

REGLES DU JEU HOOPS BASKET

Note des auteurs

Merci d'avoir acheté ce jeu; nous espérons que vous trouverez Hoops excitant, amusant et réaliste. Ce jeu est la résultante d'années de recherches et de tests intensifs

Nous pensons que le jeu vous apportera une approche novatrice des jeux de basket par rapport à ce qui existait jusqu'à présent. L'objectif de ce jeu était de créer un moteur de jeu relativement simple tout en tenant compte de la complexité du basket professionnel et en délivrant des statistiques précises.

Nous pensons également que le jeu pourra convenir à tous les types de joueurs :

- *Si vous aimez les jeux avec des statistiques, la version de base est faite pour vous*
- *Pour les joueurs qui aspirent à prendre des décisions de coaching et vivre une expérience aboutie, le jeu vous permettra de mettre en place des stratégies variées.*

Hoops est un jeu de dés et de cartes qui se joue possession par possession en se basant sur les statistiques des joueurs professionnels. Ainsi vous vivrez sur votre table de jeu tout ce que vous voyez dans la NBA.

Bienvenue et nous espérons que vous apprécierez Hoops

Mark et Andy



MATERIEL NECESSAIRE POUR UNE PARTIE

- 1 deck de 140 cartes actions (PAC) recto/verso



DEFENSE

Rebonds

- 1er rebond : Tous > 44 ou C Offensif
- 2ème rebond : PF Offensif
- Si règle avancée Crash : -
- Si lancers francs : C Défensif

Faute F2

C

Si jeu sans dé

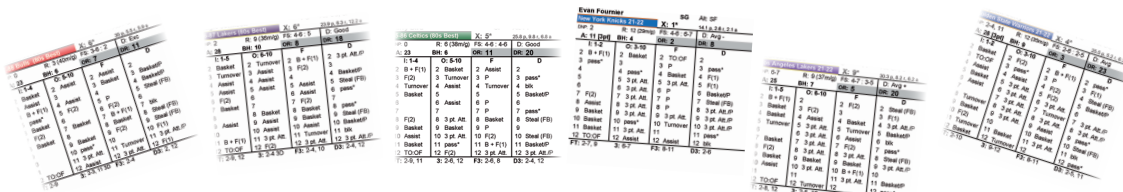
1D10



Pressing tout terrain

PG BH 10 casse le pressing ou interception (SG)

- 1 deck représentant une saison de NBA avec les franchises et leur effectif



- 2D6 (1D10 en option)

- 1 feuille de score (disponible en téléchargement sur notre site)

COMMENT JOUER ?

A - Mélangez les PACs (Cartes action) et séparez les en 2 decks de même taille (70 cartes par deck). Chaque deck correspond à un quart temps.

Les PACs servent à la fois pour les possessions, les rebonds, les passes décisives et également pour la mécanique de timing.

Le recto des PACs permet de connaître le nom du joueur en possession de la balle (selon son poste), les passes décisives et deux nombres aléatoires de jets de dés si vous souhaitez jouer au jeu sans dé. Ces chiffres peuvent aussi être utilisés dans la version « dés » du jeu pour résoudre les rebonds (cf section G)

Le verso des PACs détermine les tactiques offensives et défensives, un nombre de 1 à 10 correspondant à la colonne offensive d'une carte joueur, les instructions pour les rebonds, le pressing tout terrain et un chiffre aléatoire d'un D10 dont nous parlerons plus tard.

Chaque phase de jeu nécessite 2 PACs. Vous prendrez en considération le recto de l'une et le verso de l'autre. Chaque phase de jeu résulte de la combinaison de ces 2 cartes.

B - Sélectionnez les équipes et étalez sur la table les cartes joueurs selon leur poste. Vous pouvez tout d'abord choisir de déterminer les joueurs blessés en examinant leur DNP et en lançant les dés. Si le jet correspond aux nombres indiqués dans la zone DNP de la carte, le joueur est blessé pour la partie. Avec cette méthode, les joueurs ont une probabilité de blessure équivalente à la saison réelle, avec une part d'aléatoire bien sûr. Si vous avez peur de ne pas avoir suffisamment de joueurs à certains postes, vous pouvez choisir de limiter le nombre de blessés à 2 par équipe par match par exemple.

Magic Johnson		PG	Alt: SG, SF
86-87 Lakers (80s Best)		X: 6*	23.9 p, 6.3 r, 12.2 a
DNP: 2	R: 9 (36m/g)	FS: 4-6 : 5	D: Good
A: 28	BH: 10	OR: 8	DR: 18
I: 1-5	O: 6-10	F	D
2 Basket	2 Turnover	2 B + F(1)	2 3 pt. Att/P
3 Turnover	3 Assist	3 F(2)	3
4 Assist	4 Assist	4	4 Basket/P
5 Assist	5 Assist	5 Assist	5 Steal (FB)
6 F(2)	6	6 Assist	6 pass*
7 Basket	7	7 F(2)	7
8	8 Basket	8 Basket	8 pass*
9 Assist	9 Assist	9 Basket	9 Steal (FB)
10	10 Assist	10 Assist	10 Basket/P
11 B + F(1)	11 3 pt. Att.	11 Turnover	11 blk
12 TO,OF	12 F(2)	12 3 pt. Att.	12 3 pt. Att/P
FT: 2-9, 12	3: 2-4 3D	F3: 2-4, 10	D3: 2-4, 12

Vous pouvez placer les cartes joueurs sur votre table de jeu comme bon vous semble. Cependant pour une meilleure lecture des éléments, il serait bon de placer les équipes l'une sous

l'autre avec les cartes joueurs dans le même ordre pour les 2 équipes. Vous pouvez par exemple procéder comme suit :

Pivot (C) Ailier Fort (PF) Ailier (SF) Arrière (SG) Meneur (PG) (équipe à domicile)
 Pivot (C) Ailier Fort (PF) Ailier (SF) Arrière (SG) Meneur (PG) (équipe à l'extérieur)

C - Coup d'envoi : La première possession de balle est déterminée par un simple jet de dé, le chiffre le plus élevé déterminant qui prendra la possession. Vous pouvez également donner un avantage de +1 au joueur avec le meilleur taux de rebond offensif en additionnant simplement 1 à son lancer de dé

D - Les PACs constituent le moteur du jeu. Ce sont elles qui dictent les événements du jeu et chaque PAC représente 10 secondes de jeu. Ainsi 3 PACs sont tirées par possession même si une violation du temps de possession peut intervenir (cf Section F pour plus d'informations concernant une violation des 24 secondes). Gardez à l'esprit que les PACs représentent des « périodes » et non des plages de temps précises. Comme dans la réalité du basket, les actions de jeu n'interviennent pas toujours dans des intervalles de temps prédéfinis.

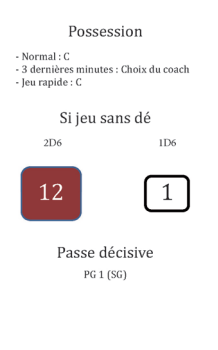
Si on devait convertir les PACs en temps de jeu, nous dirions que 6 PACs équivalent à 1 minute environ

E - Séquence de jeu (chacune de ces étapes est décrite plus en détail plus loin dans ces règles)
 Hoops est un jeu sans temps mort dans lequel chaque PAC génère une action. Pour commencer chaque quart temps, vous devez retourner la 1ère PAC sans regarder le contrôle de la balle tant qu'il n'y a pas une autre carte PAC en correspondance (n'oubliez pas que les PACs fonctionnent par 2)

1 - Piochez une PAC et notez le possesseur du ballon

2 - Regardez au verso de la PAC correspondante (celle du dessus de la défausse) et notez quelle est la colonne de référence (attaque 1-10 ou défense). Si c'est une attaque, notez le nombre de 1 à 10.

