dépasser le montant alloué (35 millions de dollars cette saison). Cependant ne pas la respecter peut entraîner de graves sanctions, comme a pu le vérifier récemment Minnesota suite à l'affaire Joe Smith.

SCOUT: Recruteur. Cela peut être un assistant coach chargé d'aller espionner les joueurs et équipes adverses. Il peut avoir pour mission de détecter de nouveaux talents. Chaque club NBA possède son "scout", responsable du recrutement. Il prospecte bien sûr sur le territoire américain, mais n'hésite pas aussi à venir observer les meilleurs joueurs évoluant en Europe (européens ou américains) en vue d'être draftés ou signés.

SHOOTING GUARD: Numéro 2, "off guard", "two guard" ou deuxième arrière qui a pour spécialité le shoot et qui doit alimenter la marque. C'est une "espèce" en voie de disparition. Reggie Miller (Indiana Pacers) reste à ce jour l'arrière shooteur le plus efficace de la NBA.

SHOOT CLOCK: Chrono des 24 secondes imparties pour shooter.

SKYHOOK: Le bras roulé qui tombe du ciel. Un "hook shot" inventé par Kareem Abdul-Jabbar. Il demande d'être un "big man", d'être souple, coordonné. Bref, d'être un "Jabbar."

SKYWALK: Qui marche dans le ciel. Le genre Michael Jordan. On dit aussi "Talk to Gold" (parler à Dieu).

SMALL FORWARD: C'est le petit ailier, ailier shooteur ou numéro 3. Glenn Robinson (Milwaukee) pour ne citer qu'un exemple est un vrai numéro trois, capable de shooter de loin ou de jouer "in the

poste bas et de prendre du rebond.

- FRANCHISE: On désigne un club NBA par le mot franchise. Celui-ci, comme un commerçant qui veut ouvrir un magasin sous une enseigne, a reçu l'autorisation de jouer dans le championnat NBA, contre monnaie sonnante et trébuchante de préférence. En NBA, il faut répondre à un certain nombre de critères précis (salle d'une capacité minimale, parkings, contrats TV, etc.). Chaque franchise est une véritable entreprise, avec une cinquantaine de salariés à plein temps entre les joueurs, les coaches, le general manager mais aussi aussi tous les employés administratifs ou liés au marketing.

- FRANCHISE PLAYER: C'est le joueur porte-drapeau du club, si bon pour que l'on peut bâtir une équipe autour de lui. Style Jordan avec les Bulls, O'Neal avec les Lakers ou encore Duncan avec les Spurs.

- FREE AGENT: Joueur qui n'est pas ou plus lié avec un club par un contrat, et donc libre sur le marché. Rares sont les stars qui atteignent ce statut, car leurs clubs s'empressent de leur signer des contrats bétons ou des extensions de contrat.

- FREE THROW: Le lancer franc. Il existe d'ailleurs des spécialistes de cet exercice comme Reggie Miller d'Indiana, qui tourne à plus de 90% de réussite aux lancers francs sur l'ensemble de sa carrière. Parallèlement, il y a des joueurs qui sont allergiques à cette ligne. On pense bien sûr aux deux spécimens NBA, Shaquille O'Neal et Olden Polynice (Utah) qui transforment rarement un lancer sur deux. En 1993, Michael Williams (Minnesota) a réussi une série de 97 lancers consécutifs (record NBA).

- FREEZE: Tactique utilisée par l'équipe qui mène au score pour geler le jeu et ainsi jouer au mieux avec l'horloge des 24" pour empêcher l'équipe adverse d'emballer le jeu.

- FRONT LINE: Désigne la ligne intérieure d'une équipe, qui va de l'ailier fort au pivot. En NBA, on considère qu'avoir une *frontline* de moindre facture est rédhibitoire en playoffs, et encore plus en

paint", de prendre des rebonds, de finir ou lancer des contre-attaque. Sans doute le poste le plus complet dans le basket NBA.

- STARTING LINEUP: Les cinq joueurs qui débutent le match. On dit démarrer dans le "starting lineup", le "starting five" ou encore le "First Five".

- STEAL: Interception. En NBA, Eddie Jones (Charlotte Hornets) est actuellement un des tous meilleurs voleurs de ballon. En 1976, Larry Kenon (San Antonio) intercepta contre Kansas City 11 ballons (record NBA).

