

# BASKETBALL



## Création

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

Un jour, il reprend l'idée d'un ancien jeu de balle maya (le pok ta pok ) et place deux caisses de pêches sur les rampes du gymnase. Le but de ses étudiants est de faire pénétrer un ballon dans ces caisses en bois pour marquer un but. Les caisses étant en hauteur, ce jeu nécessite autant d'adresse que de force brute. Naismith établit rapidement 13 règles pour rendre ce jeu praticable.

Ce sport est baptisé basket-ball, ce qui signifie littéralement en anglais : « ballon panier ». Le tout premier match public de basket-ball fut joué le 11 mars 1892 entre des élèves d'une classe d'étudiant de la Springfield Christian Training Association et des enseignants de la même école. Les étudiants gagnèrent 5-1, le seul panier marqué par les enseignants était celui du célèbre entraîneur de football américain Amos Alonzo Stagg. La même année, le jeu est adapté pour être joué par des femmes.

Au début de son histoire, le basket-ball est surtout porté sur le jeu offensif et la défense est reléguée au second plan. La défense est l'aspect passif du basket-ball où les joueurs attendent l'échec de l'adversaire ; elle a depuis acquis un rôle égal à celui de l'attaque.

## Développement

Promu par la Young Men's Christian Association (YMCA), le basket-ball devint peu à peu une activité courante dans de nombreux collèges américains. Les YMCA jouèrent un grand rôle dans la diffusion de ce sport dans le monde entier. Il fut adopté dans de nombreux collèges et clubs sportifs. Peu avant le début 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 a 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.

## Professionalisation

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.

En 1989, la FIBA cesse d'exclure les joueurs professionnels de ses compétitions. Peu après, la première Dream Team (littéralement : « Équipe de Rêve ») américaine, composée notamment de Michael Jordan et Magic Johnson, 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.

## Mondialisation

Les années 2000 sont marquées par la croissance du nombre de joueurs étrangers dans le championnat américain de la NBA. Des stars européennes comme Tony Parker, Pau Gasol, Dirk Nowitzki, sud-américaine comme Emanuel Ginóbili ou asiatique comme Yao Ming émergent. Le basket-ball devient un sport mondial. La domination américaine est également contestée au niveau international où l'Espagne, la Grèce et l'Argentine rivalisent avec les États-Unis.

## 3 contre 3

Dans la décennie 2010, le jeu à trois contre trois réservé jusque-là aux loisirs informels, obtient une reconnaissance internationale avec les premiers championnats du monde masculins, féminins et mixtes en 2012.

### Les principales règles :

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 »).

