

## L'histoire du Basket-ball



**James Naismith** est né le 06 Novembre 1861 à Al monte dans l'Ontario (Canada) et mort le 28 Novembre 1939. En 1870, **James** et son frère devinrent orphelins après la mort de leurs parents, victimes de la typhoïde. Ils vinrent habiter sur la ferme d'un oncle, **Peter J. Young**.

**James Naismith** fit ses études primaires à l'école publique de Bennies Corners et ses études secondaires à Al monte. Il reçut son baccalauréat en 1887 et son diplôme de théologie en 1890

Durant ces années, **James Naismith** devint un excellent athlète. Il était centre de l'équipe de football de Mc.Gill et excellait en crosse, catch et gymnastique.

La classe dans laquelle il enseigne étant réputée pour son indiscipline, le directeur des sports lui demande d'inventer un jeu nouveau pour l'occuper.

Les raisons qui poussent **James Naismith** à inventer le basket-ball découlent à la fois de ses principes religieux et de la difficile tâche qu'on lui confie. Au début de l'hiver, lorsque les intempéries empêchent la pratique de sports à l'extérieur, on lui demande de créer une activité susceptible de secouer l'indolence des élèves.

En fait, confronté à des problèmes pédagogiques nouveaux, la gymnastique suédoise était la "bête noire" des étudiants. **Naismith** travaille depuis de nombreux mois sur un projet susceptible de résoudre ses difficultés : trouver un jeu qui deviendrait un sport d'hivers, en salle, et qui prendrait place entre la saison de football américain et celle du base-ball.

**Naismith** se rappela son enfance au Canada où il s'amusait avec les garçons de son âge à déloger une grosse pierre posée sur un rocher en lançant des cailloux. Il se souvint aussi de joueurs de football qui, au gymnase, visaient une caisse avec un ballon. Il eut l'idée de clouer en hauteur des boîtes dans lesquelles ses joueurs lanceraient un ballon. Ne trouvant pas de boîte, il se servit de paniers à pêches.

Après avoir tenté en vain d'adapter le soccer, le football américain et le jeu de crosse aux dimensions du gymnase, **James Naismith** décide d'analyser les qualités qu'il attend d'un sport en salle. Il lui faut un ballon suffisamment gros que l'on puisse lancer et attraper facilement. Voulant éviter le plaquage sur le sol dur, il décrète qu'on ne peut courir avec le ballon. La position surélevée des buts constitue une difficulté supplémentaire favorisant l'adresse plutôt que la force brute. Ne laissant rien au hasard, il étudie minutieusement chacun des éléments de cette nouvelle activité sportive.

Le seul problème immédiat consistait à décider ce qu'il fallait utiliser pour marquer des buts. **Naismith** voulait adopter un rectangle de un pied carré et demi, mais il n'arriva pas à en trouver un à l'école. En pratique, les "buts" sont matérialisés par des paniers de pêche fixés en haut des barres de gymnastique au fond de la salle. Un certain **Stebbins**, lui proposa deux anciens cageots de pêches puisqu'il ne possédait rien d'autre.



Notre inventeur les prit et arrivant dans le gymnase leva la tête pour trouver l'endroit où il pourrait les accrocher ; dans cette salle de sports, comme dans toutes les salles de l'époque, courait une galerie en forme de piste sur laquelle les athlètes s'échauffaient : **Naismith** fixa ses buts sur la rampe de cette galerie (qui était à 3.05 mètres du sol, coïncidence !) appela sa classe et lança la partie après de brèves explications.

L'histoire raconte qu'il ne lui fallut "qu'une heure environ" pour mettre au point les règles du jeu. La plupart d'entre elles sont toujours en vigueur aujourd'hui.

Après bien des tâtonnements et des essais de toutes sortes il partit de cinq principes fondamentaux



**James Naismith** et les premiers "panier"

**1. Le Ballon :** sera spécial, c'est-à-dire différent de ceux utilisés pour le football américain ou l'association. Gros et léger, il sera joué uniquement avec les mains sans pouvoir être dissimulé.