3 - Regardez la carte du joueur qui a la possession du ballon, sélectionnez la colonne offensive adéquate selon le nombre de 1 à 10 et lancez 1 dé pour obtenir le résultat.



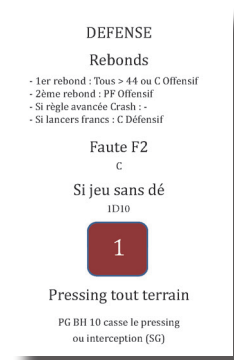
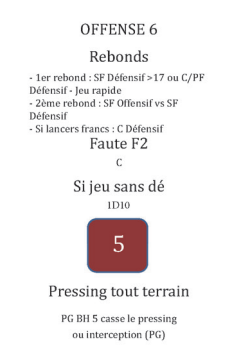
Par exemple, la Fig 1 indique que c'est le Pivot (C) qui est en possession de la balle et le verso de la PAC (Fig 2) indique Offense 6. Ainsi il vous faut regarder la colonne qui a un intervalle comprenant 6. Si votre joueur a Inside/Penetrates (1-9) et Outside (10), 6 étant compris entre 1 et 9, vous sélectionnez la colonne Inside/Penetrates puis lancez les 2 dés pour déterminer la ligne.

Si la carte piochée est une PAC défensive (Fig 3), il faudra se référer à la colonne défense du joueur défendant sur le joueur en possession du ballon. Certaines PACs vous dirigeront directement vers le Pivot (C), l'Ailier Fort (PF) ou l'Ailier (SF) pour illustrer l'influence qu'ont les autres joueurs de l'équipe sur le jeu. L'accent est mis sur la position de Pivot eu égard à son importance dans la protection du panier. Dans ces cas, vous devrez lancer un dé en rapport avec la défense du Pivot.

L'ensemble des résultats de la colonne défensive s'applique au joueur offensif. Ainsi, par exemple, si la colonne défensive indique une interception (« steal »), le défenseur intercepte donc le ballon et il y a un turnover (une autre méthode pour faire intervenir un turnover est détaillée plus loin pour davantage de réalisme). Si le résultat donne « basket », le joueur offensif réalise une tentative de tir qui est expliquée un peu plus loin

4 - Si le tir est manqué, il faut considérer la section « rebond » de la carte PAC. Si les instructions de rebond ont déjà été utilisées dans la même phase de jeu, retournez une nouvelle PAC et suivez les nouvelles instructions de rebond. Les rebonds sont plus particulièrement expliqués dans le paragraphe G

5- Si une interception ou une perte de balle sont signifiées dans la section rebond en utilisant les



initiales FB, il faudra se référer à la PAC pour déterminer à qui est la possession en lançant un dé et en se reportant à la colonne Fastbreak de la carte du joueur. Souvenez vous de ne pas utiliser plusieurs fois la même instruction de rebond. Il peut arriver qu'il y ait plusieurs pertes de balle consécutives (d'abord par interception puis suite à un rebond), dans ce cas, utilisez la même valeur pour ces différentes pertes de balle. Cependant, il ne peut y avoir plus de 2 utilisations de la valeur Fastbreak (Jeu rapide). Si une troisième fois est requise, piochez une nouvelle PAC.

Quand la séquence de jeu est terminée, piochez une nouvelle PAC et recommencez une séquence de jeu.

F - Les cartes de joueurs : L'ensemble des joueurs d'une saison ayant un temps de jeu significatif possède une carte dans le jeu. Vous trouverez sur cette carte, le nom du joueur, le nom de son équipe, sa position, son taux de réussite à 3 points, son taux de rebonds, son taux de passes décisives, son adresse ballon en main, son temps de repos indispensable, son risque de blessure (DNP) et son taux de réussite aux lancers francs.

Chaque carte possède des colonnes pour le jeu dans la raquette / pénétrations (I), le jeu extérieur (O), le jeu rapide (F) et la défense (D).

Les probabilités sont déterminées pour savoir quelle colonne utiliser. En fonction du nombre indiqué sur une PAC Offense, la colonne utilisée sera I ou O.

Michael Jordan		SG	Alt: PG
87-88 Bulls (80s Best)		X: 6*	35 p. 5.5r. 5.9 a
DNP: 0	R: 3 (40m/g)	FS: 3-6 : 2	D: Exc
A: 23	BH: 6	OR: 7	DR: 11
I: 1-4	O: 5-10	F	D
2 Basket	2 Assist	2 Assist	2
3 Assist	3	3 Basket	3 Basket/P
4 B + F(1)	4 Assist	4	4 Basket/P
5 pass*	5 F(2)	5 P	5 Steal (FB)
6 Basket	6	6 F(2)	6
7 F(2)	7 Basket	7 B + F(1)	7 blk
8 Basket	8	8 Basket	8 Steal (FB)
9	9 Basket	9 F(2)	9 Steal (FB)
10	10 pass*	10	10 F(1)
11	11 3 pt. Att.	11 Turnover	11 3 pt. Att/P
12 TO:OF	12 Assist	12 3 pt. Att.	12 F(1)
FT: 2-9	3: 2-3, 11 3D	F3: 2-4	D3: 2, 12

Par exemple, Michael Jordan (Fig 4) a une note de Pénétration, jeu intérieur de 1 à 4, de jeu extérieur de 5 à 10. Si la PAC indique Offense 4, nous choisirons la colonne I (4 étant compris entre 1 et 4). Gardez en mémoire que la colonne I contient des actions dans la raquette, et notamment des pénétrations. Ainsi de nombreux arrières ont des probabilités de I élevées.

Vous devez déterminer votre 5 de départ, les moments de repos et les remplacements.

1- Note d'attaque du joueur (X) : Chaque joueur a une note en X qui indique son influence dans les actions offensives de son équipe. La carte de Jordan indique un X égal à 6*. Les joueurs avec les notes les plus élevées recevront en théorie davantage le ballon dans la partie. La note est comprise entre 0 et 10 où 10 est la plus importante influence. Cette note X dépend de plusieurs facteurs comprenant notamment les statistiques du joueur et le rythme de jeu de l'équipe

2- Quand la PAC indique un nombre pour la possession de balle, tous les joueurs avec un X au moins égal sont en mesure de prendre possession du ballon. Si 2 joueurs ou plus sont en mesure de prendre le ballon, c'est vous, le coach, qui choisissez ou initiez un système où la possession est uniformément partagée. Si vous faites le choix, soyez conscient que si les possessions ne sont pas uniformément partagées, cela peut entraîner des variations dans les statistiques des joueurs et donc de l'équipe. Si aucun joueur n'est en mesure de prendre la balle, défaussez la PAC ce qui sera considéré comme une violation des 24 secondes (cf paragraphe 4)

Quelques joueurs qui ont une influence prépondérante sur le jeu offensif de leur équipe ont un nombre entre parenthèses derrière leur note X.

C'est le cas par exemple de Giannis Antetokounmpo qui a une note X de 10*(1)

Si un joueur avec une note de 10() est sur le parquet, à chaque fois qu'une passe est effectuée, il faut vérifier le nombre D10 de l'adversaire et comparer au nombre entre parenthèses. Si ce jet de dé est inférieur ou égal au nombre entre parenthèses, le joueur prend possession du ballon et initie une phase de jeu.