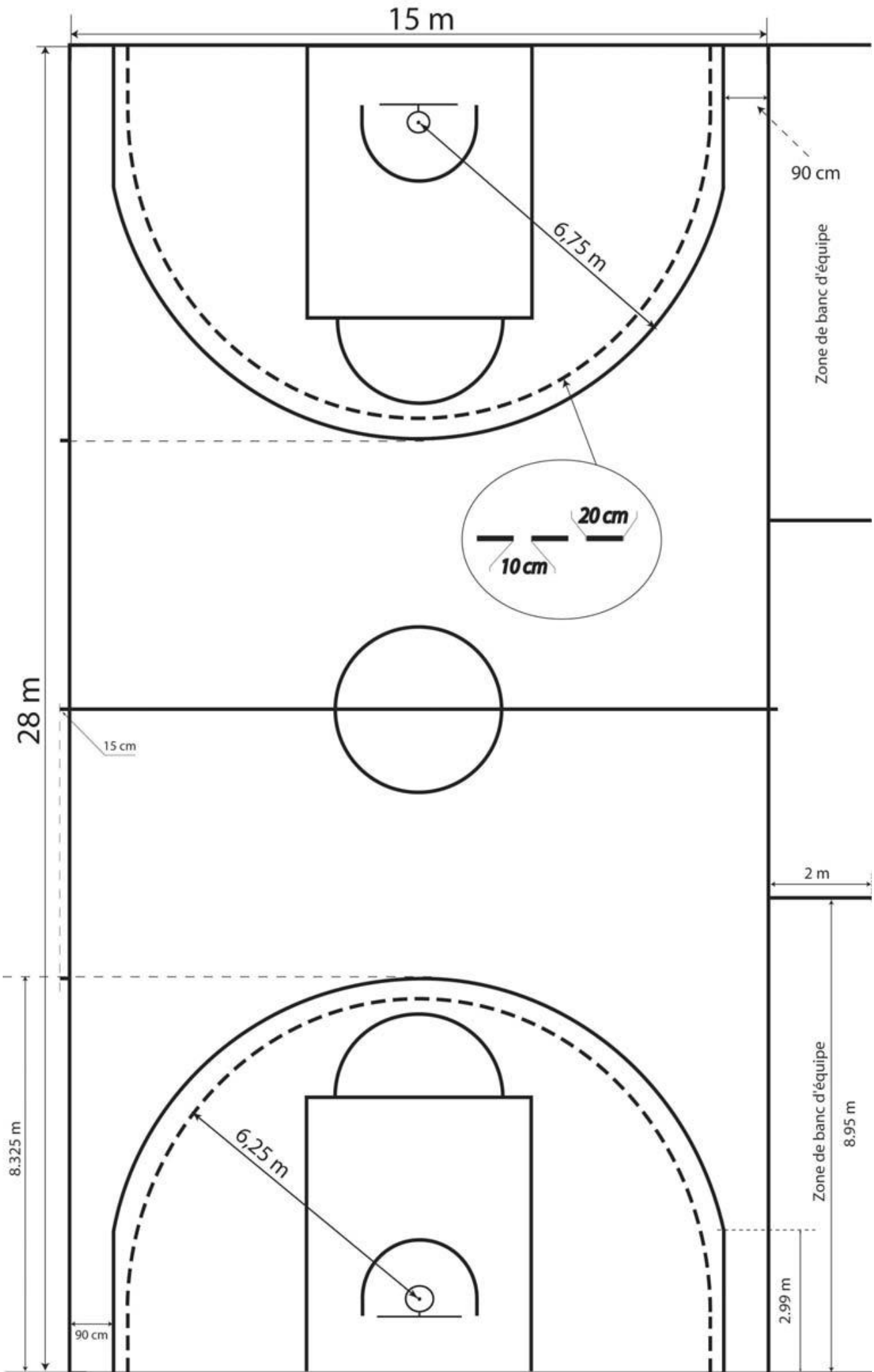
### **Le terrain**

Généralement, ils mesurent 28 mètres de long sur 15 m de large. Un terrain de basket-ball est doublement symétrique (en longueur et en largeur). Ses dimensions peuvent varier selon les fédérations ou les compétitions : un terrain mesure 13 à 15 mètres de large et 22 à 28 mètres de longueur. 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. En France, 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.

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

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

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



# Les lignes

## Lignes de tir

### Ligne des trois points

Elle sert à définir si un tir réussi vaudra 2 ou 3 points. Depuis le 1er octobre 2010, elle se situe à 6,75 m du centre du panier (sauf en NBA où elle se situe à 7,23 m). Si le tir est pris avant cette ligne (au-delà des 6,75 m), le tir vaudra 3 points. Si le tir est pris après la ligne, le tir ne vaudra que 2 points. La FIBA adopta la règle de la ligne à 3 points en 1984. Avant le 1er octobre 2010, la ligne des 3 points était située à 6,25 m du panier.

### Ligne des lancers francs

Elle sert à indiquer l'endroit où les lancers francs obtenus devront être tirés. Cette ligne se situe à environ 4,60 m de la planche. Un lancer réussi compte pour un point.

## Lignes de délimitation

### Ligne de touche

C'est la ligne qui forme le périmètre du terrain. Si un joueur met le pied sur cette ligne ou sort avec la balle, ou si la balle touche un élément extérieur au terrain (spectateur, banc, etc...) le ballon devient mort et l'on procède à une remise en jeu.

### Ligne médiane

Elle est située au milieu du terrain. Elle coupe le rond central, où a lieu l'entre-deux de mise en jeu. Elle démarque donc la zone avant, où l'équipe attaque, de la zone arrière, où l'équipe défend. Cette ligne doit être franchie en moins de huit secondes en attaque, sinon la balle est rendue à l'équipe adverse. Elle ne peut être franchie que dans un sens, c'est-à-dire qu'une fois que l'équipe attaquante a fait franchir la ligne médiane au ballon, celui-ci ne peut retourner en zone arrière : c'est la règle du retour en zone. Au début de chaque quart-temps, la remise en jeu est effectuée au niveau de cette ligne, en face de la table de marque, par un joueur de l'équipe qui est désignée par la flèche de possession.

