

## **Le Origini del Basket**

**A Springfield, nel dicembre 1891, James Naismith (1861-1939), canadese, insegnante di educazione fisica presso la Ymca International Training School, elaborò in una notte cinque principi fondamentali, poi sviluppati in tredici regole, per un nuovo gioco da praticare al chiuso, durante i mesi invernali..**

**Il 15 gennaio 1892 l'idea venne pubblicata. Perché inventare un nuovo gioco? Semplice: per sconfiggere la noia di cui erano preda gli studenti durante il gelido inverno del Massachusetts. Alla Ymca esisteva già un corso di educazione fisica sotto la responsabilità del preside Luther Hasley Gulick, che sollecitava i suoi allievi a un grande impegno agonistico puntando sui giochi di squadra per consolidare sempre più lo spirito di gruppo e la reciproca assistenza, considerati fondamentali nell'educazione dei giovani.**

**L'inverno, però, costituiva un problema e non solo per le temperature polari: il baseball, si giocava e si gioca tuttora dalla primavera a ottobre; Il football americano è sport autunnale e non si spinge oltre gennaio. Per gli studenti del college, quindi, i primi mesi del nuovo anno erano puntualmente caratterizzati da lunghi vuoti che i tradizionali e ripetitivi corsi di educazione fisica non riuscivano a colmare.**

**Così Gulick si rivolse a un suo giovane collaboratore, James Naismith, chiedendogli di trovare qualcosa per tenere impegnati gli allievi, che la noia stava rendendo sempre più irrequieti. Doveva essere un gioco da praticare al coperto, con luce artificiale, che fosse divertente e facilmente assimilabile, che non presentasse occasioni di violenza e, last but not least, che non incidesse molto sulle casse della scuola. Naismith si mise al lavoro. L'inventore del basket proveniva da Almonte, un piccolo villaggio contadino tra le foreste dell'Ontario. Figlio di immigrati scozzesi, perse i genitori in giovanissima età e fu cresciuto dallo zio. Continuò a vivere tra i boschi, alternando lo studio al lavoro di taglialegna.**

**Ricevuto ordine di inventare un nuovo passatempo atletico, James Naismith si immerse nella riflessione, come uno scrittore in cerca di ispirazione per il romanzo della vita. I primi tentativi andarono a vuoto: era arduo per l'epoca soddisfare quelle particolari richieste.**

**Poi, pian piano, un'idea iniziò a farsi strada nella mente dell'ex boscaiolo di Almonte. Gli tornò in mente il duck-on-a-rock, un gioco che aveva imparato da bambino in Ontario, letteralmente "anatra su una roccia". Si trattava di una gara a chi per primo riusciva a far cadere, colpendola con**

**un sasso da una distanza prestabilita, la pietra (detta duck), collocata su un masso.**

**Una volta fatta cadere, bisognava correre a recuperare il proprio sasso, mentre il goalkeeper, rimesso il duck al suo posto, doveva tentare di afferrare l'avversario. Più si arcuava la parabola, più aumentavano le possibilità di successo: Era un gioco che richiedeva finezza e accuratezza a chi lo praticava. Inoltre a Naismith vennero in mente anche gli antichi giochi praticati dai Maya (po-ta-pok) e dagli Aztechi (tchlatchli), in cui una sfera andava fatta passare dentro anelli dal significato religioso. Perché – pensò Naismith – non sostituire un pallone al sasso e un cesto al duck, mantenendo il gesto tecnico della parabola? Dopo due settimane di riflessione, poco prima di Natale, in una leggendaria notte insonne, chino sulla scrivania al solo lume di una consumata candela, James Naismith elaborò cinque principi fondamentali di un nuovo gioco, poi tradotte in tredici regole di base. Li fece battere a macchina dalla segretaria del college, la signorina Lyons, e il 15 gennaio 1892 il regolamento fu pubblicato su Triangle, il giornalino studentesco, con il titolo A new game.**

**Il problema dell'attrezzatura fu rapidamente risolto: si impiegarono i palloni di cuoio usati nel soccer, mentre le ceste di vimini furono messe a disposizione dall'economista del college, Mr. Stebbins. Furono fissate al bordo più alto della palestra, su due lati fronteggianti. Una volta contenevano pesche. Agli inizi le ceste utilizzate non erano bucate e dopo ogni canestro si era costretti ad arrampicarsi su una scala per recuperare il pallone. Il gioco fu chiamato basketball da uno dei primi giocatori, Frank Mahan, dopo che l'inventore aveva respinto l'idea di chiamarlo Naismith Game.**

**L'innovazione più grande della pallacanestro consiste nel suo non essere uno sport di contatto, sostituendo alla forza fisica e alla potenziale violenza altre qualità come l'intelligenza, la destrezza, l'abilità.**

**Non c'è alcuna forma di fuorigioco e si prevede esclusivamente l'uso delle mani. Le regole della pallacanestro furono pensate per produrre un gioco d'attacco, estremamente veloce e tecnicamente tra i più esigenti.**

**Ecco i cinque principi ideati da Naismith:**

- 1. Il gioco viene praticato con un pallone rotondo che può essere trattato solo con le mani.**
- 2. Non è consentito camminare con il pallone.**

- 3. I giocatori possono prendere una posizione sul campo di gioco in qualsiasi momento e dovunque preferiscano.**
- 4. Non è permesso il contatto fisico tra i giocatori.**
- 5. Il goal è collocato orizzontalmente in alto.**

