

Thème : Définition du basket-ball - Identification de sa logique interne - Historique

1. Introduction

Le basket appartient aux APSA (activités physiques sportives et artistiques). C'est une pratique sportive institutionnalisée (sport).

Qu'est-ce qu'un jeu sportif ? Le sport tel qu'il est pratiqué aujourd'hui ne constitue pas un comportement constant de l'humanité. Il date du 19^e siècle. Encore convient-il d'ajouter qu'il a connu, depuis lors, d'importantes modifications. Une définition qui prétendrait assigner au sport la permanence d'un contenu manquerait donc de pertinence. Il faut lui substituer une « définition opératoire ». De ce point de vue, le sport sera dit : « **ensemble des situations motrices, codifiées sous forme de compétitions et institutionnalisées** » (Lexique commenté en science de l'action motrice, INSEP, Paris, 1981). De ces trois caractères, le plus important est l'institutionnalisation. C'est elle qui distingue les sports des jeux traditionnels. « *Une partie de barres ou d'épervier ne fait pas partie des sports, bien que chacune d'elles représente une situation motrice codifiée sous forme compétitive : l'institutionnalisation fait défaut* » (ibid.).

Le sport est donc une forme évoluée de l'Agon de Roger Caillois, faisant apparaître trois dimensions fondamentales :

- une situation motrice,
- un affrontement codifié (règles uniformisées),
- des compétitions institutionnalisées (organisées par les fédérations).

Le basket-ball est aussi un sport collectif.

Qu'est-ce qu'un sport collectif ? Au sein d'une équipe, il s'agit de coordonner ses actions en vue de récupérer, conserver, et faire progresser le ballon dans une zone de marque pour atteindre une cible défendue par un autre groupe aux intérêts antagonistes.

« *Dans un ensemble finalisé par un objectif de production, le gain du match, les sports collectifs sont constitués de façon indissociable dans un cadre réglementaire donné par :*

- *un rapport de force,*
- *un choix d'habiletés sensori-motrices,*
- *des stratégies individuelles et collectives »*

(J.-F. Gréhaigne, L'organisation du jeu en football, Actio, Paris, 1992).

Pour Metzler, le problème fondamental en sport collectif consiste « *à résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité* » (Fondements théoriques et pratiques d'une démarche d'enseignement des sports collectifs. Application à un sport collectif typique : le volley-ball, in Spirale n°1 (complément), 1987).

Le système de règles (Robert Mérand) :

- Les règles de marque : les cibles (terrain, but, panier, en-but, poteaux) et ce qu'elles rapportent (1point, 2 points, 3points, etc.).
- Les règles de manipulation : avec tout le corps, avec les mains, avec tout le corps sauf les bras, etc.
- Les règles d'interaction : espaces séparés, no contact, possibilité de tenir ou non, etc.

Serge Eloi et Gilles Uhlrich (Contribution à la caractérisation des sports collectifs : les exemples du volley-ball et du rugby, STAPS n°56, 2001) : « *Les sports collectifs opposent deux équipes qui ont pour but d'atteindre simultanément des cibles distinctes à l'aide d'un projectile commun. (...) D'où il découle que :*

- *L'espace de jeu est orienté par deux cibles identiques (ou système de cibles) situées sur le même axe et à l'opposé dans l'aire de jeu.*
- *Il n'y a qu'un projectile disponible pour les deux équipes.*
- *Chaque protagoniste dispose à tout moment (une fois la mise en jeu effectuée) de l'alternative fondamentale suivante :*
 - *accéder à la cible : tirer (tenter d'atteindre la cible) ou progresser seul vers la cible ;*
 - *passer le projectile à un partenaire.*

Le basket-ball peut également se définir comme une activité **topocinétique**, c'est à dire que le mouvement est finalisé par l'atteinte d'objectifs spatialement situés (envoyer une balle dans une cible). A l'inverse, les morphocinèses sont définis comme des « *mouvements projetés dans l'espace qui reçoivent leur instruction non plus d'un objectif spatialement repéré qu'il faut atteindre, mais d'un modèle interne* » (J.Paillard, *Le traitement des informations spatiales*, in De l'espace corporel à l'espace écologique, Symposium de l'Association des Psychologues Scientifiques de Langue Française, PUF, Paris, 1974).