## La raquette ou zone restrictive

La zone restrictive, couramment appelée raquette ou bouteille, est la zone du terrain située sous chaque panier.

De forme trapézoïdale à l'origine, elle est de forme rectangulaire depuis le 1er octobre 2010. À cette même date est apparu un demi-cercle (à 1,25 m autour de l'arceau) dans lequel aucun passage en force ne peut être sifflé par l'arbitre. En anglais, cette zone est appelée key.

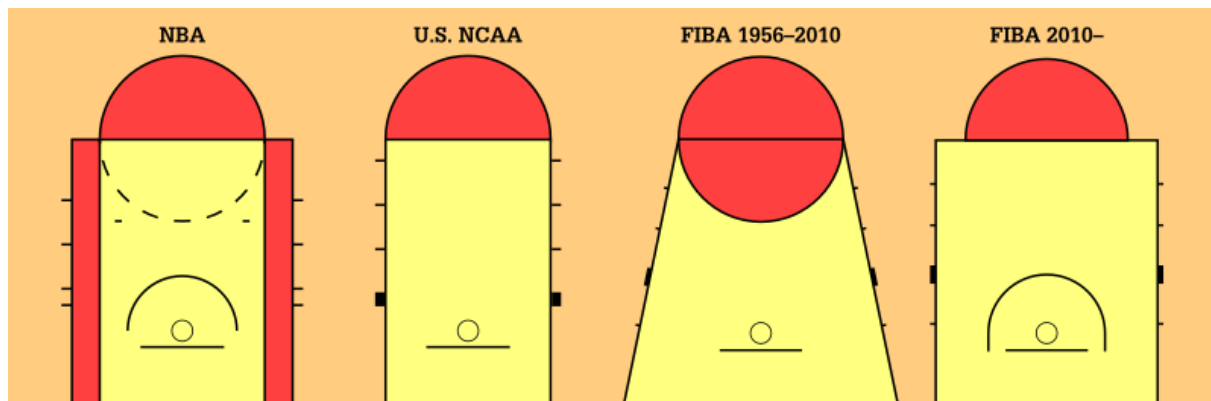
Elle est utilisée lors des séances de lancers francs et sert à imposer le positionnement des joueurs pour le rebond d'un lancer-franc: le tireur se place derrière la ligne des lancers francs (aussi appelée « la tête de raquette » ou « le poste »), et cinq joueurs (deux attaquants et trois défenseurs) se placent sur les côtés aux emplacements délimités par des sortes de graduations, pour se disputer le rebond sur le dernier lancer franc de la série (un, deux ou trois).

L'intérieur de la zone restrictive est souvent le domaine des pivots, ils tirent et défendent à l'intérieur de la raquette.