**2. Interdiction de courir avec la balle** en raison de l'exiguïté des gymnases et du contrôle de soi recherché.

**3. Pas de « contacts chocs ».**

**4. Tout joueur** peut obtenir la balle à n'importe quel moment et n'importe quel endroit sur le terrain (pour le différencier du football américain).

**5. Le but** est horizontal et élevé et de petite dimension pour qu'il soit fait appel plus à l'adresse qu'à la puissance

Le coup d'envoi du premier match donné, **William Chase** marqua l'unique "but" de la partie : moment historique. Son équipe l'emporta 1-0. Le basket était né.

Malgré quelques lacunes, le jeu enthousiasma les élèves.

Si bien que, immédiatement, les garçons décidèrent de le baptiser "Naismith-ball" : cela amusa beaucoup l'inventeur mais il refusa.

Alors le chef de la classe (**Franch Mahan**) proposa qu'on le nomme simplement "Basket-ball" puisqu'il avait "a basket and a ball".

Ainsi fut fait... et les dix huit bouillants jeunes gens qui disputèrent la première rencontre et dont les noms figurent maintenant dans le fameux "Basket-ball Hall of Fame" de Springfield ne se doutaient pas qu'ils apportaient avec leur maître une immense contribution au sport moderne.

Cette dernière règle marque de manière très nette la spécificité du basket par rapport aux autres sports. C'est elle qui posa le plus de tracés à **Naismith**.





Le gymnase de Springfield, berceau du basket-ball

Le 21 décembre 1891, **James Naismith** placarde les 13 règles du jeu sur le tableau d'affichage et cloue deux paniers à fruits sur les balcons du gymnase

1. *La balle peut être lancée d'une ou deux mains, dans n'importe quelle direction.*
2. *La balle peut être lancée en frappant du plat de la main, mais jamais avec le poing.*
3. *Un joueur ne peut courir en tenant la balle ; il doit la relancer de l'endroit où il la récupère, sauf s'il l'attrape alors qu'il court à bonne vitesse.*
4. *La balle doit être maintenue dans ou entre les mains. On ne peut utiliser les bras ou le corps pour la maintenir.*
5. *Il est interdit de donner des coups d'épaule, de tenir, de pousser, de faire tomber ou de frapper un adversaire. La première violation de cette règle entraîne un lancer franc. La seconde exclut le joueur du terrain jusqu'au prochain panier, voire même pour le reste de la partie si une blessure a été causée. Aucun remplacement n'est alors admis.*
6. *Frapper la balle du poing constitue une faute, conformément aux articles 3 et 4, et tel que cela est décrit dans l'article 5.*
7. *Si une équipe commet 3 fautes consécutives (sans que l'autre n'en commette), un panier sera compté pour les adversaires.*
8. *On appelle panier une balle envoyée dans le panier depuis le sol, à condition que la balle reste dedans et que les défenseurs ne touchent pas la balle ni n'empêchent le panier si la balle rebondit. Lorsque la balle reste en équilibre sur le bord du panier et que les adversaires bougent le panier, le panier est marqué.*
9. *Lorsque la balle sort des limites, elle devra être remise sur le terrain et jouée par le premier joueur qui la touche. En cas de litige, l'arbitre de touche relance la balle dans le terrain. Le joueur chargé de la remise en jeu dispose de 5 secondes ; s'il dépasse le délai imparti, la balle change de camp. Si les deux équipes jouent la montre, l'arbitre de touche signale une faute pour les joueurs coupables.*
10. *L'arbitre de touche jugera les hommes, comptera les fautes et signalera à l'arbitre les triples fautes consécutives. IL sera habilité à disqualifier des joueurs selon l'article 5.*
11. *L'arbitre chef sera seul juge de la balle et devra décider si elle est jouée hors limites, à quelle équipe elle appartient et garder un œil sur la pendule. c'est lui qui accorde les paniers et qui les compte, il assume également les autres responsabilités incombant normalement à tout arbitre.*
12. *La durée d'une partie sera de 2 fois 15 minutes, avec une mi-temps de 5 minutes.*
13. *L'équipe marquant le plus de paniers sera désignée comme gagnante. En cas de match nul, il peut y avoir prolongation, sur accord des capitaines, jusqu'à ce qu'un panier fasse la décision.*

## Le Basket-ball est bien né



# Les règles incontournables du Basket

Les dimensions du terrain: Terrain : 28 x 15 m, Hauteur de cible : 3.05 m, Ligne LF : 5.60 m.