Remarque : La représentation des enfants a tendance depuis quelques années à aller à l'encontre de la caractérisation du basket comme activité topocinétique → basket de rue et « effet Jordan » : le but devient moins d'être efficace que d'être beau, moins de marquer des paniers que de réaliser des figures dans l'espace... La pratique de rue type « playgrounds » redéfinit le basket comme activité morphocinétique (activité de production ou de reproduction de formes corporelles).

Le basket-ball sollicite et développe des **habiletés ouvertes** car le milieu est rendu incertain par la présence des partenaires et des adversaires. Ce faisant, le joueur est constamment placé devant la nécessité de lire l'environnement afin de faire des choix adaptés à la configuration du jeu. De plus, cette activité perceptive et décisionnelle se réalise le plus souvent sous une forte pression temporelle.

Selon Pierre Conquet et Jean Devaluez, les sports collectifs peuvent être classés en trois familles : les activités collectives de **combat** comme le rugby, les activités collectives de **renvoi** de balle comme le volley-ball, et les activités collectives de **démarquage** qui se déroulent dans des espaces interpénétrés et pour lesquelles les contacts entre attaquants et défenseurs sont limités, voire interdits. Le basket-ball se range dans cette dernière catégorie.

2. Logique interne

Identifier la logique interne d'une activité, c'est rechercher les éléments stables et pertinents qui fondent sa spécificité et qui pré-orientent les conduites motrices des participants. Selon Pierre Parlebas, « *la logique interne d'une APS, c'est le noyau dur de ses traits d'action motrice. Il s'agit de la carte d'identité de la pratique considérée, qui regroupe ses caractéristiques pertinentes les plus saillantes* » (Didactique et logique interne des APS, in Revue EPS n°228, Paris, EPS, 1991).

Quelles sont les règles fondamentales qui fondent le noyau dur, la spécificité et la singularité du basket-ball ?

(Au cours de l'histoire et de l'évolution du code de jeu, ces règles sont restées immuables dans leur principe même si quelques exceptions sont parfois apparues).

1. Le ballon est sphérique, gros et léger. Il est utilisé avec les mains.

Le ballon de Basket-ball est plus gros que celui du handball et plus gros que la balle de tennis. Cela implique que les trajectoires de l'engin sont peu soumises aux **effets de rotations** et que la vitesse de déplacement est relativement plus lente. Sa grande taille fait qu'on la **voit** mieux. Donc, par rapport à la balle de football, de handball et de tennis la perception des trajectoires est plus facile. On a plus de temps pour savoir où va le ballon, à quel moment il va arriver et il n'existe **aucune incertitude liée aux effets** (pas de surprise).

Le règlement impose une activité manipulatrice. Ce n'est pas du foot. Encore une fois, cette manipulation imposée rend plus facile le contrôle de la balle. On est généralement plus habile avec les mains.

On joue également avec les mains au rugby avec un ballon sensiblement de même volume mais celui ci est ovale, ce qui pose d'autres contraintes liées aux incertitudes des rebonds.

Le ballon est léger. Là aussi, la manipulation est rendue plus facile par le poids. Les lancers vont donc se référer d'avantage aux capacités d'adresse que de force. L'organisation corporelle également va plutôt être orientée vers des buts de **précision** que vers des buts de **force**.

→ En résumé, cette première règle fondamentale invite à une manipulation facile de l'engin (Naismith se devait d'inventer une activité rapide à apprendre), ce qui a pour conséquences le développement de techniques complexes très affinées grâce à de la dextérité, et une organisation de la motricité autour le l'adresse plutôt que de la force.

2. La cible est un cercle élevé, horizontal et de petite dimension.

1. La présence de la cible → Placées à chaque extrémité du terrain celles-ci **organisent** les déplacements et les actions des joueurs. On dit que le Basket-ball se joue sur un **espace orienté**. Il est vrai que les sports collectifs modernes sont tous identiques de ce point de vue, mais il y a de nombreux jeux collectifs traditionnels qui n'ont pas de cible fixe et les déplacements y sont beaucoup plus aléatoires.

2. La nature de la cible → En football et en handball, la cible est verticale, basse et gardée. En rugby, pour les transformations et les pénalités, elle est verticale, élevée et non gardée mais horizontale, basse et gardée pour les essais. En volley, elle est soit élevée, verticale, non gardée pour les débutants soit basse, horizontale et gardée pour les joueurs confirmés car, dans ce cas, il faut atteindre une cible au sol.