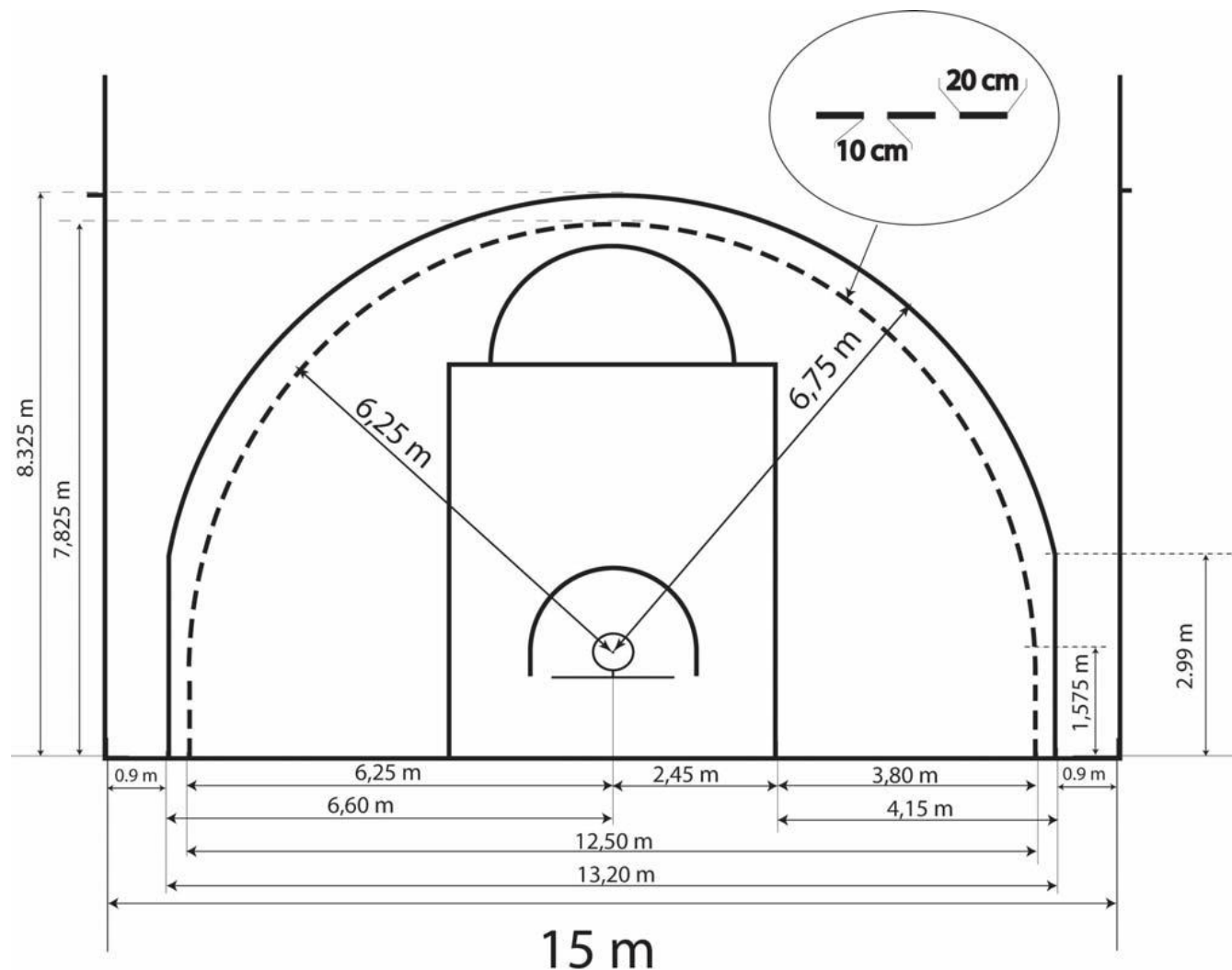
Jusqu'en 2003, cette zone servait à disputer des entre-deux (remises en jeu faites par l'arbitre où deux joueurs se disputent la balle lancée vers le haut). Depuis 2003, la règle de l'alternance stipule qu'il n'y a plus qu'un entre-deux en début de match, et les situations d'entre-deux donnent lieu à des remises en jeu classiques par une équipe ou l'autre selon le côté qu'indique la flèche de l'alternance.

La zone restrictive est l'objet de règles spécifiques : un attaquant n'a pas le droit d'y rester plus de trois secondes d'affilée (selon le jugement de l'arbitre qui peut parfois faire une tolérance), faute de quoi le ballon est rendu à l'adversaire.

En NBA, cette zone est aussi l'objet d'une règle des trois secondes pour les défenseurs, sauf face à son opposant direct. Elle entre en vigueur en WNBA en 2013, cette violation étant sanctionnée par une faute technique (un lancer franc et balle redonnée à l'équipe en attaque).