A chaque fois que « pass » est indiqué dans la colonne défense ou attaque d'un coéquipier, il faut vérifier le nombre D10 de la PAC adverse et déterminer s'il se situe entre 1 et 5. Si c'est le cas, Chamberlain prend

Giannis Antetokounmpo		PF	Alt: C
Milwaukee Bucks 21-22		X: 10*(1)	28.9 p. 11.6r. 5.8 a
DNP: 2-4, 12	R: 9 (33m/g)	FS: 4-7 : 4-5	D: Exc
A: 28	BH: 6	OR: 10	DR: 45
I: 1-7	O: 8-10	F	D
2 TO:OF	2 Basket	2 B + F(1)	2 blk
3 Turnover	3 3 pt. Att.	3 Turnover	3 F(1)
4 F(1)	4 Assist	4 Assist	4 blk
5 F(2)	5 Basket	5 F(2)	5 3 pt. Att/P
6 Basket	6 Turnover	6	6 Steal (FB)
7 F(2)	7	7 B + F(1)	7 pass*
8	8 3 pt. Att.	8 F(2)	8 3 pt. Att/P
9 Basket	9 Basket	9 Basket	9 blk
10 Assist	10	10 Assist	10 Basket/P
11 Basket	11 Basket	11 Basket	11 F(1)
12 B + F(1)	12	12 3 pt. Att.	12
FT: 2-8	3: 2-3, 12	F3: 2-3, 11	D3: 2-4

le contrôle de la balle. Vous devez dès lors déterminer à quelle colonne offensive vous allez vous rapporter. Pour ce faire, regardez sur la PAC défaussée ou lancez un D10.

Note : Les joueurs avec un X10() sont très rares dans le jeu

3- Le taux de tirs forcés et les violations des 24 secondes : Les joueurs ont également une note pour les tirs forcés à 2 et 3 points. On trouve cette note immédiatement derrière celle du rebond. La note pour les tirs forcés à 2 points est sur la gauche et celle pour les tirs à 3 points sur la droite. Cette note est utilisée pour le troisième tirage de PAC ou en fin de quart temps, indépendamment du nombre de PACs piochées, quand la mention « pass* » d'une colonne offensive ou quand un * d'une PAC de possession est pioché et qu'aucun joueur ne peut en bénéficier. Dans ce cas, les passes de la colonne défense sont considérées comme au delà des 24 secondes de possession. Notez que le résultat « P » de la colonne Fastbreak, n'est pas considéré comme violation des 24 secondes ou comme tir forcé

a- Si le résultat d'un lancer de dé de la colonne O est « pass* », vous pouvez choisir de prendre un tir forcé à 2 points ou à 3 points. Vous devez prendre cette décision en considérant la capacité du joueur dans cette situation, son positionnement et la situation de la partie. Si le joueur a la balle à l'intérieur, le tir forcé est forcément un tir à 2 points

b- Si une PAC de possession * est piochée et qu'aucun joueur ne peut prendre le ballon, lancez 1 dé pour déterminer qui prendra le tir : 1-5 représente les positions des joueurs et un lancer de 6 attribue le tir au meneur de jeu. Tout tir forcé venant de PACs retirés sera pour 2 points

Giannis Antetokounmpo		PF	Alt: C
Milwaukee Bucks 21-22		X: 10*(1)	28.9 p. 11.6 r. 5.8 a
DNP: 2-4, 12	R: 9 (33m/g)	FS: 4-7 / 4-5	D: Exc
A: 28	BH: 6	OR: 10	DR: 45
I: 1-7	O: 8-10	F	D
2 TO:OF	2 Basket	2 B + F(1)	2 blk
3 Turnover	3 3 pt. Att.	3 Turnover	3 F(1)
4 F(1)	4 Assist	4 Assist	4 blk
5 F(2)	5 Basket	5 F(2)	5 3 pt. Att./P
6 Basket	6 Turnover	6	6 Steal (FB)
7 F(2)	7	7 B + F(1)	7 pass*
8	8 3 pt. Att.	8 F(2)	8 3 pt. Att./P
9 Basket	9 Basket	9 Basket	9 blk
10 Assist	10	10 Assist	10 Basket/P
11 Basket	11 Basket	11 Basket	11 F(1)
12 B + F(1)	12	12 3 pt. Att.	12
FT: 2-8	3: 2-3, 12	F3: 2-3, 11	D3: 2-4

Lexique des colonnes des cartes de joueurs

Colonne Offensive

- **Turnover ou TO** : Turnover attribué au joueur
- **Basket** : Le joueur tente un panier. vérifiez la PAC pour attribuer la passe décisive. La mention « 2D » indiquée sous la colonne O signifie que le joueur n'est pas en mesure de scorer à 2 points à partir d'un lancer de dé d'une colonne défensive, excepté si cela provient d'une passe. C'est expliqué un peu plus loin dans le paragraphe « Colonne Défensive » des règles
- **pass*** : Le joueur doit passer le ballon à un coéquipier. Observez dans un premier temps si un joueur avec un X=10* est sur le parquet. Si ce n'est pas le cas, piochez une autre PAC pour déterminer qui prend possession du ballon. Si un joueur avec X 10*() est sur le parquet, suivez les instructions du paragraphe F
- **P** : Il s'agit d'une passe en jeu rapide. Piochez une nouvelle PAC et référez vous à ce qui est inscrit pour le contrôle du ballon. Cela signifie que le jeu rapide n'est pas mis en place et que l'équipe met en place une attaque placée sur le demi terrain. Tous les résultats P issus d'un jet de dé de la colonne jeu rapide (FB) ne sont pas considérés comme une violation des 24 secondes. Notez que le rythme de jeu de l'équipe dépend de la colonne FB du joueur
- **TO : OF** : Faute offensive - Turnover
- **F(2)** : Il y a faute sur le joueur offensif lorsqu'il shootait. Il y a donc 2 lancers francs. Attribuez la faute selon ce qui est indiqué sur la PAC (sous les instructions de rebond). Si 2 fautes sont commises en utilisant la même PAC (comme après un rebond offensif), lancez 1 dé pour déterminer qui a commis la 2ème faute. Les nombres 1 à 5 correspondent aux postes (1 = Meneur (PG) ; 2 = Arrière (SG),...) alors qu'un jet de 6 attribue la faute au défenseur sur le tireur
- **F(1)** : Le joueur offensif subit une faute alors qu'il ne tirait pas. La faute est attribuée de la même manière que pour F(2)
- **B + F(1)** : Panier accordé et faute. Il y a 1 lancer franc. Cependant, si (3pt) est indiqué immédiatement à droite de la valeur de passes décisives du joueur inscrivant le panier, comptez un panier à 3 points.
- **3PT att** : Le joueur tente un tir à 3 points en utilisant sa note indiquée en bas de la colonne O. La mention « 3D » signifie que le joueur ne peut marquer de panier à 3 points à partir d'un jet de dé de la colonne défensive. C'est expliqué plus loin dans le paragraphe « Colonne Défensive »
- **Vide** : Tir à 2 points manqué

- **Miss-red** : Le joueur a manqué le tir mais prend le rebond. Lancez un dé pour la colonne I pour déterminer l'action suivante

Colonne Défensive

Le nombre en haut de la colonne défensive permet d'évaluer la capacité du défenseur. Pour des joueurs de la même équipe, plus le chiffre est bas et mieux c'est. La moyenne de la league étant de 1