Le fait d'avoir une cible élevée, horizontale et non gardée (l'aspect non gardé a, de nos jours, avec les morphologies et les qualités physiques actuelles des joueurs, quelques limites, même s'il est interdit, pour un défenseur, d'intervenir sur le ballon dans sa phase descendante) impose des **trajectoires courbes** au ballon qui orientent vers des comportements **d'adresse**. Ceci est renforcé par la petite taille de la cible.

Une cible verticale et de grande dimension oriente d'avantage vers des lancers puissants d'autant plus quelle est basse (cf. foot, handball). Il en est de même pour une cible horizontale et basse (cf. volley pour des joueurs confirmés).

→ En résumé, cette seconde règle fait du basket-ball une activité qui suppose de l'adresse et non de la force pour marquer des points grâce à des tirs aux trajectoires paraboliques.

Remarque : l'augmentation de la taille des joueurs et de leur qualités de détente ne fait-il pas que près du panier la cible devient horizontale et basse et que des lancers puissants deviennent possibles (smash) ? Cette déviance par rapport à l'esprit du jeu voulu par NAISMITH a provoqué des essais d'adaptation comme le championnat des moins d'1m80 ou l'élévation de la hauteur de la cible. Il semble que les exigences du spectacle a décidé de maintenir la hauteur initiale.

De plus, il y a le cas particulier du jeune débutant qui se retrouve devant le panier avec un ballon gros et relativement lourd pour lui. Il suffit de regarder l'organisation motrice de ce jeune pour voir qu'il s'organise d'abord pour atteindre la cible et qu'il y met toute sa force. La façon de s'y prendre ressemble sensiblement à des lancers qu'il met en œuvre ailleurs qu'au Basket-ball afin de lancer loin (touche de foot, pousser d'un engin lourd ...). La modification des règles du jeu pour les jeunes n'est que la compréhension de ces phénomènes afin de garder l'esprit du jeu (abaissement de la hauteur de la cible et modification de la taille et du poids du ballon).

3. Deux équipes jouent ensemble sur le même terrain, mais tout contact est interdit.

Jeu à espaces interpénétrés : on joue ensemble sur tout le terrain, celui-ci étant délimité. Les joueurs des 2 équipes évoluant sur le même espace, on dit que le Basket-ball se joue sur des espaces interpénétrés. Ce n'est pas comme au volley ou comme dans certaines phases de jeu du rugby où les espaces sont séparés. Cela signifie que le danger ou les possibilités d'échange sont possibles dans toutes les directions.

Notion de coopération et d'opposition : on ne joue pas seul. La présence de partenaires indique la nécessité pour le joueur d'avoir des conduites de coopération. Il faut que ce qu'il fait sur le terrain soit cohérent avec ce que font ses coéquipiers. Il faut se faire comprendre par les partenaires et comprendre ce qu'ils font pour justement essayer de lever le plus possible d'incertitudes au sein de la même équipe.

La présence d'adversaires implique des conduites d'opposition. Il s'agit ici de poser des problèmes à l'autre équipe et de résoudre ceux que l'autre équipe vous pose. De plus, comme ce que veut l'une des équipes l'autre ne le veut pas, nous avons à faire à un véritable duel. En cela, le Basket-ball ne se distingue pas des autres sports collectifs ni du tennis ou des sports de combat. Il s'agit toujours d'imposer à l'autre (aux autres) un état, une situation qu'il ne souhaite pas.

Notion de stabilité, de constance et d'incertitude : la formulation du problème met en avant que la motricité que va développer le joueur se fera et dans le cadre d'un milieu physique qui sera stable (excepté pour le ballon, qui, lui, bouge), rien ne bouge (cadre donné par le règlement) et dans un milieu humain qui lui sera instable (cela bouge).

Le milieu est en outre inconstant. En effet, il est possible d'avoir un milieu instable et constant (ça bouge mais toujours d'une façon identique, comme dans le tir sur cible mouvante dont la vitesse de déplacement est linéaire). Mais, il est possible d'avoir un milieu stable et inconstant, comme par exemple le saut à la perche ou le golf dans lequel les conditions entre deux essais à hauteur différentes ne sont pas les mêmes.

Il ne s'agit pas de courir, sauter, lancer, attraper uniquement dans un milieu physique stable (comme dans certaines épreuves athlétiques) mais aussi dans un milieu humain où tout est incertain et imprévisible.

Un lanceur de poids peut lancer les yeux fermés sur les seules informations provenant de son corps même et de sa représentation mentale de l'espace. Il n'y a aucune incertitude provenant du milieu dans lequel il évolue. Il peut donc rechercher dans son apprentissage à s'organiser corporellement pour obtenir un mouvement défini à haut rendement qu'il cherchera à reproduire lors de tous ses lancers lorsqu'il y sera parvenu.

Le basketteur, aussi recherche l'efficacité dans ce qu'il fait. Par contre, celle-ci devra s'exercer dans un milieu en perpétuel changement. Il doit adapter ses actions, gestes et mouvements en fonction de ce qui se passe autour de lui. Lui, ne peut pas se passer de sa vision pour analyser son environnement. L'incertitude est permanente. Que vont faire les défenseurs / les attaquants ? Que vont faire mes partenaires ? Où l'événement va-t-il se produire ? Quand ? De ce fait, il est rare qu'un mouvement de basketteur soit deux fois identique sauf au lancer franc où justement les milieux physique et humain sont stables.

Donc, un milieu complètement stable et constant (toujours identique comme en natation, au lancer de javelot) aura tendance à orienter la motricité humaine vers la production de "stéréotypes moteurs" à très haute efficacité tandis qu'un milieu instable et inconstant (dans lequel il y a du mouvement et où rien n'est jamais pareil) tend à orienter la motricité humaine vers la production de "programmes, actes ou comportements moteurs adaptables" aux variations de l'environnement.

C'est la notion de disponibilité ou d'adaptabilité motrice qui est ici centrale.

Notion de pression temporelle : un duel implique que les décisions à prendre doivent l'être rapidement sous peine de voir l'adversaire vous dominer car il ne vous laisse que peu de temps pour agir. En Basket-ball, on joue sous contrainte temporelle forte. Il ne s'agit pas ici de conduites motrices comme au golf ou au tir à l'arc où le joueur a tout le temps pour organiser son action. Par contre, de ce point de vue le Basket-ball ne se distingue pas de tous les types de duel.

Les conduites d'évitement : tout contact entre joueurs étant interdit, cela impose, de par l'espace d'évolution relativement faible, des déplacements rapides, des conduites d'évitement dans les espaces restreints entre les joueurs.

On ne peut pas, comme dans certaines phases de jeu de rugby aller droit devant malgré la présence d'adversaire. Il faut maîtriser ses déplacements, ses appuis et même ses trajets aériens en fonction de cette exigence d'évitement. Il faut apprendre à changer rapidement de vitesse et d'orientation des déplacements. De plus, à un certain niveau, l'évitement impose des contorsions corporelles (dissociations segmentaires) toujours très complexes à organiser, en particulier dans les phases de jeu aériennes.

En outre, la règle du non contact est révélatrice d'une philosophie des rapports humains basée sur la non-violence voulue par Naismith.

→ En résumé, cette troisième règle fait du basket-ball un sport collectif d'opposition et de coopération qui se joue dans un espace interpénétré, dans un milieu instable et inconstant, et souvent sous forte pression temporelle. Les conduites d'évitement imposées par le non contact imposent une grande qualité d'appuis et sont révélatrices d'une philosophie des rapports humains basée sur le respect d'autrui.

4. tout joueur peut se placer à n'importe quel endroit du terrain et recevoir le ballon à tout moment.

Cette règle a une influence sur le statut et le rôle des joueurs à l'intérieur de l'équipe. Il n'y a pas de joueurs spécialisés comme en handball ou en football (gardien). Tout le monde peut prendre n'importe quelle place sur le terrain avec les mêmes droits. Il est bien entendu que si dans les équipes actuelles il y a des différenciations de fonction, cela est dû à un état momentané de l'évolution de l'organisation des équipes. D'ailleurs, l'évolution actuelle montre que les joueurs sont plus polyvalents qu'il y a quelques années.

En ce qui concerne les possibilités d'échange du ballon, cela permet de jouer dans toutes les directions. Il n'y a pas d'en avant ni de hors jeu. Cela oriente les prises d'informations que le joueur doit réaliser. Il doit s'informer

partout. Bien entendu, l'évolution historique du code de jeu a fait introduire des exceptions (comme par exemple l'introduction de la ligne médiane et du retour en zone arrière).

→ En résumé, cette quatrième règle fait du basket-ball un sport sans joueur spécialisé (gardien) et où il n'y a pas de hors-jeu.

5. il est interdit de courir en conservant la balle dans les mains.

Cette contrainte implique au départ la nécessité de jouer avec les autres (cf. les origines du jeu). Néanmoins, l'apparition rapide du dribble provoquée par cette règle et surtout sa maîtrise a tempéré cet impératif. Par contre, cette apparition transforme l'organisation corporelle en imposant une **double tâche** (se déplacer et dribbler simultanément) se compliquant de la nécessité de s'informer sur le jeu.

→ En résumé, cette cinquième règle suppose la nécessité de jouer avec les autres et justifie l'utilisation du dribble pour se déplacer avec la balle.

Remarque : si ces 5 principes fondamentaux sont respectés → c'est du basket. Le problème, c'est que la conception de l'enfant est souvent différente (basket = tir, c a d ballon + panier).

Depuis l'invention du basket-ball, les instances dirigeantes internationales ont toujours eu le souci de conserver « l'esprit » de ces principes tout en faisant évoluer les règles du code de jeu.

Remarque : Sur la base de l'analyse faite par Deleplace (Rugby, A.Colin, Paris, 1966), Serge Eloi et Gilles Uhrlich (Contribution à la caractérisation des sports collectifs, STAPS n°56, 2001) distinguent le Noyau Central du Règlement (NCR) qui a pour vocation la préservation de la logique interne du jeu, et d'autre part les Règles Complémentaires (RC) qui permettent l'adaptation intelligente de ce noyau central en fonction des inventions et innovations mises en oeuvre par les acteurs du mouvement sportif (joueurs, entraîneurs ou dirigeants) ou par les avancées technologiques (revêtement de sol, flexibilité de certains matériaux, ou toutes possibilités techniques nouvelles). Ces Règles Complémentaires se divisent elles-mêmes en règles complémentaires inhérentes au jeu, dont la vocation unique est la préservation de « l'esprit du jeu » en préservant l'équilibre entre l'attaque et la défense malgré l'évolution des capacités physiques, technico-tactiques, stratégiques des joueurs et les innovations technologiques, et en règles complémentaires indépendantes du jeu dont le souci est de rendre toujours plus spectaculaires et télévisuels les événements sportifs.

3. Historique

« J'ai créé le basket-ball avec la notion chrétienne de l'amour du prochain, pour que les jeunes puissent y mettre toutes leurs forces et tout leur cœur, tout en gardant constamment le contrôle de leurs réactions, sans les excès qui en feraient les instruments du Diable. »

1891 : Jaimés Naismith invente le basket-ball. Il propose à sa classe de 18 étudiants un jeu collectif respectant les cinq principes fondamentaux : le premier match de basket-ball de l'histoire oppose deux équipes de 9 joueurs. Le score est de 1 à 0.

C'est en allant dans les cuisines qu'il trouva les cibles destinées à être installées sur les murs du gymnase. En allant dans les cuisines, il trouve des cageots de pêches, quasiment de la forme des paniers actuels, qu'il s'empressa de fixer sur les bases du « balcon » de son gymnase. Il est amusant de constater que la hauteur imposée par l'environnement est de 3m05, c'est à dire la hauteur qui a été adoptée par le règlement international depuis et qui n'a pas changée.

Le premier véritable code de jeu constitué de 13 règles inspirés des 5 principes fondamentaux est publié dans Le Triangle, journal de l'université de Springfield, en 1892 (J.Raynal, *La fabuleuse histoire du basket-ball*, Odil, 1980).

De nationalité canadienne, Jaimés Naismith est professeur d'éducation physique à l'*International Training School de Springfield (état du Massachussets, situé dans le nord-ouest des USA), dépendant de la Young Men Christian Association (YMCA)*. A l'origine,

Naismith souhaitait se destiner au métier de pasteur, et il reçut une formation en théologie à Montréal. Il est persuadé de la valeur éducative des jeux (il faut rappeler qu'à l'époque l'éducation corporelle est surtout centrée sur les gymnastiques). Cette conception est sans doute forgée dans sa pratique du rugby (durant sa formation en théologie) à partir duquel il lui semble que ces activités collectives sont un bon moyen d'exercer sa foi à aider les autres.