James Naismith invente en 1891 une activité destinée à la fois à résoudre les difficultés de l'enseignement et à contribuer à la transmission de ses principes religieux.

Il dégage cinq principes fondamentaux :

**1 le ballon** : est spécial, c'est-à-dire différent de ceux utilisés pour le football américain ou le soccer.

Gros et léger, il est joué uniquement avec les mains sans pouvoir être dissimulé.

**2 interdiction de courir avec la balle** en raison de l'exigüité des gymnases et de la recherche du contrôle de soi .

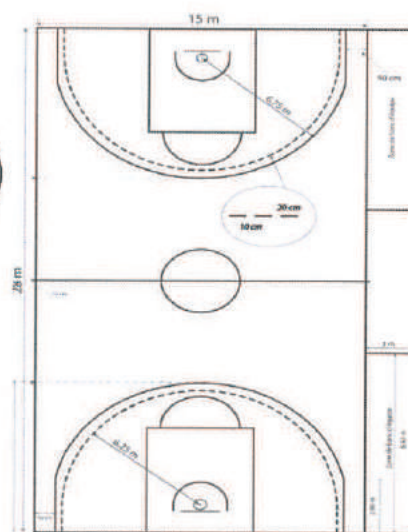
**3 no contact.**

**4 tout joueur** peut obtenir la balle à n'importe quel moment et n'importe quel endroit sur le terrain .

**5 le but** est horizontal, élevé et de petite dimension pour qu'il soit fait appel plus à l'adresse qu'à la puissance.

L'évolution permanente du jeu se fait dans le respect des principes majeurs de Naismith. Cela, en dépit de la volonté de la FIBA, d'une part, de rendre le sport plus spectaculaire et médiatique et d'autre part de conserver un rapport de force équilibré entre les joueurs.

Une rencontre se dispute entre deux équipes de cinq joueurs. L'objectif de chacune est de marquer dans le panier de l'adversaire et de l'empêcher de s'emparer du ballon ou de marquer



## Réglement Basket:

Il s'agit pour l'une des deux équipes de 5 joueurs de marquer plus de points que l'autre en faisant traverser de haut en bas le panier adverse par le ballon.

Le basket-ball se joue sur un terrain rectangulaire de 28 m de long et de 15 m de large, et sous une hauteur de plafond d'au moins 7 m.

### Les paniers

Les paniers sont placés au milieu des deux largeurs du terrain à une hauteur de 3,05 m du sol. Ils sont constitués d'un cercle métallique de 45 cm de diamètre habillé d'un filet de 40 cm de profondeur percé à sa base. Ce cercle est fixé horizontalement sur un panneau en bois dur ou en Plexiglas de 1,80 m de long et de 1,20 m de large.

### Le ballon

Le ballon est sphérique, en caoutchouc ou en matière synthétique. Son poids est de 600 à 650 g. Sa circonférence mesure entre 75 et 78 cm. Pour le mini basket (7-8 ans), le poids du ballon est de 450 à 500 g et, pour le baby basket (5-6 ans), de 300 g pour un diamètre de 20 cm.

### Les équipes

Chacune des équipes comprend 5 joueurs, avec la possibilité d'avoir 5 remplaçants (7 au niveau international). L'entraîneur peut demander le remplacement d'un ou de plusieurs joueurs pendant la partie. Le nombre des remplacements n'est pas limité.

### La violation

#### Qu'est ce qu'une violation?

Sortie du ballon. Un joueur se trouve en dehors du terrain, quand il se trouve sur les lignes de touche ou en dehors. Un ballon se trouve en dehors du terrain quand il touche le sol en dehors du terrain

#### Les violations de temps et les violations de technique

3 secondes – 8 secondes – marcher – dribble irrégulier – faute de pieds – retour en zone

**la règle des trois secondes:** Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive (raquette) sauf si un joueur tire au panier

**la règle des cinq secondes:** Une équipe à cinq secondes pour effectuer une remise en jeu. Un joueur pressé par un ou plusieurs défenseurs à cinq secondes pour faire une passe, dribbler ou tenter un tir.

