

# REGLEMENT CRITERIUM JEUNE BASKETTEUR ATHLETE



**La FSCF est une fédération affinitaire humaniste, d'inspiration chrétienne, ouverte à tous et qui dans ces diverses actions, place l'homme au centre de ses préoccupations.**

**Dans cet esprit, la Fédération fonde ses objectifs éducatifs essentiellement sur l'ouverture, le respect, l'autonomie, la solidarité et la responsabilité.**

Elle est composée de **500.000** membres  
dont **217 000** licenciés sportifs appartenant à **2.300** associations  
groupées en **70** unions départementales et **20** ligues régionales  
pratiquant **20** disciplines sportives

Athlétisme	Karaté
<b>Basket-Ball</b>	Natation
Boules	Sport pour Tous
Cyclisme	Ski
Danse	Tennis
Football	Tennis-de-Table
Gymnastique	Tir
Gym Détente	Tir à l'Arc
G.R.S.	Twirling
Judo	Volley-Ball

#### **Des activités culturelles et socio-éducatives**

C.V.L.  
Chant-Choral  
Danse  
Musique  
Théâtre

**Elle assure également pour les futurs éducateurs,  
des sessions de formation et de perfectionnement.**

# REGLEMENT

1 - Ces critères sont ouverts aux catégories Poussins dernière année, Benjamins, Minimes Masculins et Cadets, ainsi qu'aux catégories Poussines dernière année, Benjamins, Minimes Féminines et Cadettes qui ont obligation de concourir dans toutes les épreuves pour être classés.

**La licence F.S.C.F. sera exigée à l'occasion de la journée finale.**

2 - Les Comités Départementaux ou Régionaux pourront organiser aux dates de leur choix des épreuves qualificatives pour la finale nationale.  
Le nombre de qualifiés issus des Comités Départementaux ou Régionaux est défini chaque année, par la Commission Nationale de Basket-Ball.

3 - En fonction du nombre de participants et des résultats enregistrés lors des épreuves départementales ou régionales, la Commission Nationale fixera la représentation aux finales fédérales pour chaque catégorie.

Le nombre de sélectionnés par Comité Régional sera au moins égal au nombre de C.D. participant à cette épreuve.

a) - pour les Comités Régionaux organisant une épreuve régionale la sélection sera automatique.

b) pour les Comités Régionaux n'organisant pas d'épreuves régionales la sélection sera faite en fonction des Comités Départementaux organisateurs.

c) les résultats complets des épreuves devront parvenir au siège de la Fédération pour le 1er Mai.

4 - Le jury des épreuves sera constitué comme suit :

a) - au stade des C.D., par la commission du C.D.

b) - au stade des Comités Régionaux, par la commission du Comité Régional.

c) - au stade national, par la Commission Nationale.

La Commission Nationale pourra s'adjoindre le concours de personnes qualifiées (Comité Départemental ou Comité Régional).

5 - Le classement général individuel sera déterminé par addition des points obtenus suivant les différents barèmes de cotation.

En cas d'ex aequo, les concurrents seront départagés par le total des points des épreuves de basket-ball. En cas de nouvelle égalité, ils seront déclarés ex aequo.

6 - Dans le cadre de la compétition, tous les cas non prévus seront soumis à la Commission Nationale de Basket-Ball pour décision et application.

# ATHLETISME

Disputer une rencontre de BASKET-BALL, c'est aussi faire de l'ATHLÉTISME, puisque les joueurs se retrouvent dans des situations de :

- **Courses** : *Alternance de phases de jeu*
  - \* rapides (VITESSE. Ex. : contre-attaque, remontée de balle...)
  - \* *lentes (déplacements, défense...)*
  
- **Sauts** : Shoots en suspension, entre-deux...