A l'origine, Naismith n'avait pas inventé le basket comme un sport au même titre que le base-ball, le football, le golf ou l'athlétisme : répondant à la demande du directeur de l'établissement, il s'agissait plutôt de créer un jeu sportif en salle, afin de permettre à quelques jeunes étudiants de se délasser physiquement pendant l'hiver lorsque les conditions climatiques rendaient impossible toute intrusion extérieure. Cette saison, souvent très longue et très rigoureuse, empêchait les étudiants de pratiquer leurs sports favoris (football, rugby, hockey, athlétisme) qui se déroulaient essentiellement en extérieur. Les exercices corporels en gymnase étaient alors les méthodes de gymnastique allemande (gymnastique aux agrès statique, en force, emprunte d'un esprit militaire) et suédoise (très mécanique) que les étudiants ne trouvaient guère attractives.

Dans sa recherche, il essaye d'abord de proposer des jeux traditionnels. Mais les jeux enfantins ne soulèvent pas l'enthousiasme parmi les étudiants. Il tente également d'adapter les sports joués en plein air aux conditions de pratique d'un gymnase (le soccer, le football américain, le hockey). Mais à force de dénaturer ces activités pour les adapter aux conditions d'un gymnase, il arrive à une démotivation des élèves qui préfèrent les vraies activités. Ce nouvel échec l'amène à décider d'inventer un nouveau jeu collectif car il veut absolument maintenir le degré de satisfaction que retirent les étudiants des sports collectifs pratiqués lors de la belle saison.

Le statut du basket-ball fut donc d'abord d'être un jeu, voire une préparation physique. Cependant, le fait d'être né dans le nid des *Young Men's Christian Association* (YMCA) a joué un rôle important car ces associations de la jeunesse chrétienne ont des antennes dans le monde entier, de sorte que le basket a trouvé des relais sur tous les continents. De plus, étant donné que toutes les écoles ont le même problème en hiver concernant la formation physique des élèves à travers une activité ludique, le basket-ball trouve déjà là un motif d'essaimage rapide. En 1905, le Basket est conseillé, dans tous les « collèges », comme sport hivernal.

Le cadre de référence du basket-ball est le suivant :

- valeur éducative : respect de l'autre, code de l'honneur, toute brutalité doit être éliminée ;
- nécessité d'inventer un jeu qui soit motivant, grâce à une cible originale qui puisse être atteinte en permanence ;
- l'apprentissage doit être relativement facile afin de susciter l'intérêt ;
- le basket se déroule en salle en raison du mauvais temps en hiver ;
- notion de préparation physique dans le basket.

1893 : Melvin B. Rideout, qui s'était initié à ce nouveau jeu pendant un stage à Springfield, l'enseigna aussitôt à ses élèves de l'Union Chrétienne des jeunes gens de la rue de Trévisé à Paris (YMCA Paris). Ces débuts sur le sol français passent inaperçus puisqu'il s'agissait d'un match qui clôturait une séance d'éducation physique. Par contre, dès l'année suivante, en mai

1894, Rideout propose d'organiser un match de gala entre deux équipes de l'école et celui-ci est vu par une centaine de spectateurs. Ce match de gala sera reconduit chaque année par les successeurs de Rideout. Dans cette école est créé le premier club de Basket-ball français, le BBC Trévisé.

1893 : le ballon de soccer utilisé jusqu'alors est abandonné au profit d'un ballon spécialement conçu pour le nouveau jeu.

1893 : le pivot est réglementé sous sa forme actuelle (en France, il sera interdit jusqu'en 1936).

1895 : introduction de panneaux en bois.

1895 : un joueur est éliminé au bout de 2 fautes (pour diminuer la rudesse des comportements).

1896 : invention du lancer franc (volonté de limiter les contacts sur les tirs).

1897 : 5 joueurs sur le terrain (ils étaient 9, puis 7), avec possibilité de changer les joueurs.

1898 : constitution d'une ligue professionnelle de 6 équipes aux Etats-Unis.

1898 : le dribble à deux mains est interdit.

1901 : première épreuve officielle en France, portant le nom de Challenge Robertson (du nom du représentant des YMCA en Europe).

1904 : le basket est sport de démonstration aux jeux olympiques à St Louis.

1905 : c'est la consécration pour le basket-ball aux USA : il est reconnu comme jeu d'hiver permanent dans les universités.

1908 : l'élimination du joueur est fixée à 5 fautes.