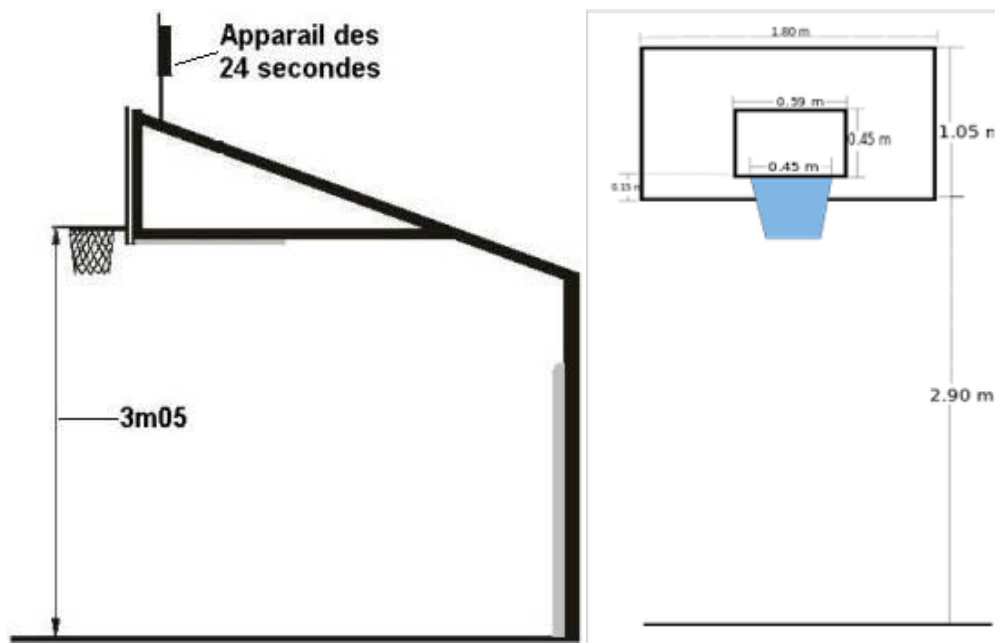


Les différentes formes de zone restrictive



## 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.

## Le règlement :

### 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.

### Durée du jeu

Une partie de basket-ball se déroule en quatre-quarts temps de 10 mn de temps effectif (quatre-quarts temps de 12 minutes en NBA). Le chronomètre est arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre. Une pause de 10 à 15

minutes est marquée à la mi-temps. En cas d'égalité au score à la fin du temps réglementaire, une ou plusieurs prolongations de 5 minutes peuvent être disputées. Les entraîneurs de chacune des équipes peuvent demander chacun 1 temps mort dans chaque quart temps (2 possibles dans le dernier).

## **L'arbitrage**

Les parties sont dirigées par deux arbitres, qui veillent au respect des règles. Ils sont assistés par au moins trois officiels : un marqueur, qui note les points marqués et les fautes personnelles; un chronométrateur, qui surveille le temps de jeu et décompte les arrêts de jeu; un opérateur «des 25 secondes», qui intervient lorsque ce temps est dépassé.






### **Les gestes de l'arbitrage :**





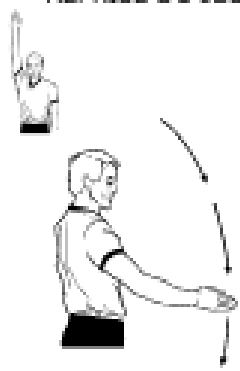

## A - SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.




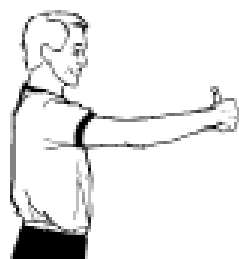
### I. SCORE

<p>1</p> <p>UN POINT</p>  <p>Mouvement d'un doigt vers le bas</p>	<p>2</p> <p>DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3</p> <p>TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4</p> <p>TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5</p> <p>PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
--	--	--	--	---