- STREAK: Série de victoires ou de défaites.

- SUMMER LEAGUE: Ligue d'été. Permet de jouer des matches organisés (soit le contraire des "pick-up games") et de conserver la forme. De plus en plus de joueurs européens partent l'été, jouer ces "summer leagues" afin de rester en forme et de se montrer auprès des "scouts" NBA.

## T

- TEN DAY CONTRAT: En NBA, contrat de dix jours offert à un joueur (souvent venant de CBA) pour remplacer temporairement un joueur de l'effectif blessé.

- THREE POINTER: Joueur qui a comme spécialité le shoot à 3 points. Ce sont les arrières comme Reggie Miller (Indiana) qui excellent le plus souvent dans cet exercice. En NBA, c'est Dennis Scott (Orlando) en 1996 avec 11 réussites qui détient le record de paniers à 3 points marqués dans un match.

- THREE SECONDS VIOLATION: Règle des 3 secondes. Il est en effet interdit à un joueur en position d'attaque de rester plus de 3 secondes dans la raquette adverse.

- TITLE CONTENDER: Prétendant au titre. Cette année, en NBA, les Lakers, Portland, San Antonio ainsi que Philadelphie sont les mieux placés pour conquérir le titre de champion NBA.

- TRADE: Pour modifier leur effectif en cours de saison ou durant l'intersaison,

finale. A ce jour, les Spurs avec Tim Duncan (2m13) et David Robinson (2m15) possèdent la meilleure frontline de la ligue.

- FULL COURT PRESS: Défense intense qui se pratique sur tout le terrain. Il est très rare de voir ce genre de tactique en NBA, sauf quand l'équipe doit absolument récupérer le ballon car le score est serré en fin de rencontre ou alors pour mettre la pression sur l'adversaire afin de lui faire perdre le ballon. L'équipe des Etats-Unis aux derniers Jeux de Sydney jouait tous ses matches de cette façon.

## G

GARBAGE TIME: C'est une période morte, où les titulaires ont besoin de se reposer ou alors lorsque une équipe possède une telle avance qu'elle lance ses seconds couteaux pour assurer le minimum. Littéralement cela se traduit par "Temps poubelle".

- GENERAL MANAGER ou GM: C'est celui qui fait fonctionner le club NBA au quotidien, qui n'a de compte à rendre qu'au propriétaire et (ou) au président. La fonction de general manager consiste aussi à effectuer les signatures de joueurs mineurs en cours de saison, mais aussi de choisir en collaboration avec le coach les choix de la draft ou d'effectuer des échanges.

- GOAL TENDING: Action défensive illicite qui consiste à contrer la balle après un shoot lorsque celle-ci est en phase descendante, ou quand la balle est sur l'arceau dans le périmètre du cylindre imaginaire. En NBA, contrairement au règlement européen, on autorise d'enlever le ballon lorsque celui-ci est sur l'arceau.

- GUARD: Arrière. Il y a le "point guard" (meneur de jeu ou numéro 1) que l'on appelle également "playmarker" (faire le jeu). Il y a le "shooting guard" (deuxième arrière ou numéro 2) dénommé aussi "off guard". Jason Kidd (Phoenix Suns) et Gary Payton (Seattle) sont des "point guards" de référence, comme Reggie Miller (Indiana) et Allan Houston (New York) au poste de "shooting guard".

- GUNNER: Un artilleur, un joueur qui ne

les franchises NBA ont recours aux "trades", qui est en fait un échange d'un ou plusieurs joueurs contre un ou plusieurs joueurs, agrémentés parfois de tours de draft et d'argent. Les joueurs ainsi échangés n'ont pas leur mot à dire (sauf clauses particulières dans leurs contrats). Toutefois un "trade" doit respecter les règles en vigueur du salary cap, c'est à dire que la masse salariale de l'équipe qui reçoit de nouveaux joueurs doit être conforme au règlement.

TRAINING CAMP: Avant le début de la saison régulière, au mois d'octobre, chaque équipe NBA organise son "training camp". Le but est de remettre d'évaluer la forme (ou les formes...) de ses joueurs et de les remettre sur le droit chemin le cas échéant, en mettant à leur disposition installations et suivi médical.

- TRASH TALKING: Langage souvent familier utilisé pour déconcentrer son adversaire direct voire de l'intimider. Ce "parler-poubelle" est désormais proscrit en principe en NBA, même si Gary Payton n'hésite pas à en abuser.

- TRIPLE DOUBLE: Totaliser dans un match au moins 10 unités dans l'un des cinq secteurs suivants: points, rebonds, passes, contres, interceptions. Le 2 février 1968, Philadelphie battait Detroit 131 à 121. Wilt Chamberlain participa largement à ce succès. La preuve: il cumula 22 points, 25 rebonds, et 21 passes... Plus fort encore avec Oscar Robertson des Cincinnati Royals (NBA) qui sur la saison 1961/1962 présentait les moyennes suivantes: 30.8 points, 12.5 rebonds et 11.4 passes décisives !!! Un triple double unique et sans doute jamais égalé!

- TURNOVER: Balle perdue. Catégorie statistique qu'il vaut mieux éviter de remplir. C'est le cauchemar de tous les basketteurs. Avec 14 "turnovers" lors du même match cette saison, Jason Kidd a égalé le peu prestigieux record NBA détenu depuis 1978 par John Drew (ex-Atlanta).

## U

UNDERCLASSMAN: Terme désignant un joueur qui n'a pas terminé ou même entamé son cursus universitaire. Chaque

vit que pour shooter sans se préoccuper de sa réussite. On peut citer Jerry Stackhouse (Detroit) comme exemple le plus parlant actuellement.

## H

HALL OF FAME: C'est le panthéon, le musée du basket, situé à Springfield dans le Massachusetts. Dans ce lieu, tout est à la gloire du basket américain et (un tout petit peu) international. Le rêve de tout joueur de NBA est, outre remporter un titre de champion, d'être intronisé au Hall of Fame car cela le place dans la légende du ballon rond.

̄ HOOK SHOT: Shoot d'une main, le bras tendu. Généralement effectué au-dessus de la tête et sur une jambe. Traduit en France par "bras roulé". Un geste difficile à acquérir, et de moins en moins pratiqué.

HOT HAND: Expression typique de la culture basket américaine qui caractérise le joueur qui rentre tous ses shoots. Se traduit en français par "main chaude".

## I

ILLEGAL DEFENSE: En NBA, ce terme désigne désormais la défense de zone car il est en effet interdit de pratiquer ce genre de défense, car la ligue nord-américaine n'autorise que la défense individuelle.

INJURY LIST: S'oppose bien entendu à l'*active list*. Liste les joueurs blessés ou qui par souci de respecter le quota de joueurs autorisés sur la feuille de match sont placés sur celle-ci en attendant.

̄ IN THE PAINT: C'est par cette expression que l'on évoque les points marqués dans la raquette, dans le territoire réservé aux plus costauds. Les pivots en ont fait leur lieu d'expression. Mais attention à ne pas y rester plus de 3 secondes...

̄ IN THE ZONE: Autre expression pour caractériser le joueur qui réussit tous ses shoots: il est dans la zone.

̄ INTIMIDATOR: Un joueur qui grâce à sa taille, son envergure, sa force, son charisme intimide l'adversaire. L'intimidateur type l'empêche de pénétrer

année, ils sont de plus en plus à franchir le pas pour entrer en NBA.

## W

WINDMILL DUNK: Dunk façon "moulin à vent" avec un mouvement des bras du bas vers le haut. Geste très difficile, réalisé lors du Slam Dunk Contest d'Oakland 2000 par le vainqueur Vince Carter (Toronto).

## Z

ZONE DEFENSE: Défense de zone. Elle est régulièrement utilisée en Europe et en NCAA mais est strictement interdite en CBA et bien sûr en NBA.

---

dans la raquette, de tenter un shoot ou le contraint à modifier la trajectoire de celui-ci. Dikembe Mutombo par sa capacité à contrer tout ce qui bouge ou Pat Ewing il y a quelques années sont des *intimidators* craints et réputés.

IN YOUR FACE: Ce qui fut jadis une formule d'intimidation de celui qui venait de shooter ou de dunker sur la tête de son adversaire est devenu insidieusement un message subliminal d'un attaquant sur le défenseur, du genre 'prends ça mon pote".

---

---