- **Blk** : Le joueur contre le tir. Se référer au rebond. Si le contre intervient lors de la dernière PAC d'une possession (après 2 passes) alors il y a violation des 24 secondes
- **Basket / P** : Le défenseur concède un panier à l'attaquant à moins que le joueur offensif ait un « 2D » en bas de sa colonne O. Auquel cas, le panier devient une passe.
- **3pt Att/P** : Le joueur tente un panier à 3 points s'il en a la possibilité. Si il y a la mention « 3D » en bas de sa colonne O alors une passe est effectuée à la place du tir à 3 points. Pour déterminer si le joueur offensif tente un 3 points à partir de la colonne défensive de son adversaire, lancez 2 dés et consultez la note D3 au bas de la colonne D du défenseur.
- **F(1)** : Faute ; Attribuez la faute à un défenseur.
- **F(2)** : Faute sur le tireur. Attribuez la faute à un défenseur. L'adversaire a 2 lancers francs
- **TO : OF** : Faute offensive . Considérez un turnover et attribuez la faute au joueur offensif
- **Steal (FB)** : Le joueur intercepte le ballon. Se référez à la possession en jeu rapide sur la PAC puis prendre en compte la colonne FB du joueur (celui indiqué sur la PAC)
- **pass*** : L'attaquant passe le ballon
- **Miss-red** : Le défenseur provoque un tir manqué et récupère le rebond
- **Turnover** : Si un lancer de dé amène un turnover, attribuez le à l'adversaire du défenseur. Ce n'est pas une interception et ne peut donner lieu à une possibilité de jeu rapide
- **G.Rebounding** : Pour vous aider à interpréter ce paragraphe des règles, nous vous suggérons de prendre le deck de PAC avec vous

Les rebonds se situent sur les PACs. Le premier rebond se situe en haut de la carte. Il faut toujours se rapporter au premier rebond d'abord. Si d'autres rebonds interviennent ensuite, référez vous au deuxième rebond. Si vous devez utiliser plusieurs instructions de rebond dans une séquence de jeu, piochez une nouvelle PAC et prenez en considération le premier rebond de la nouvelle carte

1 - Il y a plusieurs méthodes pour déterminer les rebonds. La première est une lecture directe comme PF Défensif. Dans ce cas, attribuez le rebond au défenseur ailier fort (PF). La deuxième méthode consiste en une bataille de rebond au cours de laquelle vous allez ajouter un nombre ou un lancer de dés (indiqué sur les PAC avec + pour un dé ou ++ pour 2 dés) puis vous comparez les résultats obtenus pour déterminer le vainqueur. Les mentions avec plusieurs possibilités (ex : SG/PG Offensif) signifient que vous pouvez comparer les nombres et attribuer le rebond à celui qui a le résultat le plus élevé. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs de la même équipe, vous pouvez attribuer aléatoirement . S'il y a égalité entre joueurs d'équipes différentes, le rebond revient au défenseur

2 - Les rebonds offensifs sont suivis d'une action déterminée par le résultat d'un lancer de dés dans la colonne I (Inside/Penetration). Un rebond offensif réinitialise l'horloge

3 - Quelques résultats de rebonds affichent des pertes de balle. D'autres sont attribués à des positions spécifiques pendant que d'autres orientent vers un lancer de dé. Si aucune position n'est spécifiée, attribuez le rebond aléatoirement. Un nombre est indiqué qui s'applique à un lancer de dé : Ainsi si la PAC indique Offensif 1-3, lancez 1 dé et si le résultat est 1, 2 ou 3, le rebond revient à l'attaque.

4- Les rebonds liés aux lancers francs sont intégrés dans les PACs avec « Si lancers francs ». Si le rebond est attribué au tireur des lancers francs, attribuez le rebond à une position adjacente (par exemple, si le pivot (C) tire les lancers francs, attribuez le rebond à l'ailier fort et inversement). Les autres positions ont rarement l'opportunité de récupérer un rebond offensif ainsi vous pourriez souhaiter leur attribuer le rebond en accord avec les instructions des PACs

H - Passes décisives : Les passes décisives sont envisagées selon deux méthodes. La première consiste en observant le résultat « assist » comme précédemment décrit dans le paragraphe F. En plus, après tout panier réussi, considérez les instructions sur les PACs. Si la statistique de passe décisive d'un joueur est supérieure ou égale au nombre inscrit sur la PAC, alors attribuez la passe décisive à ce joueur. Si le shooter occupe la position indiquée sur la PAC, alors comparez la position secondaire avec le nombre indiqué sur la PAC

I - Les lancers francs : Les lancers francs sont résolus en lançant 2 dés et en déterminant si le résultat est dans la plage indiquée dans la rubrique « FT » sur la carte joueur, en bas de la colonne I

Règles avancées

Les règles avancées sont destinées aux joueurs qui souhaitent ajouter des tactiques de coaching

- **Call 3 :** Un coach peut appeler une tentative de panier à 3 points dans la dernière minute de la partie, quand la situation s'y prête. Cela devrait normalement ne concerner que la dernière possession de la partie lorsque l'équipe est menée de 3 points. Si une PAC Offense est piochée, lancez un dé et référez-vous à la colonne O. Si un tir est tenté, un F(2) ou un assist, alors reportez vous à la valeur de 3pts forcé et lancez le dé pour voir le résultat. Si le résultat se situe dans la plage du joueur, le tir est réussi.

S'il s'agit d'un autre résultat en le rapportant à la colonne O ou si la PAC est une carte Defense, le jeu continue, cela signifie que la défense a enrayé la tentative.

Règle Call 3 optionnelle : Pour le joueur qui, en raison de son évaluation 3D, tente rarement le panier à 3 points ou pour un joueur qui n'a pas pris de panier à 3 points, vous pouvez préférer lancer un dé si il reçoit le ballon. Un résultat de 1 lui permettrait de prendre le tir, alors qu'un résultat entre 2 et 6 résulterait en une passe pour un joueur de votre choix. Un autre lancer se ferait avec 2 D6. Ainsi un résultat de 2 serait bon alors que tous les autres résultats manqueraient le panier

- **Prise à 2 :** Un joueur peut demander une prise à 2 en retirant 2 de son évaluation X. Par exemple, un joueur avec X : 8* deviendrait X : 6*. Tous les joueurs ayant 10X () deviennent 10X et ne sont plus éligibles à recevoir la balle automatiquement en cas de pass* sur la PAC. Tous les paniers des cartes défensives deviennent des passes. Tous les lancers défensifs d'un adversaire d'un joueur en prise à 2 faisant une tentative de tir marque le panier. Cette option peut être intéressante en cas de jeu en 1 vs 1.

- **Jouer la sécurité :** Vous pouvez désigner un joueur qui joue la sécurité en plaçant un jeton au dessus de sa colonne défensive. Cette règle s'applique généralement aux joueurs qui sont très utilisés en attaque, les joueurs clé de la stratégie offensive, souvent les stars NBA. Comme ces joueurs sont souvent connus pour avoir un QI basket élevé et possèdent la capacité à éviter les fautes, les points suivants vont avoir un effet négatif sur la défense et le rebond offensif mais aucun effet sur le rebond défensif. Cette règle permet de conserver les stars dans le jeu si besoin.

- Tous les F(1) et Blocks deviennent des paniers

- Les Steals deviennent des passes

- Ajoutez 1 chiffre à l'évaluation défensive 3 pt (par exemple 2-4 devient 2-5). Si l'évaluation 3 pt se termine à 12, retranchez un chiffre à celui du début de la plage concernée (par exemple 10-12 devient 9-12)

- Toutes les batailles au rebond offensif sont perdues. Notez que le joueur peut toujours prendre des rebonds offensifs via des instructions directes (C Offensif par exemple)

- F(2) et Basket + F(1) : Les fautes sont attribuées à un autre joueur en utilisant l'évaluation Assist. Si F(2) est attribuée au joueur jouant la sécurité, désignez le joueur de votre choix. Gardez à l'esprit que ces joueurs commettent parfois des fautes pour empêcher les joueurs offensifs clé de prendre une faute.

