

Le basket-ball ou basketball est un sport collectif de balle, qui se joue à la main. Le but est de marquer plus de points que l'équipe adverse en marquant des paniers, c'est-à-dire en faisant passer le ballon à travers un anneau placé à plusieurs mètres du sol.

## Création

Le **basket-ball** a été inventé en 1891 par James Naismith, un professeur d'éducation physique canadien du collège de Springfield dans l'État du Massachusetts (États-Unis). Il cherchait à occuper ses étudiants entre les saisons de football et de base-ball, pendant l'hiver, au cours duquel la pratique du sport en extérieur était difficile. Naismith souhaitait également leur trouver une activité où les contacts physiques soient restreints, afin d'éviter les risques de blessure.

Un jour, il reprit l'idée d'un ancien jeu de balle maya et plaça deux caisses de pêche sur les rampes du gymnase. Le but de ses étudiants était de faire pénétrer un ballon dans ces caisses en bois pour marquer un but. Les caisses étant en hauteur, c'est pourquoi ce jeu nécessitait autant d'adresse que de force brute. Naismith établit rapidement 13 règles pour rendre ce jeu praticable.

Ce sport fut baptisé *basket-ball*, ce qui signifie littéralement en anglais : « panier-ballon ». Le tout premier match de l'histoire eut lieu le 21 décembre 1891 et se termina sur le score de 1 à 0.

La même année, le jeu fut adapté pour être joué par des femmes.

Au début de son histoire, le basket était surtout porté sur le jeu offensif et la défense était reléguée au 2ème plan. La défense était l'aspect passif du basket où on attendait l'échec de l'adversaire.

## Développement

Promu par la [Young Men's Christian Association](#), le basket-ball devint peu à peu une activité courante dans de nombreux collèges américains. La YMCA se désintéressa très vite de ce jeu, qui fut cependant adopté dans d'autres collèges et clubs sportifs. Peu avant le début



James Naismith, l'inventeur du basket-ball.

de la Première Guerre mondiale, l'*Intercollegiate Athletic Association* (ancêtre de la [NCAA](#)) et l'[Amateur Athletic Union](#) se disputaient le contrôle des règles du jeu.

En 1946 est créée la [National Basketball Association](#) (NBA) afin d'organiser les rencontres entre les meilleures équipes professionnelles. En 1967, l'[American Basketball Association](#) (ABA) est lancée pour tenter de rivaliser avec la NBA, mais cette dernière finit par « l'absorber » en 1976, et devient incontestablement la ligue la plus relevée des États-Unis, et même du monde.

## **Extension**

Peu après sa création, le basket-ball s'étend progressivement en-dehors des États-Unis et du Canada, et il atteint l'Europe. En 1932, la [Fédération internationale de basket-ball amateur](#) (FIBA) est fondée par l'Argentine, la Tchécoslovaquie, la Grèce, l'Italie, la Lettonie, le Portugal, la Roumanie et la Suisse. À l'origine, cette fédération ne supervise que les équipes d'amateurs. En 1936, le basket-ball devient une épreuve officielle des Jeux Olympiques d'été. En 1950 à lieu pour la première fois le championnat du monde de basket-ball, et trois ans plus tard, la même épreuve est instaurée chez les femmes, pour lesquelles l'épreuve olympique n'arrive qu'en 1976.

En 1989, la FIBA cesse d'exclure les joueurs professionnels de ses compétitions. Peu après, la première [Dream Team](#) (littéralement : « Équipe de Rêve ») américaine entre en compétition et renforce, du moins partiellement, la domination mondiale des États-Unis dans ce sport. Depuis quelques années, toutefois, une sorte de « globalisation » du basket-ball semble se mettre en place, ce qui entraîne une remise en cause de la prépondérance des États-Unis, qui sont de plus en plus souvent battus lors des compétitions internationales.

Avant 1967, le basket-ball intéresse de moins en moins de monde. Pour rendre les matchs plus attractifs, Busnel autorise en 1967 deux étrangers par équipe. 1967 est également le début de la professionnalisation du basket, qui ne s'achèvera véritablement qu'en 1990. Si le basket s'est autant diffusé en France, c'est notamment grâce à Pierre Dao, entraîneur de l'équipe française masculine en 1975. Pierre Dao ramena, d'un stage aux États-Unis, des connaissances en basket que les français n'avaient pas.