Les diverses activités qui composent l'ATHLÉTISME donnent une formation technique et physique polyvalente. C'est un sport de base et complémentaire pour toutes les autres activités. C'est pour cela que nous proposons dans le cadre de cette épreuve :

## - Courses :

### -Sprint

50m Poussin(e)s - 60m Benjamin(e)s - 80m Minimes G et F - 80m Cadet(te)s

### -Demi-fond

Cet atelier a été annulé suite à la décision de la commission nationale du 21 octobre 2016

## - Sauts :

- Détente avec élan - (2 essais)

# COTATIONS ATHLETIQUES

Points	COURSES								SAUTS	
	SPRINT								DETENTE	
	50m		60m		80m		80m		2 essais	
	Poussin(e)s		Benjamin(e)s		Minimes		Cadet(te)s		Toutes catégories	
	G.	F.	G.	F.	G.	F.	G.	F.	G.	F.
25	7"0	7"0	8"0	8"0	9"8	10"8	9"5	10"5	90 cm	70 cm
24	7"2	7"2	8"2	8"2	10"0	11"0	9"6	10"6	87 cm	68 cm
23	7"4	7"4	8"4	8"4	10"2	11"2	9"7	10"8	84 cm	66 cm
22	7"6	7"6	8"6	8"6	10"4	11"4	9"8	11"0	81 cm	64 cm
21	7"8	7"8	8"8	8"8	10"6	11"6	10"0	11"2	78 cm	62 cm
20	8"0	8"0	9"0	9"0	10"8	11"8	10"2	11"4	75 cm	60 cm
19	8"2	8"3	9"2	9"3	11"0	12"0	10"4	11"6	72 cm	58 cm
18	8"4	8"6	9"4	9"6	11"2	12"2	10"6	11"8	69 cm	56 cm
17	8"6	8"9	9"6	9"9	11"4	12"4	10"8	12"0	66 cm	54 cm
16	8"8	9"2	9"8	10"2	11"6	12"6	11"0	12"3	63 cm	52 cm
15	9"0	9"5	10"0	10"5	11"8	12"8	11"2	12"6	60 cm	50 cm
14	9"2	9"8	10"2	10"8	12"0	13"0	11"4	12"9	57 cm	47 cm
13	9"4	10"1	10"4	11"1	12"3	13"3	11"6	13"2	54 cm	44 cm
12	9"6	10"4	10"6	11"4	12"6	13"6	11"8	13"5	51 cm	41 cm
11	9"8	10"7	10"8	11"7	12"9	13"9	12"0	13"8	48 cm	38 cm
10	10"0	11"0	11"0	12"0	13"2	14"2	12"3	14"1	45 cm	35 cm
9	10"2	11"3	11"2	12"3	13"5	14"5	12"6	14"4	42 cm	33 cm
8	10"4	11"6	11"4	12"6	13"8	14"8	12"9	14"7	39 cm	31 cm
7	10"6	11"9	11"6	12"9	14"1	15"1	13"2	15"0	36 cm	29 cm
6	10"8	12"2	11"8	13"2	14"4	15"4	13"5	15"3	33 cm	27 cm
5	11"0	12"5	12"0	13"5	14"7	15"7	13"8	15"6	30 cm	25 cm
4	11"2	12"8	12"2	13"8	15"0	16"0	14"1	15"9	27 cm	22 cm
3	11"4	13"1	12"4	14"1	15"3	16"3	14"4	16"2	24 cm	19 cm
2	11"6	13"4	12"6	14"4	15"6	16"6	14"7	16"5	21 cm	16 cm
1	< 12"	< 14"	< 13"	< 13"	< 16"	< 17"	< 15"	< 17"	18 cm	13 cm

Cet atelier a été annulé suite à la décision de la commission nationale du 21 octobre 2016

*Exemple de lecture du barème :*

10 points pour les performances de 10", jusqu'à 9"8 au 50m poussins.- 10 points en détente Féminine depuis 35cm jusqu'à 37,999 cm

# BASKET-BALL

Cette discipline demande de grandes qualités d'adresse, de manipulation et de mobilité.

Nous les retrouverons dans les 4 exercices qui sont proposés dans le cadre de cette compétition.

Ainsi, en préparant ce Critérium, les participants contribueront à s'améliorer sur le plan technique.

Les épreuves se dérouleront avec le ballon normalement prévu :

- Pour les poussin(e)s, les petits ou les grands paniers.
- Pour toutes les autres catégories : les grands paniers



- Pour les Poussin(e)s et les Benjamin(e)s : ballon T5 ou grand ballon
- Pour toutes les autres catégories Féminines : ballon T6
- Pour toutes les autres catégories Masculines : ballon T7

Les juges et responsables d'ateliers seront fournis par les organisateurs.

# LANCERS FRANCS

Nombre de Lancers : 10 (exécution et style libres).

Tout lancer-franc réussi sur violation (ex : dépassement de la ligne) sera annulé.

1 essai pourra être accordé à la demande du concurrent (à préciser avant le premier tir).