- Super Safe Option : Un joueur, en général qui shoote en suspension, peut éviter une faute offensive en jouant la sécurité. Toutes les offensives F(2) deviennent des passes; Basket + F(1) devient panier, et les fautes offensives deviennent des passes

- Notez que les joueurs jouant la sécurité peuvent se voir attribuer des pertes de balle.

- **Crash Boards :** Se rapporter à la section Crash des PACs en attaque. Cela entraîne davantage d'opportunités de jeu rapide pour l'adversaire avec davantage de fautes et de rebonds offensifs

- **Rebonds ds tirs contrés :**

- Option 1 : Après tout tir contré, pour ajouter du réalisme avec des tirs bloqués mais qui sortent, vous pouvez en premier lieu consulter le nombre de 1 à 10 sur la possession de la PAC (A gauche de la carte) ou

lancer un D10. Si le nombre est compris entre 1 et 4, la balle sort de l'aire de jeu et est rendue à l'attaque (sauf si le contre intervient sur la 3ème PAC, auquel cas on considère une violation des 24 secondes). Si le nombre est entre 5 et 10, consultez les instructions classiques pour les rebonds.

- Option 2 : Consultez la table des contres après chaque tir contré. Ce qui procure davantage de variété et de réalisme

- **Tenir la balle / Faire courir le chronomètre** : Cette option est utilisée dans les dernières secondes de la partie, uniquement sur la première PAC de la possession, excepté si la partie se trouve dans la dernière possession. Comparez tout d'abord l'évaluation BH du joueur en possession de la balle avec un D10 : Si le BH est supérieur ou égal au jet de D10, l'équipe gagne du temps (défaussez une PAC). Dans le cas contraire, jouez une PAC avec ces quelques ajustements : Tout résultat de la colonne O indiquant une faute F(1) ou un turnover devient une passe.

- **Dernière possession** : Quand une équipe a la possession du ballon alors qu'il ne reste que 2 PAC maximum dans la quart temps, celle-ci peut tenter le dernier tir. Cette option n'est valable que si l'équipe défensive permet à l'autre équipe de tenir le ballon. Si l'équipe en défense décide de faire un pressing tout terrain et ne permet donc pas à l'attaquant de prendre le dernier tir, utilisez Tenir la balle / Faire courir le chronomètre. Cela permet de nouvelles possibilités de turnovers et de fautes

- Méthode lorsque la défense autorise le dernier tir : Comparez le D10 sur la PAC avec l'évaluation de maniement du ballon du meneur de jeu (PG). Si le chiffre du D10 est inférieur ou égal au BH, passez à la dernière PAC et suivez les instructions. Aucun jeu rapide n'est possible après un tir manqué. Cependant Steal devient jeu rapide. Une seule comparaison entre BH et D10 n'est possible par possession.

- **Fatigue** : Si les joueurs dépassent le maximum de minutes autorisées (48 minutes moins la variable de repos (rest)), les joueurs sont déclarés fatigués à quelques exceptions : Les joueurs ne sont pas fatigués tant que leur temps de jeu n'excède pas 30 minutes. Les joueurs dont l'évaluation de fatigue (rest) dépasse 18 minutes ne sont pas fatigués tant qu'ils ne jouent pas plus de 30 minutes.

- Option : Divisez la variable de fatigue (rest) par 2 et utilisez cette nouvelle variable pour chaque mi temps. Par exemple, un joueur avec une variable fatigue de 6 minutes sera fatigué s'il ne se repose pas au moins 3 minutes par mi temps.

- Tip : Séparez la pile de PAC en plusieurs piles, chacune représentant des plages de 3 ou 4 minutes. Placez les remplaçants envisagés au début de chaque quart temps.

Les conséquences de la fatigue sont les suivantes :

- Attaque :

- Tous les F(2) et baskets de la colonne offensive deviennent des passes

- Assists-No Assists sont pris dans la colonne offensive et deviennent des passes

- Défense :

- Tous les Steals et Blocks deviennent F(1)

- Tous les misses deviennent des paniers

- Ajoutez 1 à l'évaluation 3 pt du défenseur (par exemple 2-5 devient 2-6 ou 10-12 devient 9-12). Choisissez le jet de dé avec la plus haute probabilité s'il y a le choix (par exemple 3-6 devient 3-7 au lieu de 2-6 car 7 à une plus forte probabilité de tirage que 2)

- Rebonds :

- Le joueur perd automatiquement toutes les batailles au rebond et rate ses tests de rebonds

- **Pressing tout terrain** : Une option de pressing tout terrain est possible pour les joueurs qui souhaiteraient employer cette stratégie. Quelques notions uniques sont présentes sur les PACs. BH se rapporte à la capacité du joueur à passer, éviter les turnovers par à la fois son maniement de balle et sa capacité de passe, ce n'est pas uniquement la capacité de dribble du joueur. Les évaluations BH sont souvent utilisées pour déterminer si l'équipe échappe au pressing ou si la défense initie un turnover.

Plus la note BH est élevée, meilleure est la capacité du joueur à éviter les turnovers. Les variables BH sont généralement vérifiées de la façon suivante :

Premièrement notez le poste et évaluez le BH du joueur concerné par rapport au nombre présent sur la PAC. Si la note du joueur est supérieure ou égale au nombre sur la PAC, alors l'équipe attaquante pourra casser le pressing en raison des compétences dans le maniement de balle du joueur concerné. Si l'attaque casse le pressing, retournez la PAC en tenant compte du temps puisque l'équipe attaquante pourrait être intéressée à laisser le temps s'écouler.

Vous pouvez choisir de faire une faute intentionnelle après un échec au pressing, spécialement dans les

derniers instants d'une rencontre. Si le pressing tout terrain est un succès, ou si une faute est commise, l'horloge s'arrête. Si vous utilisez le timer, vous pouvez retourner une PAC mais sans toucher au temps. Si vous utilisez les PACs comme timer, consultez les instructions sur la PAC active.

Nous recommandons d'utiliser cette option de pressing tout terrain avec parcimonie. Lors de la plupart des matchs professionnels, les équipes utilisent la pression défensive sporadiquement et rarement davantage que sur quelques possessions. C'est habituellement réservé aux matchs dans lesquels une équipe se retrouve derrière au score en fin de match ou avec un retard significatif. Vous pouvez vous attendre à davantage de fautes, de turnovers et de paniers ouverts en utilisant cette option de pressing tout terrain.

Ce pressing tout terrain ne peut être mis en place qu'après avoir marqué un panier ou des lancers francs. Elle peut également être utilisée sur un demi terrain pour intercepter des passes en fin de match ou après un temps mort.

Note : Dans certains cas, ce pressing peut amener un lancer de dés dans la colonne défensive avec pour résultat « steals and F(1) only ». Si une interception ou un F(1) résultent du pressing, jouez le normalement. Tous les autres résultats doivent être ignorés en considérant que le pressing n'a pas fonctionné, permettant ainsi à l'attaque d'évoluer dans le demi terrain adverse.

- **Composition défensive** : Vous avez l'option de modifier le schéma défensif standard en positionnant un défenseur au marquage d'un adversaire jouant dans une position différente. Vous pouvez utiliser des marqueurs colorés ou d'autres objets pour vous permettre de mieux visualiser.