**Il 21 dicembre 1891 nella palestra di Armory Street a Springfield venne disputata la prima partita sperimentale. Le due squadre schieravano nove giocatori ciascuna: diciotto infatti erano gli alunni del corso di Naismith, e le sue regole non indicavano il numero di componenti di ciascuna formazione. Il match terminò un punto a zero con un canestro messo a segno da William Chase. La prima gara “ufficiale” fu giocata il 2 o l’11 marzo 1892, tra una squadra di insegnanti (tra cui lo stesso Naismith) e una composta da studenti. Davanti a duecento spettatori vinsero i primi per cinque canestri a uno. Amos Alonzo Stagg segnò tutti i punti dei docenti, Ruggles l’unico canestro degli studenti. Presto si appassionarono al nuovo gioco anche le ragazze. Anzi, un dizionario inglese del 1895, dava alla pallacanestro la definizione di “gioco per ragazze”, evidentemente con intenti poco lusinghieri. L’ascesa del basket femminile sarà però lentissima, in quanto frenata da regole restrittive fino all’inizio degli anni “70”.**

**A differenza di altri sport nati negli Stati Uniti, come il baseball e il football, il basket divenne gioco globale, esportato in Europa nel 1893 e approvato alle olimpiadi di Berlino nel 1936 (ma il femminile solo nel 1976) a cui presenziò lo stesso Naismith. Il basket nel vecchio continente divenne però popolare soltanto dopo la seconda guerra mondiale, grazie alla presenza delle truppe americane. Intanto nel 1950 negli Stati Uniti si giocava la prima partita della nuova lega professionistica, la NBA, tra Minneapolis e Syracuse.**

**Nel 1893 fu introdotto il pallone simile a quello attuale ma di colore marrone.. Nel 1894 fu introdotto il tabellone dietro al canestro , diventato un anello di metallo con una rete ancora però chiusa. Nel 1912 ne venne tagliato il fondo.**

**Il numero dei giocatori (9) andò progressivamente a diminuire, passando a sette per poi diventare 5 come ora. Nel 1933 vennero introdotte le regole dei 3 e 10 secondi e nel 1954 i 24 sec. In Italia il primo incontro ufficiale di basket si disputò l’8 giugno 1919 all’Arena di Milano.**

**Fu un’esibizione tra due squadre militari, gli**

### **Avieri della Malpensa**

**in maglia azzurra e la Compagnia degli Automobilisti di Monza in maglia gialla, che doveva intrattenere il pubblico in attesa dell’arrivo dell’ultima**

**tappa del Giro d'Italia di quell'anno. Così la prima partita di "palla al cesto" della storia finì 11-11, con uno storico e irripetibile pareggio. Oggi a livello internazionale la pallacanestro è regolamentata dalla FIBA (Fédération International de Basketball) che conta 213 federazioni nazionali affiliate.**

**Se ci si vuole però immergere nei momenti più entusiasmanti di questo sport, bisogna recarsi ancora una volta nella cara vecchia Springfield, per visitare uno dei migliori musei sportivi del mondo, la Hall of Fame, che è anche una vera e propria istituzione preposta a eleggere di volta in volta i più significativi personaggi nella storia del basket.**

**Le 13 regole originali di James Naismith:**

- 1. La palla può essere lanciata in qualsiasi direzione con una o entrambe le mani.**
- 2. La palla può essere colpita in qualsiasi direzione con una o entrambe le mani, ma mai con un pugno.**
- 3. Un giocatore non può correre con il pallone, deve lanciarlo dal punto in cui lo ha preso.**
- 4. La palla deve essere tenuta in una mano o tra le mani; le braccia o il corpo non possono essere usate per tenerla.**
- 5. Non è possibile colpire con le spalle, trattenere, spingere, colpire o scalciaie in qualsiasi modo un avversario; la prima infrazione da parte di qualsiasi giocatore di questa regola è contata come un fallo, la seconda squalifica il giocatore fino alla realizzazione del punto seguente o, se è stata commessa con il chiaro intento di infortunare l'avversario, per l'intera partita; non sono ammesse sostituzioni.**
- 6. Un fallo consiste nel colpire la palla con il pugno, nella violazione delle regole tre e quattro e nel caso descritto dalla regola 5.**
- 7. Se una squadra commette tre falli consecutivi, conterà come un punto per gli avversari; consecutivi significa senza che gli avversari ne commettano uno tra di essi.**
- 8. Un punto viene realizzato quando la palla è tirata o colpita dal campo nel canestro e rimane dentro, a meno che i difensori non tocchino o disturbino la palla; se la palla resta sul bordo e l'avversario muove il canestro, conta come un punto.**
- 9. Quando la palla va fuori dalle linee del campo, deve essere rimessa in gioco dalla persona che per prima l'ha toccata; nei casi dubbi, l'umpire deve tirarla dentro il campo; chi rimette in campo la palla ha cinque secondi: se la tiene più a lungo, la palla viene consegnata agli avversari; se una squadra continua a perdere tempo, l'arbitro darà loro un fallo**

**10. L'umpire è il giudice dei giocatori e prende nota dei falli, comunicando all'arbitro quando ne sono commessi tre consecutivi; ha il potere di squalificare un giocatore secondo la regola 5.**

**11. L'arbitro è il giudice della palla e decide quando la palla è in gioco, all'interno del campo o fuori, a chi appartiene e tiene il tempo; decide quando un punto è segnato e tiene il conto dei punti con tutte le altre responsabilità solitamente appartenenti ad un arbitro.**

**12. La durata della gara è di due tempi da quindici minuti, con cinque minuti di riposo tra di essi.**

**13. La squadra che segna il maggior numero di punti nel tempo utile è dichiarata la vincitrice dell'incontro. Nel caso di pareggio, il gioco può continuare, se i capitani sono d'accordo, fin quando non viene segnato un altro punto**