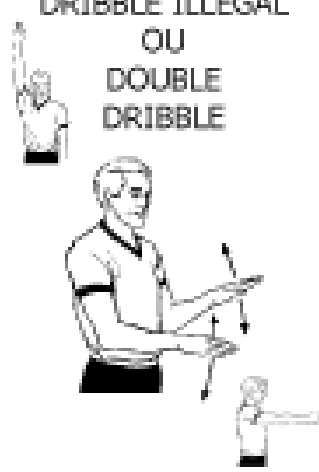

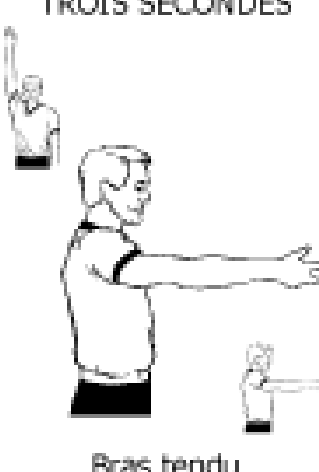



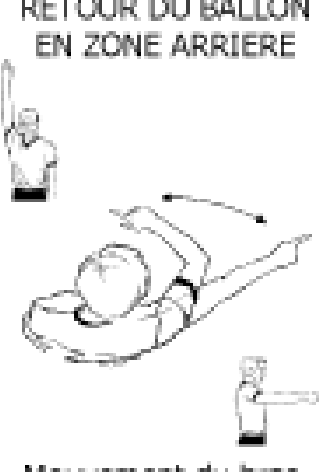



### II. CHRONOMETRAGE

<p>6</p> <p>ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>7</p> <p>ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8</p> <p>REPRISE DU JEU</p>  <p>Mouvement de couperet avec la main</p>	<p>9</p> <p>REMETTRE A 24 SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
---	--	---	---

### III. ADMINISTRATION













<p>10</p> <p>REPLACEMENT</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11</p> <p>FAIRE SIGNE D'ENTRER</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12</p> <p>TEMPS-MORT ACCORDE</p>  <p>Former un "T" avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13</p> <p>COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>
--	---	---	---

## IV. VIOLATIONS








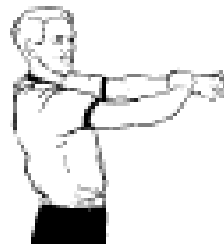





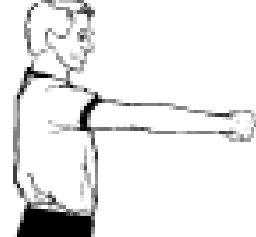




<p>14 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>16 PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>20 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches</p>	<p>24 ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés</p>	

# V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)




## DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

<p>25</p> <p>No. 4</p> 	<p>26</p> <p>No. 5</p> 	<p>27</p> <p>No. 6</p> 	<p>28</p> <p>No. 7</p> 
<p>29</p> <p>No. 8</p> 	<p>30</p> <p>No. 9</p> 	<p>31</p> <p>No. 10</p> 	<p>32</p> <p>No. 11</p> 
<p>33</p> <p>No. 12</p> 	<p>34</p> <p>No. 13</p> 	<p>35</p> <p>No. 14</p> 	<p>36</p> <p>No. 15</p> 

## DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

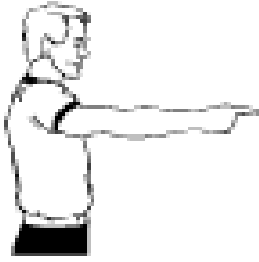
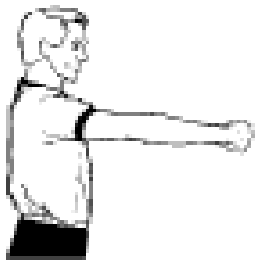
<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>   <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>   <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>   <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>   <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER <b>SANS</b> BALLON</p>   <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE <b>AVEC</b> LE BALLON</p>   <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>   <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>45 TECHNIQUE</p>  <p>Former un "T" les mains ouvertes</p>	<p>46 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>47 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

## DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

<p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p>	<p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>
--	---	---

**OU**

**- DIRECTION DU JEU**

<p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
---	---

## 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.

## Les fautes

### Le 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.

### Les contacts

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.

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 jeu**

Le basket-ball se pratique par deux équipes de cinq joueurs sur le terrain, avec un maximum de 5 à 7 remplaçants suivant les pays et les championnats. Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire en marquant 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 coup de sifflet de l'arbitre (en cas de faute, sortie...). Chaque équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs 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 frapper le ballon avec la main pour qu'un de leur équipier l'attrape. C'est à ce moment-là que le jeu commence.

Les joueurs doivent manipuler le ballon avec les mains. Le toucher avec une partie quelconque de la jambe de manière délibérée est interdit et constitue une violation.

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 la lâche avant de toucher le sol en dehors 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 (sauf en cas de phase finale aller/retour, il peut y avoir match nul au match aller ou retour, le vainqueur se décidant au cumul des points sur les deux matchs).