- **Avantage à domicile** : Si vous aimez mettre en avant le fait de jouer à domicile, les options suivantes sont possibles :

- Accordez toutes les batailles de rebonds à égalité à l'équipe à domicile

- Ajoutez 3 minutes de repos nécessaire aux joueurs de l'équipe qui se déplace

- **Fautes intentionnelles** : Habituellement, lors des dernières possessions d'une partie, vous pouvez provoquer la faute intentionnellement pour arrêter le chronomètre. Procédure :

Se référer à la table de l'annexe A. Vous pouvez également permettre à l'équipe défensive de faire une faute sur le joueur au rebond dans le cas où le résultat d'un tir raté est un rebond. Attribuez la faute en lançant 1 dé et en fonction des positions sur le parquet. Un résultat de 6 signifiant que la faute n'est pas commise.

- **Pousser la balle ou Tentez le break** : Une table est également prévue pour ceux qui souhaitent ignorer les tentatives normales de jeu rapide ou pousser le ballon dans les situations de fin de partie. Pousser le ballon amène davantage d'opportunités de jeu rapide avec un risque de davantage de turnovers et de tirs forcés

- **Appeler une stratégie après un temps mort** : Cette option ne peut se jouer que dans les 2 dernières minutes du match. Après un temps mort, un coach peut appeler une stratégie pour qu'un joueur précis reçoive le ballon. Après avoir demandé un temps mort et avoir déterminé une stratégie vers un joueur spécifique, lancez 1 dé. Un résultat entre 1 et 3 permet au joueur envisagé de recevoir le ballon. Piochez une PAC mais ignorez les conditions normales et référez vous au joueur pour qui la stratégie avait été mise en place. Pour savoir dans quelle colonne regarder, suivez les instructions classiques de la PAC. Après réception du ballon par le joueur, relancez un dé pour toutes les passes venant de la colonne offensive du joueur concerné. Les passes provenant de la colonne défensive seront jouées selon les règles classiques. Suivez les instructions des PAC pour les rebonds, jeu rapide et autres séquences de jeu. Un résultat de 4 à 6 après le temps mort indique que le plan de jeu n'a pu être mis en place. Suivez alors les instructions standards de la PAC

- **Modifications pour les matchs de Play Off** : Pour accroître le réalisme des parties en play off, vous pouvez mettre en place les modifications suivantes :

- Réduire de 3 minutes le temps de repos nécessaire pour tous les joueurs qui jouent 30 minutes ou plus par match

- Toutes les options de coaching qui se trouvent sur les PACs sont valables non plus dans la dernière minute de jeu mais dans les 6 dernières minutes si le score est serré (moins de 10 points d'écart)

ANNEXE A - Tables optionnelles

- **6 dernière minutes : Ralentir l'attaque - Stopper le jeu rapide** : 1D6

- 1-5 : L'attaque résiste

- 6 : Procédez au jeu rapide selon conditions de la PAC

- 6 dernières minutes : Ballon poussé - Jeu rapide : 1 D6

- 1-2 : Jeu rapide
- 3-4 : Jeu rapide contenu par la défense
- 5 : TO : OF (joueur désigné par la PAC Jeu rapide)
- 6 : Tir forcé (joueur désigné par PAC Jeu rapide - choisissez tir à 2 points ou à 3 points)

A utiliser sur les rebonds pour lesquels le jeu rapide n'est pas désigné. Précédez normalement pour le jeu rapide et les interceptions après rebonds

- Fautes intentionnelles - 2 D6

- 2 : La balle revient au PF Offensif. Lancez 2 dés. Si le résultat est supérieur au BH, le PF ne peut récupérer la passe qui sort. Si le résultat est inférieur au BH, le SF Défensif fait faute sur le PF Offensif

- 3 : Pas de faute. Le temps s'écoule, retournez une PAC et avancez le timer

- 4 : Le FG Défensif fait faute sur le meilleur tireur de lancers francs ou alors (choix du coach), le temps s'écoule (retournez une PAC et avancez le timer) et le SG Défensif fait une faute sur le plus mauvais tireur de lancers francs.

- 5 : Le SG Défensif fait faute sur le SG Offensif
- 6 : Le PG Défensif fait faute sur le SG Offensif
- 7 : Le PG Défensif fait faute sur le PG Offensif
- 8 : Choisissez le défenseur (PG, SG ou SF) qui fait faute sur le PG Offensif
- 9 : Le SF Défensif fait faute sur le SF Offensif
- 10 : Choisissez le défenseur (PG, SG, SF ou PF) qui fait faute sur le joueur offensif avec

le BH le plus élevé

- 11 : Le PG essaye d'éviter la faute en passant entre les défenseurs... Lancez 2 dés, si le BH du PG est supérieur au résultat du dé, le temps s'écoule (retournez une PAC et avancez le timer) avant que le PF Défensif fasse faute sur le PG Offensif. Si le résultat du dé est inférieur au BH du PG Offensif, le SG Défensif fait immédiatement faute sur le PG. On arrête le chronomètre.

- 12 : Coach doit choisir le joueur intérieur passeur (C, PF ou SF, celui avec la meilleure note Assist). Mais il ne trouve pas de partenaire démarqué. Lancez 2 dés, si le résultat est supérieur au BH du passeur, le joueur doit demander un temps mort ou recevoir une pénalité de violation des 5 secondes dans la raquette. Si le résultat est inférieur au BH du passeur, la balle arrive au PF Offensif et il y a faute du C Défensif.

Note : Souvenez vous que la note BH comprend les capacités de passes et les possibilités d'éviter les turn overs

- **Option après rebond** : L'équipe a la possibilité de faire une faute intentionnelle sur le rebondeur après un tir raté. Lancez 1 dé et attribuez la faute comme suit : 1 - PG, 2 - SG, 3 - SF, 4 - PF, 5 - C, 6 - l'attaque évite la faute et fait tourner le chronomètre. Retourner une PAC et avancez le timer

- **Contres** : Si le contre intervient sur la troisième PAC, les lancers de dés avec pour résultat * induisent une violation des 24 secondes pour tous les rebonds offensifs

- *2 : Ballon sorti. Le tireur proteste et prend une Faute Technique

- 3 : Tout joueur offensif avec une note en rebond offensif supérieure à 8 prend le rebond. Dans le cas contraire, on détermine quel défenseur prend le rebond (1-PG, 2-SG, 3-SF, 4-PF, 5-C, 6- le meilleur rebondeur Défensif)

- *4 : La balle sort : L'attaque récupère la possession

- *5 : Le C Défensif si sa note en rebond défensif est supérieure à 19; Dans le cas contraire, la balle sort et ballon à l'attaque

- *6 : La balle sort : L'attaque récupère la possession

- *7 : La balle sort : Balle à l'équipe à domicile

- 8 : Le PG Défensif si sa note au rebond est supérieure à 12; dans le cas contraire, PF Défensif. Jeu rapide !