## **Règles**

Quoique les bases du jeu restent les mêmes, les règles du basket-ball n'ont cessé d'évoluer suite aux progrès techniques des joueurs, à la qualité du matériel et à la médiatisation de ce sport. Voici les grandes lignes du règlement :

- Il y a deux équipes de 5 joueurs qui essaieront de marquer des points en lançant le ballon dans le panier (au début, il s'agissait de paniers à pêches fixés aux balustrades de la salle de gym). Chacun des joueurs peut se placer et se déplacer où il veut sur le terrain mais il est absolument interdit de se déplacer avec le ballon en main. Les contacts entre les joueurs sont également défendus et seront sanctionnés comme des fautes personnelles.

- La partie se déroule en deux mi-temps de 20 minutes de temps effectif (quatre quart-temps de 12 minutes en NBA). Le chronomètre est arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre. A la mi-temps, il y a une pause de 10 à 15 min. Les entraîneurs de chacune des équipes peuvent demander deux temps morts d'une minute par mi-temps afin de réorganiser le jeu. Ils peuvent également demander le remplacement d'un ou plusieurs joueurs pendant la partie.
- La valeur d'un tir réussi peut varier suivant l'endroit du terrain d'où il est tiré : il vaut 3 points au-delà de la ligne des 6,25m ; 2 points en deçà de cette ligne et 1 point par lancer franc.
- La rencontre commence officiellement par un entre-deux au cercle central. 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 deux joueurs ne peuvent pas retoucher le ballon une deuxième fois après avoir sauté.
- L'équipe qui possède la balle à 24 secondes pour tirer au panier. Au-delà de ce temps, elle perd la balle. 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. Tout attaquant en possession du ballon a 5 secondes pour faire une action de jeu : passe, dribble ou tir. Lorsqu'une équipe a le ballon, aucun de ses joueurs ne doit rester plus de 3 secondes dans la raquette (zone restrictive de l'équipe adverse).

Les fautes sifflées par l'arbitre sont :

- le marcher : il y a un " marcher " quand le joueur fait plus de deux pas avec le ballon en main. Dans ce cas, c'est l'équipe adverse qui reçoit le ballon.
- faute technique : il y a une " faute technique " quand un joueur ou un entraîneur a un comportement antisportif. Cette faute sera sanctionnée par deux lancers francs. Après deux fautes techniques d'une personne, c'est l'exclusion.
- faute personnelle : il y a " faute personnelle " lorsqu'un joueur touche son adversaire. A la cinquième faute personnelle (sixième en NBA), le joueur est exclu définitivement de la partie.

Pour terminer, remarquons que les règles varient suivant la catégorie des joueurs. (Mini-poussins, poussins, benjamins, pupilles, minimes, cadets, juniors, seniors)

## Matériel

Le basket-ball se joue généralement dans un endroit couvert, par exemple un gymnase, mais il peut aussi être pratiqué sur des aires de jeu en tant que loisir, sous sa variante la plus populaire : le streetball (« basket-ball de rue »).

Le terrain est doublement symétrique (en longueur et en largeur). Ses dimensions varient, selon les pays ou les normes internationales, de 22 à 29 mètres de long sur 13 à 15 mètres de large. Ainsi, un terrain aux normes de la FIBA (fédération internationale) ou aux normes NBA (fédération nord-américaine).

Aux deux extrémités du terrain se trouve un panier, formé par un anneau (ou *arceau*) métallique situé à 3,05 m du sol, en-dessous duquel est attaché un filet ouvert en son centre. L'arceau est fixé à un panneau rectangulaire vertical (la *planche*) sur lequel la balle peut rebondir lors d'un tir.

