

Специальные термины.

Команда

1. Guard — ампула защитник.
2. Point Guard — PG — разыгрывающий или 1-й номер.
3. Scoring (Shooting) Guard- SG — атакующий защитник или 2-й номер.
4. Forward — ампула нападающий.
5. Small Forward — SF — легкий форвард или, как правило, 3-й номер.
6. Power Forward — PF- мощный нападающий или легкий центр, или 4-й номер.
7. Center — С — ампула центровый или 5-й номер.
8. Creator — игрок-плеймейкер (созидатель, диспетчер) команды.
9. Swing man (combo) — универсальный игрок, который может играть на смежных позициях.
10. Combo guard — игрок, играющий на позиции разыгрывающего и атакующего защитника.
11. Teammate — партнер по команде.
12. Head coach — главный тренер.
13. Coach — тренер.
14. Scout — скаут — человек, который «разбирает игру» команды соперника.
15. Sixth man — шестой игрок. Игрок, который чаще всех выходит со скамейки запасных на первую замену.
16. Team — команда.
17. Team spirit — командный дух.
18. Team chemistry — химия (в данном случае командная, внутренняя химия).

Правила

1. Foul — фол.
2. Disqualifying foul — дисквалифицирующий фол.
3. Held ball — спорная ситуация, возникающая в процессе игры (мяч застрял между корзиной и щитом, одновременное овладение мячом двумя игроками и т.д.).
4. Hooking — нарушение правил, когда игрок как бы «обнимает» игрока соперника, получая при этом преимущество.

5. Charge — фол в нападении.
6. Goaltending — нарушение правил, когда защитник, прыгая, касается мяча при броске на нисходящей траектории полета.
7. Jump ball — спорный мяч двух прыгающих игроков в начале игры.
8. Mistake — ошибка.
9. Moving pick — фол игрока нападения при неправильной постановке заслона (заслон в движении).
10. Possession — владение мячом.
11. Referee — судья.
12. Scoresheet — протокол игры.
13. Substitution (Sub) — замена. Игрок, входящий в игру, вместо другого.
14. Technical foul — технический фол.
15. Traveling (можно Travel) — пробежка.
16. Turnover — потеря мяча. Возможна при неточной передаче, фоле в нападении, владении мяча больше отведенного времени на атаку.
17. Unsportsmanlike foul — неспортивный фол.
18. Violation — нарушение.

Тренировка

1. Agility — ловкость, быстрота.
2. Back pedal — движение игрока спиной вперед.
3. Cool-down — заминка.
4. Conditioning — физическая подготовка.
5. Drill — упражнение.
6. Endurance — выносливость.
7. Fundamental — базовая подготовка, подготовка игрока направленная на его развитие.
8. One more time — повторить еще раз (тренировка).
9. Practice (session) — тренировка.
10. Preparation — подготовка.
11. Post season preparation — постсезонная подготовка.

12. Pre season preparation — предсезонная подготовка.
13. Running — беговая тренировка.
14. Screening — тренировка постановки заслона.
15. Shooting — бросковая тренировка.
16. Skill — навык.
17. Slide — перемещение в защитной стойке приставными шагами.
18. Speed — скорость.
19. Strength — сила.
20. Stretching — дословно «растяжка» — различают Dynamic Stretching и Static Stretching (динамическая и статическая растяжка).
21. Warm up — разминка с целью разогрева тела.
22. Workout — тренировочный блок, направленный на развитие конкретного вида подготовки. Пример: Foot workout — работа ног, Big guys workout — работа с высокорослыми игроками и т.д.

Инвентарь

1. Ball — мяч.
2. Bench — скамейка.
3. Ladder — координационная лесенка.
4. Time clock — игровые часы.
5. Score — счет, табло.
6. Whistle — свисток.

Анатомия

1. Arm — рука.
2. Body — тело.
3. Finger — палец.
4. Foot — стопа.
5. Hand — кисть.
6. Head — голова.
7. Hill — пятка.

8. Hip — бедро.
9. Leg — нога.
10. Shoulder — плечо.

Общие термины

1. Advantage — преимущество.
2. Base Line Out In Bounds (BLOB или B-L) — вбрасывание мяча из-за лицевой линии игровой площадки.
3. Clutch — решающий эпизод или отрезок в концовке игры, от которого зависит исход матча.
4. Competition — соревнование (Shooting competition — бросковое соревнование).
5. Double — double (triple — double, quadruple — double) — термин применяется, когда игрок набирает двузначные показатели в двух (трех, четырех) компонентах индивидуальной игровой статистики (очки, передачи, подборы, блокшоты, перехваты).
6. Draw — ничья.
7. Foul trouble — Игрок, получивший 3-4 фолы, находящийся в ситуации риска выйти из игры за 5 фолов, либо команда, набравшая 4 и более фолы за четверть, когда каждый последующий фол наказывается 2-мя штрафными бросками.
8. Gap — пространство между игроками защиты (брешь), которое нужно атаковать игрокам в нападении и закрывать в защите.
9. Single gap — пространство в «одну передачу», при котором защитник игрока без мяча может сыграть, используя принцип Stunt («помоги и вернись»), без потери защитной позиции.
10. Double gap — пространство между двумя нападающими, равное, как правило, «двум передачам», при котором защитник на слабой стороне не может подстраховать партнера без ущерба для собственной защитной позиции.
11. Triple gap — пространство между тремя нападающим, равное, как правило, «трем передачам», при котором последний защитник на слабой стороне не может подстраховать партнера без ущерба для собственной защитной позиции.
12. Jump stop — остановка прыжком.
13. Last 8 (7,6...) — заготовленная концовка владения последних 8 (7,6...) секунд для атаки.
14. Loser — проигравший, проигрывать.
15. Mismatch — (буквально: несоответствие) — в баскетболе — неравноценная смена.
16. Motivation — мотивация.

17. Quick hitter — заготовленная специальная ситуация для нападения при вбрасываниях из-за ограничительных линий с дефицитом времени (до 5 секунд).
18. Opposite side — противоположная сторона.
19. Playbook — содержание тактического арсенала команды и в схемах и описаниях.
20. Range — дистанция (броска).
21. Ready stance — стойка игрока, готового к активным действиям в защите или нападении.
22. Rebound — отскок мяча.
23. Rebounder — игрок, который борется за отскок.
24. Repetition — повторение.
25. Rip (sweep) — резкий пронос мяча под руками защитника из одного крайнего положения в другое.
26. Scouting — изучение команды соперника и подготовка скаутского отчета по команде сопернику.
27. Side Line Out In Bounds (SLOB или S-L) — вбрасывание мяча из-за боковой линии игровой площадки.
28. Slide — перемещение приставными шагами.
29. Soft player — «мягкий» игрок, не приемлющий контактной игры.
30. Spacing — пространство (часто используется как «создание пространства»).
31. Stance — стойка (стойка баскетболиста, защитная стойка).
32. Timing — своевременность, т.е. вовремя совершать то или иное действие.
33. Tough player (Tough guy) — жесткий игрок, использующий контактную защиту против лидера соперника с целью вывести его из психологического равновесия.
34. Transition — переход от одной фазы игры к другой (от защиты к нападению и наоборот).
35. Winner — победитель.