- 9 : Lancez un dé et attribuez le rebond à un joueur offensif comme suit : 1-C, 2-PF, 3-SF/SG, 4-PG, 5- Joueur avec la meilleure évaluation en rebond offensif, *6-La balle sort : l'attaque récupère la possession

- *10 : Le SF Défensif si sa note au rebond est supérieure à 15; dans le cas contraire la balle sort et la possession est rendue à l'attaque

- 11 : Le contre prend le rebond et réalise une excellente passe. Jeu rapide (cf instructions de la PAC)

- 12 : Contre illégal

- Rebonds

- 2 : Le tireur retombe sur le pied du défenseur. Pas de faute. La balle roule dehors et est rendue à l'équipe à domicile. Le tireur est blessé pour le reste de la mi temps
 - 3 : Les joueurs sautent pour récupérer la balle. Utilisez les données primaires et secondaires de la PAC pour déterminer qui récupère la balle . +5 pour les PF ou C si sautent face à SF, SG ou PG
 - 4 : Le meilleur rebondeur défensif prend le rebond et adresse une passe directement dans les tribunes
 - 5 : Faute technique. Utilisez la table ci dessous. La balle sort. Le rebond est attribué à l'équipe à domicile
 - 6 : Le PG Défensif récupère le ballon alors qu'il allait sortir. Attribuez lui le rebond si la note est supérieure à 10; dans le cas contraire, le rebond est pour l'attaque
 - 7 : La balle sort ; Rendue à l'équipe à domicile
 - 8 : La balle sort ; Rendue à l'équipe à domicile
 - 9 : La balle sort ; Rendue à la défense
 - 10 : Les joueurs se battent pour récupérer ce ballon perdu. Faute technique. Utilisez la table ci dessous. Le rebond est donné à l'équipe à domicile
 - 11 : Le joueur est blessé pour 3 minutes. Utilisez la table ci dessous. La balle est rendue à l'équipe à domicile
 - 12 : La balle est malencontreusement rentrée par le C Défensif. Le panier est accordé au C Offensif
- **Fautes techniques et blessures** : Lancez 1 dé (1-2 : Equipe à domicile; 3-6 : Equipe visiteuse)
- 1 : C
 - 2 : PF
 - 3 : SF
 - 4 : PF
 - 5 : C
 - 6 : Coach (pas de blessure)

EXEMPLE DE JEU

Saison 86/87 - Los Angeles Lakers vs Chicago Bulls

Avant de déterminer les 2 Cinq de départ, chaque équipe examine son effectif et les joueurs disponibles pour le match puisque certains peuvent être blessés et donc indisponibles. Voici un état des lieux des 2 effectifs :

- Los Angeles Lakers :

- **Magic Johnson** - PG (SG/SF) - Disponible
- **Wes Matthews** - PG - Indisponible
- *Michael Cooper* - SG (SF/PG) - Disponible
- **Byron Scott** - SG - Disponible
- **Adrian Branch** - SF (PF) - Indisponible
- *Billy Thompson* - SF (SG) - Disponible
- **James Worthy** - SF (PF) - Disponible
- *Kurt Rambis* - PF (C) - Disponible
- *Mychal Thompson* - PF (C) - Disponible
- **A.C.Green** - PF (SF/C) - Disponible
- **Mike Smrek** - C - Indisponible
- **Kareem Abdul-Jabbar** - C - Disponible

Il y a donc 3 blessés et 9 joueurs disponibles. Les joueurs en gras ci dessus composent le 5 de départ, les joueurs en italique sont sur le banc en début de match

- Chicago Bulls :

- **John Paxson** - PG - Disponible
- *Sedale Threatt* - PG - Disponible
- **Michael Jordan** - SG (SF/PG) - Disponible

- **Elston Turner** - SG (PG/SF) - Disponible
- **Pete Myers** - SG (SF) - Indisponible
- **Gene Banks** - SF (PF) - Disponible
- **Charles Oakley** - PF (C) - Disponible
- **Brad Sellers** - PF (SF) - Disponible
- **Ben Poquette** - PF (C) - Disponible
- **Dave Corzine** - C - Disponible
- **Mike Brown** - C - Indisponible
- **Granville Walters** - C - Disponible

Il y a donc 2 blessés et 10 joueurs disponibles. Les joueurs en gras ci dessus composent le 5 de départ, les joueurs en italique sont sur le banc en début de match

Nous disposons donc les équipes sur la table comme suit :

Kareem Abdul-Jabbar	A.C. Green	James Worthy	Byron Scott	Magic Johnson
<i>10</i> 1-10 <i>11</i> 1-10 <i>12</i> 1-10 <i>13</i> 1-10 <i>14</i> 1-10 <i>15</i> 1-10 <i>16</i> 1-10 <i>17</i> 1-10 <i>18</i> 1-10 <i>19</i> 1-10 <i>20</i> 1-10 <i>21</i> 1-10 <i>22</i> 1-10 <i>23</i> 1-10 <i>24</i> 1-10 <i>25</i> 1-10 <i>26</i> 1-10 <i>27</i> 1-10 <i>28</i> 1-10 <i>29</i> 1-10 <i>30</i> 1-10	<i>10</i> 1-10 <i>11</i> 1-10 <i>12</i> 1-10 <i>13</i> 1-10 <i>14</i> 1-10 <i>15</i> 1-10 <i>16</i> 1-10 <i>17</i> 1-10 <i>18</i> 1-10 <i>19</i> 1-10 <i>20</i> 1-10 <i>21</i> 1-10 <i>22</i> 1-10 <i>23</i> 1-10 <i>24</i> 1-10 <i>25</i> 1-10 <i>26</i> 1-10 <i>27</i> 1-10 <i>28</i> 1-10 <i>29</i> 1-10 <i>30</i> 1-10	<i>10</i> 1-10 <i>11</i> 1-10 <i>12</i> 1-10 <i>13</i> 1-10 <i>14</i> 1-10 <i>15</i> 1-10 <i>16</i> 1-10 <i>17</i> 1-10 <i>18</i> 1-10 <i>19</i> 1-10 <i>20</i> 1-10 <i>21</i> 1-10 <i>22</i> 1-10 <i>23</i> 1-10 <i>24</i> 1-10 <i>25</i> 1-10 <i>26</i> 1-10 <i>27</i> 1-10 <i>28</i> 1-10 <i>29</i> 1-10 <i>30</i> 1-10	<i>10</i> 1-10 <i>11</i> 1-10 <i>12</i> 1-10 <i>13</i> 1-10 <i>14</i> 1-10 <i>15</i> 1-10 <i>16</i> 1-10 <i>17</i> 1-10 <i>18</i> 1-10 <i>19</i> 1-10 <i>20</i> 1-10 <i>21</i> 1-10 <i>22</i> 1-10 <i>23</i> 1-10 <i>24</i> 1-10 <i>25</i> 1-10 <i>26</i> 1-10 <i>27</i> 1-10 <i>28</i> 1-10 <i>29</i> 1-10 <i>30</i> 1-10	<i>10</i> 1-10 <i>11</i> 1-10 <i>12</i> 1-10 <i>13</i> 1-10 <i>14</i> 1-10 <i>15</i> 1-10 <i>16</i> 1-10 <i>17</i> 1-10 <i>18</i> 1-10 <i>19</i> 1-10 <i>20</i> 1-10 <i>21</i> 1-10 <i>22</i> 1-10 <i>23</i> 1-10 <i>24</i> 1-10 <i>25</i> 1-10 <i>26</i> 1-10 <i>27</i> 1-10 <i>28</i> 1-10 <i>29</i> 1-10 <i>30</i> 1-10

Les équipes sont en place, le match peut donc commencer avec un face à face Abdul-Jabbar vs Corzine pour le coup d'envoi. Le timer est également en place pour le 1er Quart Temps ainsi que les cartes actions (PAC).

Corzine ayant une valeur en rebond offensif supérieure à celle de Abdul-Jabbar (15 contre 11), il bénéficie de +1 à son lancer de dé. Les deux joueurs font 5 tous les 2. La balle est donc aux Bulls et à Corzine.