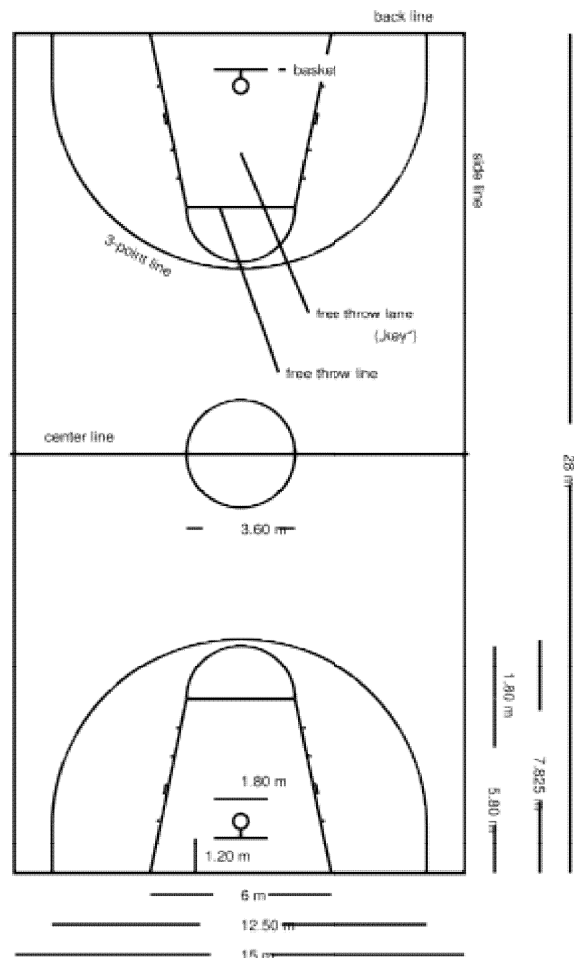
Sous chaque panier se trouve une zone trapézoïdale appelée la raquette. Un arc de cercle situé à 6,25 m de chaque panier (7,23 m en NBA) représente la ligne de tirs à trois points. Cette ligne a été introduite en 1984.

Initialement, le basket-ball se pratiquait avec un ballon de football. Les premiers ballons utilisés spécifiquement pour le basket-ball étaient marron, et à la fin des années 1950, Tony Hinkle, souhaitant concevoir un ballon qui soit plus visible chez les joueurs et chez les spectateurs, introduisit le traditionnel ballon de couleur orange.

Aux abords d'un terrain de basket-ball, on trouve la table de marque, où l'on gère le chronomètre et la feuille de marque. À ses côtés, il y a les deux bancs de l'équipe adverse (l'équipe locale à gauche ; l'équipe visiteuse à droite).

## Le panier

Au basket-ball, le panier est le cerceau métallique à travers lequel les joueurs doivent



Un terrain de basket-ball FIBA

faire passer le ballon pour marquer des points. Il y a deux paniers sur un terrain de basket-ball, et chaque équipe doit tenter de marquer dans l'un tout en empêchant l'équipe adverse de marquer dans l'autre.

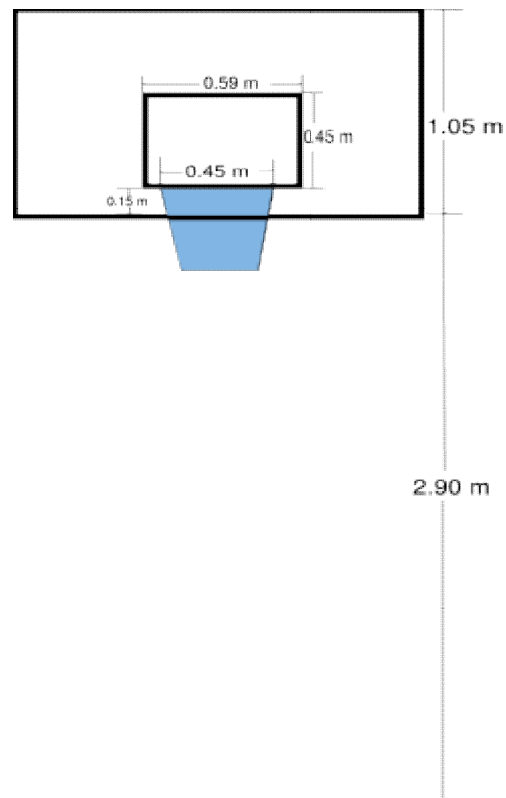
Un filet ouvert vers le bas, de 45 cm de diamètre, est attaché en-dessous du panier. L'ensemble est fixé, à la hauteur réglementaire de 3,05 m, à un panneau rectangulaire vertical.