1910 : l'élimination du joueur est fixé à 4 fautes.

1912 : le panier est enfin troué.

1914-1918 : pendant la guerre, sur l'instigation d'un ancien de la rue de Trévisé et avec l'aide de la YMCA, des « foyers » sont mis en place à l'arrière du front pour la détente des soldats. A l'arrivée des américains, ces foyers deviennent « franco-américains » et les GI's pratiquent et font pratiquer le Basket-ball aux soldats français et alliés. La première guerre mondiale a donc été un vecteur de développement du basket-ball en France.

1919 : Jeux Interalliés : un tournoi de basket figure au programme de ces jeux (il est généralement reconnu comme le premier tournoi international de l'histoire). Trois équipes sont engagées : les USA, l'Italie et la France.

Remarque : le Basket-ball reste, pendant longtemps, une activité complémentaire pour les sportifs et sportives françaises. En effet, ce sont généralement des athlètes qui, pendant l'hiver, pratiquent le Basket pour s'entraîner et/ou participent à des matches ou des tournois lorsqu'il y en a. Il n'y a pas d'entraînement particulier. Voilà

l'explication du retard entre les USA et le reste du monde. Le Basket est devenu rapidement un sport là bas alors qu'il ne reste qu'un jeu ou un complément (préparation physique) ailleurs.

1920 : le basket-ball devient un sport officiel en France. Toutefois, cette reconnaissance officielle s'effectue dans le cadre de la Fédération Française d'Athlétisme (FFA).

1921 : la FFA organise le premier championnat national. La finale voit s'opposer le Stade français et l'école polytechnique (17-13).

1923 : les lancer francs doivent être tirés par le joueur sur qui la faute a été commise (fin des joueurs spécialisés).

Remarque : en France, le Basket-ball est un sport joué en extérieur. D'abord parce que, dans un premier temps la Fédération interdit le jeu en salle. En effet, la première moitié du XXe siècle est dominé par le courant hygiéniste et le « plein air », tuberculose oblige. Ensuite, parce qu'il y a peu de salles pouvant accueillir ce sport. Ceci durera quasiment jusqu'au début des années 60 pour les compétitions nationales et internationales, même si, en 1946, la fédération finit par recommander le jeu dans une « aire couverte » afin d'améliorer le jeu.

1924 : le basket est sport de démonstration aux jeux olympiques à Paris.

1927 : création aux Etats-Unis des Harlem Globe Trotter qui ont contribué à faire connaître le basket-ball à travers le monde.

1929 : la FFA devient la FFABB (Fédération Française d'Athlétisme et de Basket-Ball).

1932 : création d'une fédération autonome : la FFBB (Fédération Française de Basket-Ball). Cependant, la séparation n'est pas encore totalement effective puisque les clubs de basket-ball sont quand même obligés de s'affilier à la FFA.

1932 : création de la FIBA qui se charge notamment d'unifier les règlements dans les pays et d'organiser un calendrier de rencontres internationales.

1932 : pour pallier à la tactique de « l'avant piquet » consistant à mettre un joueur de grande taille près du panier afin de lui donner le ballon, la règle des trois secondes dans la zone restrictive est mise en place, et la surface de cette zone est agrandie (cette règle sera en vigueur en 1948 dans les autres pays).

1932 : mise en place de la ligne médiane, les règles des 10'' et du retour en zone afin d'obliger les attaquants à jouer sur un espace plus restreint, et ainsi faciliter la conquête de la balle par les défenseurs.

1932 : possibilité de changer les joueurs.

1933 : le basket-ball est rendu obligatoire à l'armée et un championnat militaire est créé en 1934.

1934 : la FFBB devient totalement indépendante.

1935 : premier championnat d'Europe masculin (domination des pays Baltes - Lettonie, Estonie, Lituanie - jusqu'à la création de l'URSS).

1936 : le basket fait son entrée aux Jeux Olympiques de Berlin. Naismith lui même donnera le coup d'envoi du premier match du tournoi olympique (France/Estonie). 22 pays sont représentés. Les Etats-Unis l'emportent sur le Canada (19 à 8).

1936 : apparition des temps morts.

1937 : l'entre deux après un panier marqué est supprimé et mise en place du règlement en vigueur à l'heure actuelle (après le tournoi olympique de Berlin).

1938 : premier championnat d'Europe féminin.

