

Le basket-ball [suite]

Autor(en): **Joos, Pierre**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jeunesse forte, peuple libre : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin**

Band (Jahr): **7 (1950)**

Heft 2

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-996646>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

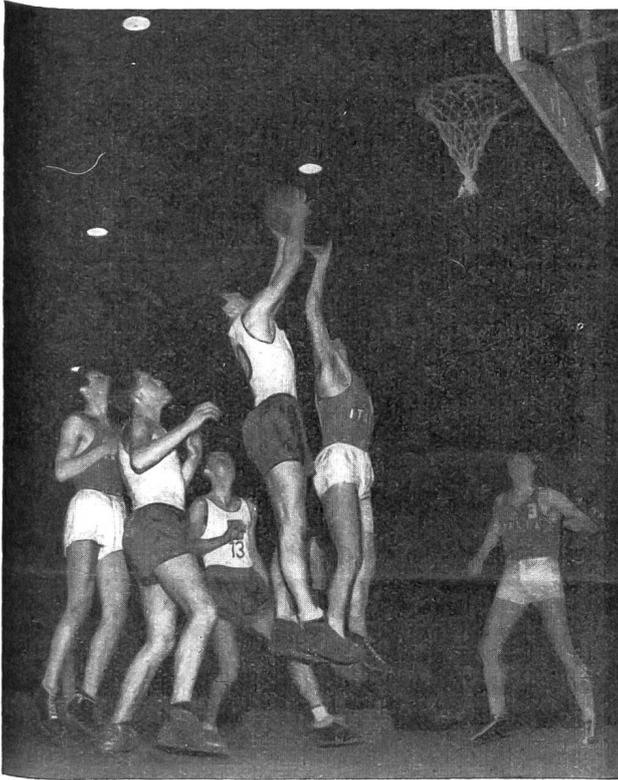
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

LE BASKET-BALL

par Pierre JOOS, Macolin (suite)

Nous avons analysé, dans le numéro précédent, la technique du basket et nous avons également étudié quelques exercices méthodiques. Examinons aujourd'hui le règlement de jeux.

Disons d'emblée qu'il n'est pas dans notre intention de vous énumérer toutes les règles. Non, nous voulons vous indiquer les plus importantes d'entre elles, celles pouvant être appliquées et comprises par vos élèves.



Nous vous les donnons en vous laissant le soin de les introduire au fur et à mesure que vous en ressentirez le besoin, l'utilité.

L'équipe : Elle se compose de 5 joueurs (2 arrières et 3 avants). Elle a droit, en outre, à trois remplaçants. Pour les compétitions chaque joueur porte un numéro dans le dos et sur la poitrine (Voir répartition des joueurs sur le plan du terrain à la page 5).

La partie : Elle se dispute en deux mi-temps de 20 minutes chacune. Il faut adapter la durée du jeu à l'âge des joueurs (p. ex. 2 × 10 minutes). Au début de chaque mi-temps, l'arbitre met

le ballon en jeu par un entre-deux au centre du terrain.

La marque : Un panier réussi pendant le jeu vaut deux points ; un panier réussi sur coup-franc en vaut un. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on recourt à une ou plusieurs prolongations de 5 minutes. L'équipe qui réalise le plus de points est gagnante.

Les installations :

1. Le terrain de jeu — répartition des joueurs (au début de chaque mi-temps).
2. Les 2 panneaux et les paniers. (Voir page 5).
3. Le ballon est de cuir et doit avoir une circonférence de 75 à 80 cm. Son poids est de 600—650 grammes et il doit être bien gonflé (un ballon de football peut très bien le remplacer).

Termes de jeu.

Entre-deux (chandelle). L'arbitre lance le ballon entre deux adversaires, à une hauteur telle qu'on ne puisse pas l'attraper. On ne peut frapper le ballon que lorsque l'arbitre a sifflé.

- 1) L'entre-deux a lieu au centre :
 - a) Au début de chaque mi-temps.
 - b) Après le dernier coup-franc suivant une double faute (voir « Fautes personnelles » lettre d).
 - c) Lorsque le ballon reste coincé entre le panier et le support pendant un coup-franc.
- 2) L'entre-deux a lieu ailleurs sur le terrain :
 - a) Lorsqu'il y a ballon tenu.
 - b) Lorsqu'il y a doute quant à la possession du ballon lors d'un hors-jeu.
- 3) L'entre-deux a lieu à la distance de la ligne des coups-francs :
 - a) Pour les entre-deux sifflés dans le couloir des coups-francs.
 - b) Lorsque le ballon, sur un tir autre qu'un coup-franc, reste coincé entre le support et le panier.