Par extension, un joueur *marque un panier* lorsqu'il fait passer la balle dans l'arceau du panier de l'équipe adverse. Un panier a lieu en cours de jeu et rapporte deux (ou trois) points à l'équipe, alors qu'on parle de lancer franc lorsque le joueur marque une pénalité suite à une faute d'un joueur adverse, ce qui rapporte un seul point.

Dans certaines salles de petite dimension, les spectateurs peuvent se trouver en contact direct avec les joueurs, à quelques mètres seulement du terrain.

Il existe différents types de paniers dans ce sport :

- Le tir en extension (en anglais : *jump shot*), où le joueur s'arrête, saute, et lâche la balle en plein saut.
- Le double-pas (en anglais : *lay up*), qui se fait dans la course, en s'approchant très près du panier puis en déposant littéralement le ballon dans l'arceau, éventuellement en le faisant rebondir contre le panneau.
- Le slam dunk, ou plus couramment dunk, où le joueur s'accroche à l'arceau à une main ou à deux mains, au moment de lâcher le ballon dans le panier. Le *dunk* est de loin considéré comme étant la manière la plus spectaculaire de marquer un panier, avec sa variante, le *alley-oop*.
- Le bras roulé, un geste qui a quasiment disparu dans le basket-ball moderne.
- Le panier à trois points, qui est en fait



Un panier de basket-ball.

un tir réalisé derrière la ligne de trois points (située à 6,25 m du panier selon la règle FIBA, à 7,23 m en NBA). Comme son nom l'indique, ce type de panier rapporte un point de plus qu'un panier « normal ».

## **Le jeu**

Le basket-ball se pratique par deux équipes de cinq joueurs sur le terrain, avec sept remplaçants. Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire en réalisant des paniers et en empêchant l'équipe adverse d'en faire de même.

Un match se déroule en quatre périodes de dix minutes selon les règles FIBA, et quatre périodes de douze minutes selon les règles NBA. Le chronomètre est arrêté à chaque arrêt de jeu (faute, sortie...). Chaque équipe peut faire un nombre de remplacements illimité, pendant les arrêts de jeu et les temps-morts.

Au début du match, l'engagement est effectué par l'arbitre sous la forme d'un entre-deux. Pour cela, un joueur de chaque équipe (généralement celui qui saute le plus haut) se place face à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction du panier où il doit attaquer ; l'arbitre lance alors la balle au-dessus des deux joueurs et ceux-ci doivent pousser le ballon avec la main pour qu'un de leur équipier l'attrape. C'est à ce moment-là que le jeu commence.

Le ballon est hors-jeu dès qu'il rebondit à la limite ou en dehors du terrain, ou lorsqu'il est touché par un joueur qui mord ou dépasse les limites du terrain. Contrairement au football, ce n'est pas la position absolue du joueur ou du ballon qui compte, mais le rebond ou l'appui (un joueur peut ainsi plonger en dehors du terrain et sauver la balle, du moment qu'il lâche la balle avant de faire un pas au-delà de la limite du terrain).

Le temps de jeu étant effectif, il n'y a pas de temps additionnel comme au football ; une sonnerie retentit au moment où la dernière seconde de chaque période s'est écoulée, mais un tir réussi après la sonnerie peut être accordé si le joueur a lâché le ballon avant que la sonnerie ne retentisse.

À l'issue de la rencontre, l'équipe qui a le plus de points remporte le match. En cas d'égalité, on joue alors 5 minutes de prolongation pour départager les deux équipes, et ce quelle que soit la compétition en cours. Si au terme de la prolongation il y a à nouveau égalité, on rejoue une autre prolongation. Il n'y a ainsi jamais de match nul au basket-ball.

## **L'attaque**

Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, il doit dribbler, c'est-à-dire faire constamment rebondir la balle sur le sol, pour pouvoir se déplacer avec. Si le joueur qui possède le ballon

prend plus de deux appuis sans dribbler, où s'il fait un saut complet en conservant la balle à la retombée, il est alors sanctionné par un marcher (en anglais : *traveling*), et la balle est rendue à l'équipe adverse par une remise en jeu.

Lorsqu'un joueur reprend son dribble après l'avoir arrêté, récupère la balle après l'avoir lâchée sans que celle-ci n'ait rien touché, il est sanctionné par une reprise de dribble (*double dribble* en anglais) et la balle est rendue à l'équipe adverse. De même, un joueur qui a la balle n'a pas le droit de soulever le ballon au cours de son dribble, ce qui constitue un porter de balle (*carry*) et le ballon est alors rendu à l'adversaire. La main doit en effet toujours être au-dessus du ballon.

Tout joueur peut passer la balle à un coéquipier en la lui lançant. Lorsque le destinataire marque un panier sans dribbler, on parle de passe décisive.

Afin de marquer des points, tout joueur peut lancer le ballon dans le panier adverse. Si le ballon passe complètement à travers l'arceau, le panier est validé et rapporte un, deux, ou trois points. L'équipe adverse doit alors remettre le ballon en jeu à partir de derrière la ligne de fond.

L'équipe en attaque dispose de 8 secondes pour franchir sa moitié de terrain (auparavant fixée à 10 secondes, la limite a été baissée pour favoriser le jeu offensif). Elle a en tout de 24 secondes pour tenter un tir. L'horloge des 24 secondes est réinitialisée dès qu'un tir touche l'anneau ou dès qu'un joueur adverse contrôle le ballon sur le terrain ou commet une faute. En cas de contre ou d'*air-ball* (tir qui ne touche ni le panier ni l'arceau), l'horloge continue.

Un joueur en attaque ne peut rester plus de 3 secondes d'affilée dans la raquette. Les 3 secondes ne sont plus comptabilisées à partir du moment où le joueur cherche à sortir de la raquette.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe attaquante dispose de 5 secondes pour effectuer celle-ci. Un joueur qui possède la balle et qui arrête de dribbler a 5 secondes pour s'en débarrasser (par une passe, un tir, ou en la faisant habilement toucher par un adversaire) si le joueur adverse le soumet à une pression défensive (action de défense rapproché).

## **La défense**

Les défenses ne sont pas nées toutes en même temps. Voici un ordre chronologique de l'apparition des différentes défenses essentiel au basketball :

La défense spontanée, intuitive, sauvage

« Les joueurs couraient dans tous les sens et sur tout le terrain, ils essayaient de prendre le ballon à l'adversaire. » Cette défense est aujourd'hui celle faite par les jeunes joueurs.

La défense individuelle stricte

Première défense organisée qui entraîne le développement de la responsabilité défensive. On découvre la ligne attaquant-panier. Cette défense permet de mettre en difficulté une équipe de même niveau. Cette défense a ses limites quand l'attaquant est très fort.

Les défenses de zones

Cette défense pose également pas mal de problèmes aux attaquants car il est difficile de pénétrer dans la raquette et les attaquants sont dans l'obligation de shooter à mi-distance. La zone de référence dans les années 60 est la 2-1-2. C'est avec l'apparition des zones que la notion de jeu rapide (avant la mise en place de la défense) apparaît.

La défense individuelle avec prise de risque limité

C'est à ce moment là que la notion d'aide apparaît (flottement en profondeur). Les défenseurs réagissent et se placent en fonction des déplacements du porteur de balle.

À partir de 1960, le basket-ball prend un grand tournant. Une règle essentielle change : la règle du marcher. Avant, le basketteur pouvait faire deux pas avant son dribble et deux après son dribble (comme au hand-ball). Ce changement permet au défenseur de devenir plus agressif. La défense n'est plus un moment passive du basket-ball, il devient une reconquête de la balle.

Aujourd'hui, il existe principalement deux manières de défendre pour une équipe : la **défense de zone** et la **défense individuelle**. Dans la première, chacun des cinq joueurs doit couvrir une partie spécifique de la moitié du terrain, et prendre en charge un joueur adverse lorsque celui-ci pénètre dans sa zone. Jusqu'en 2001, ce type de défense était interdit en NBA. Dans une défense individuelle, chaque joueur prend en charge un adversaire et s'occupe de rester près de celui-ci tout au long de la partie. Il existe de nombreuses variantes mêlant ces deux tactiques défensives. Nous pouvons notamment parler de la Zone press apparu en 1964. Bien faite, cette défense est très utile pour récupérer rapidement un maximum de ballons.

Lors d'un tir, les défenseurs ont le droit de contrer la balle tant que celle-ci est en phase ascendante vers le panier. Un contre effectué en phase descendante (en anglais : *goal tending*) est illicite et dans ce cas le panier est accordé.

Au basket-ball, les contacts sont généralement proscrits. En cas de choc, c'est généralement le défenseur qui est sanctionné par une faute personnelle, sauf lorsqu'il est immobile et que c'est l'attaquant qui le percute, auquel cas l'attaquant est sanctionné par un passage en force et la balle est rendue à l'autre équipe.

En cas de faute du défenseur sur dribble (contact avec le bras, obstruction), la balle est remise à l'équipe attaquante au niveau où la faute a été commise, en dehors des limites du terrain.

Quand une faute personnelle est commise sur un joueur qui tire ou s'apprête à tirer, ce joueur doit alors tirer deux lancers francs, trois s'il s'agit d'un tir à trois points, mais un seul lorsque le panier est réussi et accordé.

Lorsqu'un joueur a commis cinq fautes personnelles (six en NBA) au cours du match, il est alors remplacé et n'a plus le droit de rejouer jusqu'à la fin du match.

À chaque quart-temps, une fois qu'une équipe totalise cinq fautes, l'équipe adverse tire alors automatiquement des lancers francs à chaque nouvelle faute adverse.

Si une équipe se trouve en zone offensive (moitié de terrain adverse) avec le ballon, et que ce dernier vient à revenir en zone défensive (par une passe ou un appui dans sa propre moitié de terrain), l'arbitre siffle un retour en zone. La balle est rendue à l'adversaire à l'endroit de la faute (c'est-à-dire dans la zone offensive adverse), en dehors des limites du terrain.

#### Citations

« On marque en attaque, on gagne en défense » (Morisson)

« Mon meilleur souvenir du basket serait que l'équipe adverse ait marqué zéro points »  
([Bobby Knight](#))

« L'Attaque fait lever les foules, tandis que la défense fait gagner les titres »

#### Postes

Que ce soit en attaque ou en défense, chaque joueur joue à un poste précis. Il existe de nombreuses variations et possibilités, mais le schéma de base fonctionne avec cinq postes dits « classiques » :

- Le **pivot** est le joueur le plus grand et le plus fort. En défense, il se positionne près de son panier et protège le secteur intérieur, avec des bonnes capacités au rebond et au contre.
- L'**ailier fort** joue un rôle similaire au pivot et forme avec lui le secteur intérieur. Il est généralement plus petit que le pivot et peut évoluer plus loin du panier.
- Le **petit ailier** est un joueur extérieur, agile et rapide. Occasionnellement, il peut venir aider les intérieurs au rebond.
- L'**arrière** est un joueur dont le jeu est principalement orienté à l'extérieur. Il varie son jeu en pénétrant dans la raquette et en tirant à trois points.
- Le **meneur** est chargé de distribuer la balle et d'organiser le jeu en attaque. Il monte la balle depuis son propre camp et annonce les tactiques à mettre en place. En plus de bonnes capacités au dribble, il doit avoir une excellente vision du jeu pour pouvoir distribuer le ballon à ses coéquipiers.

Habituellement, les postes sont désignés par des numéros :

- Meneur (en anglais : *point guard*) : 1
- Arrière (*shooting guard*) : 2
- Petit ailier (*small forward*) : 3
- Ailier fort (*power forward*) : 4
- Pivot (*center*) : 5

#### Maillots

Chaque joueur porte un maillot numéroté. La règle FIBA impose les numéros de 4 à 15 lors des compétitions internationales (soit 12 numéros, autant qu'il y a de joueurs dans une

équipe) ; toutefois, en NBA, les joueurs peuvent choisir n'importe quel numéro de 0 à 99 compris (le 00 existe aussi). Ainsi, en général et dans la mesure du possible, les joueurs de NBA conservent le même numéro durant toute leur carrière, même en changeant d'équipe sauf quand un joueur le possède déjà ou quand celui-ci est retiré. Lorsque certains joueurs marquent l'histoire de leur franchise, il arrive que celle-ci décide de retirer leur numéro de la circulation pour leur rendre hommage. Ainsi, le célèbre numéro 23 porté par Michael Jordan aux Chicago Bulls a été rendu indisponible après son départ c'est un maillot retiré.