Nous piochons une PAC et avançons le Timer sur 11:50. Le recto de la PAC indique PG, c'est donc John Paxson qui est en possession du ballon pour les Bulls. Le verso de la 1ère PAC indique Offense 9. Pour Paxson, 9 correspond à une position extérieure (O : 3-10). Il lance donc les 2 dés et obtient 5, ce qui correspond sur sa carte à «pass*». Pour déterminer le destinataire de la passe de Paxson, nous piochons une nouvelle PAC et retournons la précédente. Nous avançons également le timer sur 11:39. Le ballon est passé à Dave Corzine, le pivot des Bulls pour une Offense 1, c'est à dire un jeu intérieur. En lançant les 2 dés, on obtient 6, Corzine passe à son tour le ballon. Nouvelle PAC, la 3ème, donc la dernière de la possession qui indique que le ballon est désormais dans les mains de Oakley, le PF des Bulls pour une Offense 9 (verso de la PAC défaussée) et il reste 11:29 dans ce quart temps. Il s'agit d'un jeu extérieur pour Oakley (O entre 8 et 10) qui lance les dés et obtient 11. Turnover.

Balle aux Lakers, à Byron Scott (la PAC indique SG) pour une Offense 7, un jeu extérieur (O = 4 - 10), il tente un panier mais le rate. Bataille au rebond entre Abdul-Jabbar (OR = 11) et Corzine (DR = 17) . La PAC indique d'ajouter 7 au score du rebondeur défensif, cela fait donc 24 pour Corzine qui prend ce rebond défensif.

Balle aux Bulls, il reste 11:08 dans ce premier Quart Temps. Et la balle est maintenant entre les mains de Paxson qui rate le shoot à 2 pts à son tour. Jordan se précipite au rebond (la PAC indique SG ou PG mais Paxson a 1 en rebond offensif...) face à Magic Johnson qui prend finalement le rebond défensif.

12:00	11:50	11:39	11:29	11:19	11:08
10:06	10:17	10:27	10:37	10:48	10:58
9:56	9:46	9:35	9:25	9:15	9:04
8:02	8:13	8:23	8:33	8:44	8:54
7:52	7:42	7:31	7:21	7:11	7:00
6:58	6:09	6:19	6:29	6:40	6:50
5:48	5:38	5:27	5:17	5:07	4:56
3:54	4:05	4:15	4:25	4:36	4:46
3:44	3:34	3:23	3:13	3:03	2:52
1:50	2:01	2:11	2:21	2:32	2:42
1:40	1:30	1:19	1:09	:59	:48
BUZZER	:07	:17	:28	:38	

Balle aux Lakers. Scott qui fait une passe vers Abdul-Jabbar qui va shooter. Faute de Jordan (la PAC indique SG pour la faute). Lancers francs pour Abdul Jabbar. Pour les réussir il doit faire entre 2 et 8 avec les dés selon sa carte (variable FT sous la colonne I). Le 1er lancer franc est réussi et ouvre donc le score. Le 2ème également. Lakers 2 Bulls 0

Balle aux Bulls et à Corzine qui tente un shoot à 2 pts mais le rate. Rebond défensif pour Abdul- Jabbar qui enchaine sur un jeu rapide. Turnover.

Oakley récupère la balle pour les Bulls. Il reste 10:37. Il tente le shoot à 2 pts à son tour mais le rate. Pour le rebond la PAC nous indique qu'il revient au PF Offensif, c'est à dire Oakley lui même si sa note en rebond offensif est supérieure à 18 ce qui est le cas (20). Faute de Green et 2 lancers francs pour Oakley. Le premier est raté. Le deuxième aussi. Rebond pour Abdul-Jabbar.

Balle à Scott. Panier et faute de Jordan. Un lancer franc. Réussi . Lakers 5 Bulls 0

Paxson remet en jeu pour les Bulls. Il passe la balle à Corzine qui la passe à Oakley qui shoote mais rate son tir. Rebond offensif pour Jordan. Nouvelle possession des Bulls. Faute de Scott sur Jordan. 2 lancers francs. Le premier est raté. Le 2ème également. Incroyable, les Bulls n'ont toujours pas marqué 1 pt dans ce match. Rebond pour Abdul-Jabbar qui en est déjà à son 3ème rebond défensif.

Balle à Scott pour les Lakers. Panier. Lakers 7 Bulls 0

Jordan prend la balle pour les Bulls. Il tente un shoot mais le rate. Corzine prend le rebond offensif et marque enfin. Lakers 7 Bulls 2

Johnson au ballon pour les Lakers face à la défense de Paxson. Passe à Abdul-Jabbar. Turnover.

Ballon pour Oakley pour les Bulls. Il reste 8:44 dans ce quart temps. Tir manqué de Oakley. Rebond offensif pour Corzine qui fait une passe décisive pour Oakley qui marque enfin. Lakers 7 Bulls 4

Scott prend le ballon pour les Lakers. Turnover. Les Bulls sont en train de revenir dans la partie. Paxson a la balle. Passe décisive pour Banks qui ouvre son compteur. Lakers 7 Bulls 6

Ballon pour Abdul-Jabbar qui échange avec Green. Passe décisive de Green pour Abdul-Jabbar . Lakers 9 Bulls 6

Banks remet en jeu. Turnover et panier de Scott après une passe décisive de Green encore. Lakers 11 Bulls 6

Paxson pour les Bulls a le ballon. Passe à Corzine qui trouve Jordan qui élimine Scott et va marquer. Lakers 11 Bulls 8

Worthy marque malgré l'opposition de Banks sur passe décisive de Scott. Lakers 13 Bulls 8

Abdul-Jabbar force Corzine à une passe vers Jordan. Interception de Scott qui enchaine par un jeu rapide sur Johnson. Panier et faute de Corzine. Lancer Franc. Réussi. Lakers 16 Bulls 8

Banks fait une passe à Jordan. Tir de Jordan. Manqué. Rebond défensif pour Scott. Jeu rapide. Panier de Green sur passe décisive de Scott et faute de Oakley. Lancer franc. Réussi. Lakers 19 Bulls 8

Ballon à Jordan qui marque à 2 pts sur une passe décisive de Oakley . Lakers 19 Bulls 10.

Johnson relance les Lakers et passe à Worthy qui marque. Passe décisive de Johnson. Lakers 21 Bulls 10. Il reste 6:09 dans ce quart temps.

Ballon à Jordan pour les Bulls qui manque son shoot. Rebond défensif pour Scott qui relance en jeu rapide. Pour Green qui manque son shoot à son tour. Rebond offensif pour Johnson. Balle à Green qui manque encore son tir. Rebond pour Abdul-Jabbar. Worthy a maintenant le ballon. Violation des 24 secondes. Balle aux Bulls.

Vous avez ci dessus un exemple d'environ 6 minutes de match sur 48 avec les règles standard

Si vous avez téléchargé la feuille de stats disponible sur le site, celle ci devrait ressembler à cela selon les 6 minutes jouées

Lakers vs Bull (Saison 86/87)

	Quart Temps														
	T2		T3		LF		RO	RD	R	C	F	PD	I	TO	P
Lakers	T	R	T	R	T	R									
Johnson							1	1	2			1			0
Scott	5	4			2	2		2	2		1	2	1	1	10
Worthy	2	2							0						4
Green	3	1			1	1			0	1	1	2			3
Abdul-Jabbar	1	1			2	2	1	3	4						2 4
Bulls															
Paxson	1	0							0			1			0
Jordan	5	2			2	0	1	1	1	2					4
Banks	1	1							0					1	2
Oakley	4	1			2	0	1	1	1	1	1			1	2
Corzine	2	1					2	1	3	1	1				2

Légende :

T2 : Tirs à 2 pts - T : Tentés - R : Réussis

T3 : Tirs à 3 pts - T : Tentés - R : Réussis

LF : Lancers francs - T : Tentés - R : Réussis

RO : Rebonds offensifs

RD : Rebonds défensifs

R : Rebonds

C : Contres

F : Fautes

PD : Passes décisives

I : Interceptions

TO : Turnover

P : Points