Le coup-franc : Un joueur lance librement le ballon dans le panier de l'adversaire en se plaçant derrière la ligne des coups-francs, le plus près de celle-ci, pourvu que ses pieds ne touchent pas la ligne. Les autres joueurs s'intercalent dans les espaces réservés en dehors et le long du couloir des coups-francs. Pour les doubles fautes, les joueurs ne s'alignent pas le long du couloir. Le ballon est en jeu, excepté pour les double-fautes, dès qu'il a touché le panneau ou le panier ou encore dès qu'il a touché le sol, s'il n'a pas atteint le panneau ou le panier. Le ballon est mort signifie que les joueurs ne peuvent pas le toucher ! et que le jeu s'arrête après le premier coup-franc résultant d'une faute personnelle lorsque l'on accorde deux coups-francs.

Le Dribble : On frappe le ballon avec une seule main. Le dribble cesse dès que l'on reprend le ballon à deux mains ; le joueur peut alors tirer au panier ou passer.

Adresse pour la correspondance :

Rédaction de « Jeunesse forte - peuple libre », Macolin

Délai rédactionnel pour le prochain numéro :

1er mars 1950.

Changements d'adresse : Prière de les annoncer sans retard en indiquant l'ancienne adresse.

Nouvelles adresses : Envoyez-nous les adresses des chefs, des instituteurs, des personnalités qui auraient intérêt à recevoir notre journal.

Les violations et les fautes : Les violations sont des infractions aux règles qui n'entraînent pas de coups-francs :

1. **Ballon tenu**, c'est-à-dire lorsque deux adversaires ont une ou deux mains sur la balle, sans céder. Sanction : entre-deux. (voir termes de jeu). (Fig. 1).



Fig. 1. Ballon tenu.

2. **Ballon hors-jeu ou sorti.** Il est hors-jeu dès qu'il touche les lignes délimitant le terrain, les supports du panneau. Si un ballon touche les bords du panneau, il reste en jeu pour autant qu'il retombe dans le terrain.
3. **Joueur hors-jeu.** Il est hors-jeu lorsqu'une partie de son corps touche les lignes délimitant le terrain.
4. **Marcher.** C'est le fait de progresser, alors que l'on est en possession du ballon, dans n'importe quelle direction, en dehors des limites permises :
 - a) La réception a lieu alors que le joueur est en l'air. Le premier temps compte quand un des pieds touche le sol, le second quand l'autre pied touche le sol. Le joueur peut encore sauter pour tirer ou passer.
 - b) La réception de la balle a lieu alors que le joueur est sur un pied (1er temps). Il peut déplacer l'autre jambe et poser le pied (2me temps). Le pied qui est entré le premier en contact avec le sol peut servir de pivot. On peut lever le pied de pivot pour tirer ou passer.
 - a) La réception a lieu alors que le joueur est pieds au sol. Le joueur peut lever librement l'un ou l'autre des pieds, choisir librement son pied de pivot. Il peut lever le pied de pivot pour tirer ou passer.
 - d) Le joueur reçoit la balle alors qu'il se trouve sur un pied et saute sur les deux. Plus de pivot possible. Il peut lever un des pieds pour tirer ou passer.

Remarque : On ne peut pivoter que sur le ou les pieds du premier temps et jamais sur celui du deuxième temps.

5. **Double dribble.** C'est le fait de dribbler à nouveau après que le dribble ait cessé. Sont également considérés comme double dribble :

- a) Dribbler avec les deux mains.
 - b) Lancer le ballon en l'air et partir en dribble avant qu'il ait touché le sol ou le panneau.
 - c) Lancer le ballon en l'air au milieu d'un dribble.
6. Si pendant une partie, un joueur frappe la balle avec la tête, le poing, la jambe ou le pied, il y a sanction (si l'action est involontaire, il n'y a pas de faute).
 7. Il n'est pas permis de toucher ou de traverser les lignes du couloir pendant le lancer d'un coup-franc.
 - a) S'il s'agit de joueurs de l'équipe qui tire le coup-franc, le panier réussi ne compte pas.
 - a) S'il s'agit de joueurs de l'équipe qui ne tire pas le coup-franc, la panier réussi compte, non réussi il est à refaire.
 - c) S'il s'agit de joueurs des deux équipes, le panier réussi est annulé, il y a un entre-deux au centre du terrain.

Les sanctions pour les cas vus ci-dessus :

Nous avons : Entre-deux pour les cas 1 et 7 c. Pour les cas 2 et 3, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse sur la ligne de fond ou de touche (là où la balle est sortie, où le joueur était hors-jeu). La balle est remise en jeu sur la ligne de touche pour tous les autres cas.

Les fautes :

1. **Les fautes personnelles.**
 2. **Les fautes techniques** (Ce genre de faute peut être laissé de côté, sans pour cela nuire au bon déroulement du jeu et c'est la raison pour laquelle nous n'en parlerons pas.)
- Les fautes personnelles.** Après quatre fautes personnelles, un joueur est exclu du jeu pour le reste de la partie (Fig. 2, 3). Il est interdit :
- a) Tenir — gêner — pousser — encercler un adversaire.
 - b) Faire une obstruction avec ou sans contact personnel.
 - c) Gêner ou empêcher son adversaire de sauter pendant le lancer d'un coup-franc.

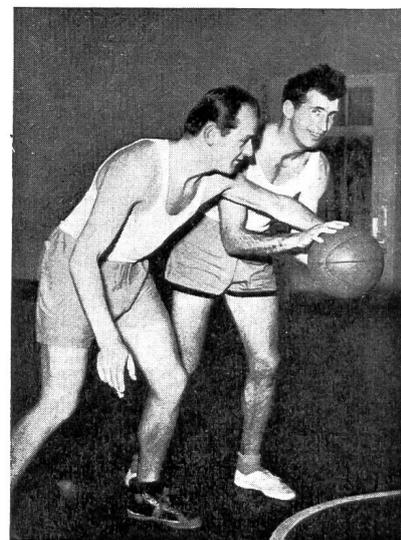


Fig. 2.
« Gêner ».

Sanction : Faute personnelle contre le joueur fautif et un coup-franc personnel. Si la faute

se produit pendant un tir au panier, un seul coup-franc sera accordé, si le panier a été marqué ; non réussi, il y aura deux coups-francs, mais qu'une faute personnelle.

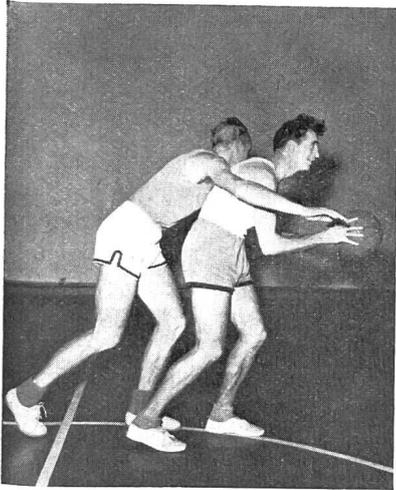


Fig. 3.
« Encercler »

d) Double faute (faute commise simultanément par deux joueurs).

Sanction : Une faute et un coup-franc personnel contre chaque joueur. La balle est remise en jeu au centre du terrain.

e) Faute personnelle disqualifiante (joueur brutal).

Sanction : Un coup-franc personnel contre le joueur et disqualification pour le reste de la partie.

Nous voici arrivés à la fin de ces lignes sur le basket-ball. Peut-être pensez-vous à l'introduire. Ces règles vous font-elles peur ? N'ayez aucune crainte et ne cherchez surtout pas à expliquer à vos élèves le contenu du règlement, mais cherchez, avant tout, à leur inculquer les principes de base. Au début, ils feront tous des fautes, les uns seront trop personnels, les autres maladroits, d'autres encore voudront à tout prix réaliser des paniers malgré une position défavorable. Ne vous découragez surtout pas ! Par l'exercice et quelques conseils avisés tout s'arrangera et le basket-ball deviendra alors ce jeu aux qualités multiples qui développera chez le jeune homme l'agilité, la finesse, la résistance, la camaraderie.

Le pédagogue français et créateur de la méthode sportive naturelle, Hébert, nous dit : « Le véritable enseignement ne peut être qu'oral. Pour le maître, c'est une suite continue de conseils à donner à point, d'observations à faire à propos et de rectifications à exiger à temps. Pour l'élève, ce sont des essais pratiques constamment renouvelés ».

Et voilà le point final, mais avant qu'il n'arrive laissez-moi vous souhaiter un grand succès.

Macolin, le 24 janvier 1950.