1939 : mort de James Naismith.

1940 : premier match télévisé aux USA.

1948 : la France est finaliste aux JO de Londres et s'incline face aux USA (65-21). Apparition du « *Jump-Shoot* ».

1948 : un rectangle noir est dessiné sur le panneau.

1949 : création d'une ligue professionnelle aux USA : la NBA (National Basket-ball Association). Son indépendance vis-à-vis de la FIBA explique que le règlement n'est pas le même.

1950 : premier championnat du Monde masculin.

1952 : on revient à l'élimination au bout de 5 fautes.

1953 : premier championnat du Monde féminin.

1956 : JO de Melbourne : la raquette prend la forme d'un trapèze. La règle des 30'' est mise en place et la ligne médiane est supprimé (en NBA la règle des 24'' est adoptée en 1954).

1960 : JO de Rome : pt les 5 dernières min., chaque faute est pénalisée de 2 lancers-francs.

1967 : les clubs ont droit à 2 étrangers.

1968 : retour de la ligne médiane et de la règle des 10'' pendant les 3 dernières minutes du jeu.

1972 : JO de Munich : les Etats-Unis cèdent enfin momentanément leur couronne olympique à l'URSS, à 1 point près (51-50). La règle des 10'', le retour en zone arrière et le droit d'option sont d'application pendant toute la durée de la rencontre.

1976 : à partir de la 10^e faute, il y aura 3 LF à tirer en cas de faute de contact en dehors du tir; mais 2 pts maximum pourront être accordé (bonus) En cas de faute sur un tir réussi, il y a en plus 1 LF à tirer (bonus).

1976 : 1^{er} tournoi de basket-ball féminin aux JO de Munich.

1979 : 280.000 licenciés à la FFBB.

1980 : on passe à 8 fautes d'équipe (renforcement de la sanction).

1984 : création de la ligne à 6m25 et du tir à 3 points (FIBA).

1984 : abandon des 3 LF pour 2 pts mais passage à 7 fautes d'équipe et création du 1 LF+1 LF : on a le droit de tirer le 2^e si l'on marque le premier (c'est à dire que l'on supprime le bonus à l'attaque et on pénalise les joueurs maladroits aux LF. Ceci doit favoriser la gestion des fins de match quand on possède pas la balle et que l'on ne mène pas au score. Mais cela également permet de limiter de casser le rythme du jeu par trop de LF).

1989 : la NBA et la FIBA signent un accord pour que les professionnels américains puissent participer à toutes les compétitions internationales organisées par le FIBA. Ceci afin de préparer l'entrée des pros américains au tournoi olympique des jeux de Barcelone (Dream Team I).

1990 : en France, une ligue autonome de la FFBB gérant le basket pro voit le jour.

1992 : JO de Barcelone : première participation des professionnels américains (la « *Dream Team* » avec notamment Mickaël Jordan, Magic Johnson, Charles Barkley).

1993 : Limoges remporte la Coupe d'Europe des Clubs Champions.

1993/1994 : les sigles ProA et ProB sont créés pour les deux divisions à statut professionnel.

1994 : suppression du 1+1 qui est remplacé par 2 LF après les 7 fautes d'équipe. On diminue un peu l'avantage à la défense en cas de gestion des fins de match.

1995 : 450.000 licenciés à la FFBB.

1996 : un ballon plus petit devient obligatoire pour les féminines (taille 6).

1996 : les Chicago Bulls (NBA) établissent le record de victoires en saison régulière avec 72 victoires et 10 défaites et gagnent leur 4^e titre.

2000 : la France est médaillée d'argent aux JO de Sydney (derrière les USA).

2000 : la règle des 8'' remplace celle des 10''.

2000 : 420.000 licenciés à la FFBB.

2001 : l'équipe de France féminine est championne d'Europe (devant la Russie).

2002 : mise en place de la règle des 24'' (qui remplace celle des 30'').

2002 : le jeu se joue, sur le modèle américain, en 4 ¼ temps de 10 min. 2 lancers francs sont tirés dès la 5^e faute d'équipe.

2003 : pour la première fois, un français devient champion NBA avec l'équipe des Spurs de San Antonio : Tony Parker.

2004 : pour la seconde fois consécutive, Pau-Orthez est champion de France (devant Gravelines et Le Mans).

2008 : Roanne est championnat de France Pro A et vainqueur du tournoi des AS.