**la règle des huit seconde:s** Une équipe à huit secondes pour passe le ballon de la zone arrière à la zone avant

**la règle du marcher:** Il est interdit de se déplacer ballon en main en effectuant plus de deux appuis au sol. Il est possible de se déplacer en faisant rebondir le ballon au sol avec une main, en dribblant.

**la règle du dribble irrégulier:** Si un joueur arrête son dribble, il ne peut pas repartir en dribble.

Un joueur ne peut pas dribbler à deux mains.

Un joueur ne peut pas dribbler en prenant la balle par en dessous.

**la règle du retour en zone:** Un joueur d'une équipe qui contrôle le ballon en zone avant ne doit pas le ramener en zone

### Les fautes



Qu'est-ce qu'une faute ? C'est un contact entre deux adversaires: un joueur qui n'a pas le ballon ne doit pas toucher un adversaire. Un joueur qui a le ballon ne doit pas passer en force un adversaire. Ces deux cas sont considérés comme des fautes personnelles. À la cinquième faute personnelle (sixième en NBA), le joueur est exclu définitivement de la partie.

#### **Les sanctions:**

La sanction est de 2 lancers francs quand la faute est commise sur un joueur en position de tirer dans la zone des 2 points. Si le panier entre malgré la faute, celui-ci est accordé et est accompagné d'un lancer franc supplémentaire. Si la faute est commise au moment où le joueur est en train de tirer à 3 points et que le tir est manqué, la sanction est de trois lancers francs. Si le panier entre malgré la faute, celui-ci est accordé et est accompagné d'un lancer franc supplémentaire. Une remise en jeu par l'équipe adverse en dehors du terrain à hauteur de la faute est prévue lorsque celle-ci est commise sur un joueur non tireur.

#### Les fautes techniques

Les fautes techniques sanctionnent un comportement antisportif d'un entraîneur ou d'un joueur et coûtent 2 lancers francs. Si l'équipe a cumulé 4 fautes dans le même 1/4 temps, les fautes suivantes même commises sur un joueur qui n'est pas en position de tir, donneront 2 lancers francs à tirer pour l'équipe attaquante.

#### Les fautes disqualifiantes

Les fautes disqualifiantes sanctionnent des comportements contraires au règlement. Le joueur coupable est exclu, l'équipe adverse bénéficie de 2 lancers francs et de la possession du ballon.

#### **Le score**

Un tir au panier réussi a une valeur différente selon l'endroit du terrain d'où il est tiré. Il vaut 3 points s'il est réussi au-delà de la ligne des 6,25 m, 2 points s'il est réussi en deçà de cette ligne et 1 point lors de l'exécution d'un lancer franc.

#### **L'engagement de la partie**

L'engagement de la partie se fait au début de chaque mi-temps par un entre-deux; l'arbitre lance le ballon verticalement entre deux joueurs adverses placés face à face dans le cercle central, dos au panier de leur équipe. Les autres joueurs se placent où ils veulent sur le terrain sauf dans le cercle où se fait l'engagement.

#### **Les règles de temps**

La règle des 24 secondes : L'équipe possédant la balle a 24 secondes pour tirer au panier. Au-delà de ce temps, elle perd la balle.

La règle des 8 secondes : L'équipe qui a la balle dans sa moitié de terrain dispose de 8 secondes pour la faire passer dans la moitié adverse. Le retour dans sa moitié de terrain est interdit.

La règle des 5 secondes : Tout attaquant en possession de la balle a 5 secondes pour faire une action de jeu, passe, dribble ou tir. Cette règle n'est valable que sous pression défensive. Le porteur de balle peut rester 20 secondes avec la balle sous le bras s'il le souhaite dès lors qu'il n'y a pas de défenseur qui le presse.

La règle des 3 secondes: Lorsqu'une équipe a le ballon, aucun de ses joueurs ne doit rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive de l'équipe adverse.

Le nouveau tracé du terrain de basket-ball:

