

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.

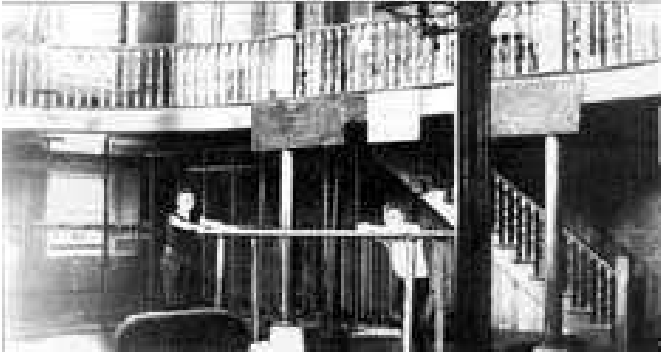
Malgré quelques lacunes, le jeu enthousiasma les élèves.

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 tracas 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