### **L'attaque**

Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, il doit dribbler, c'est-à-dire faire constamment rebondir le ballon sur le sol avec les mains, pour pouvoir se déplacer avec. Si le joueur qui possède le ballon prend plus de deux appuis sans dribbler, ou s'il fait un saut complet en conservant le ballon à la retombée, il est alors sanctionné par un marcher (en anglais : traveling), et le ballon est rendu à l'équipe adverse par une remise en jeu.

Lorsqu'un joueur reprend son dribble après l'avoir arrêté, récupère le ballon après l'avoir lâché sans que celui-ci n'ait rien touché, il est sanctionné par une reprise de dribble (double dribble en anglais) et le ballon est rendu à l'équipe adverse. De même, un joueur qui a le ballon n'a pas le droit de poser sa main sous le ballon au cours de son dribble, ce qui constitue un porter de ballon (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 le ballon à un coéquipier en le 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'anneau, le panier est validé et rapporte un, deux, ou trois points. L'équipe adverse doit alors remettre le ballon en jeu derrière la ligne de fond.

L'équipe en attaque dispose de 8 secondes pour franchir sa moitié de terrain appelée zone arrière (auparavant fixée à 10 secondes, la limite a été baissée pour favoriser le jeu offensif). Elle a en tout 24 secondes pour tenter un tir. Jusqu'en 2010, l'horloge des 24 secondes était réinitialisée dès qu'un tir touchait l'anneau ou dès qu'un joueur adverse contrôlait le ballon sur le terrain ou commettait une faute. En cas de contre ou si un tir est tenté et que la balle ne touche pas l'anneau, l'horloge continue. Depuis septembre 2010, si une équipe subit une faute en attaque alors que le temps de possession restant est inférieur à 14 secondes, l'horloge n'est réinitialisée qu'à 14 secondes.

Un joueur en attaque ne peut rester plus de 3 secondes d'affilée dans la zone restrictive. Les 3 secondes ne sont plus comptabilisées dès que la balle touche le cercle.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe attaquante dispose de 5 secondes pour effectuer celle-ci. Un joueur qui possède le ballon et qui arrête de dribbler à 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 rapprochée).

Si le ballon rentre dans le panier sans rien toucher on appelle cela un swish. Si sur un tir, le ballon ne rentre pas dans le panier, et ne touche ni le panier ni la planche, on dit qu'il s'agit d'un air ball.

## **La défense**

Les défenses ne sont pas nées toutes en même temps. Voici un ordre chronologique de l'apparition des différentes défenses essentielles au basket-ball :

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.

### **La défense de zone**



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 tirer à mi-distance. La zone de référence dans les années 1960 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 du ballon.

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. Ce changement permet au défenseur de devenir plus agressif. La défense n'est plus un moment passif 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 avec le porteur de balle 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 quatre fautes, l'équipe adverse tire alors automatiquement des lancers francs à chaque nouvelle faute adverse.

Si une équipe se trouve en zone avant (moitié de terrain adverse) avec le ballon, et que ce dernier vient à revenir en zone arrière (par une passe ou un appui dans sa propre moitié de terrain), l'arbitre siffle un retour en zone. Le ballon est rendu à l'adversaire à l'endroit le plus proche de la violation, en dehors des limites du terrain.

### **Autres règles**

Lorsqu'un tir manque la cible, les joueurs des deux équipes peuvent essayer de récupérer la possession du ballon avant ou après qu'il ne retombe au sol, c'est ce qui s'appelle un rebond.

Un défenseur peut essayer de récupérer le ballon lorsqu'un adversaire dribble, tente de le passer à un coéquipier ou tient la balle dans les mains. Lorsqu'il y parvient sans commettre de faute, il réalise une interception.

## **Joueurs**

Les cinq joueurs de chaque équipe qui débutent un match font partie du cinq majeur.

## **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 généralement 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 ou ailier shooteur 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 des paniers 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.

En Europe, les postes qu'occupent les joueurs peuvent varier : il y a souvent deux pivots placés aux abords de la raquette (chargés principalement de prendre les rebonds), deux ailiers placés à l'extérieur, au niveau de la ligne des trois points (joueurs polyvalents capables d'occuper tous les postes) et un meneur chargé de distribuer le jeu.

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 Bulls de Chicago a été rendu indisponible dans cette franchise après son départ.