Les tentatives seront exécutées par série de 2 Lancers Francs.

Les participants seront au nombre de 2 par série en alternance, ce qui fera par joueur : 5 séries de 2 Lancers Francs.

Application de la règle des 5 secondes.

Cotation : 4 points par lancer-franc réussi sans violation.

# DETENTE

Mesurer la différence de hauteur, entre le bout du doigt de la main (majeur) d'un bras bien tendu en l'air, position droite pieds au sol et la marque atteinte par le concurrent après élan et appel depuis le sol, sans autre appui aucun.

L'utilisation de l'espace élan est à l'initiative du concurrent. Toutes restrictions ou extensions à l'infini de son rayon autour du moyen de mesure, est tributaire de l'infrastructure de l'organisation.

Le marquage sur support de mesure (entre l'arrêt et le saut) se fera à l'aide de talc ou de plâtre (le joueur ou la joueuse enduit ses doigts à l'aide de l'un ou l'autre produit).

Cotation : suivant le barème « COTATIONS ATHLETIQUES » .

# ENCHAINEMENT

## CATEGORIE POUSSIN(E)S – BENJAMIN(E)S – MINIMES M & F – CADET(TE)S

### A – OBJECTIF Benjamin(e)s – Minimes M & F – Cadet(te)s

Maximum de tirs main gauche et main droite réussi correctement

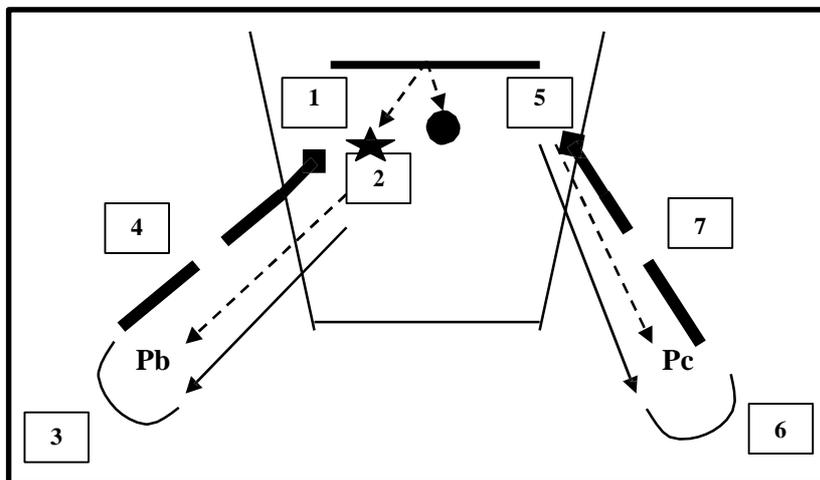
### A' – OBJECTIF Poussin(e)s

Maximum de tirs du côté gauche et droit, réussi correctement.

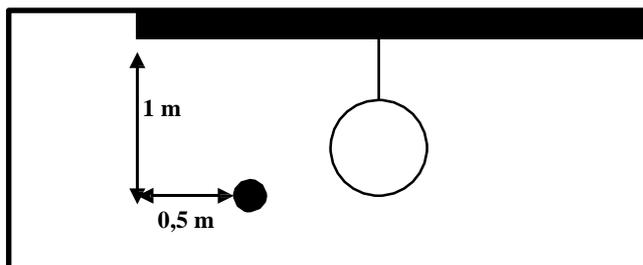
#### Légende :

-  Ballon
-  Joueur
-  Trajet du joueur sans ballon
-  Trajet du ballon pour la passe
-  Trajet du dribbleur
-  Tir

Pb et Pc 2 postes b et c (non participants  
Immobiles et face au panier)



Le ballon sera positionné à 1 mètre en avant du panneau et à 50cm du bord du panneau vers l'intérieur (cf. schéma).



### Départ ballon à terre sous l'anneau, joueur face à l'anneau.

Le départ sera donné par le chronomètreur.

- 1) Faire rebondir le ballon sur le panneau  
*Sauf Poussin(e)s*
  - 2) Le récupérer, le passer au poste Pb (voir nota)
  - 3) Le joueur va prendre le ballon présenté par le poste Pb, en passant par l'intérieur (le Pb main gauche à l'extérieur, regardant vers le panier).
  - 4) **Saisir la balle des deux mains**, puis repartir en dribblant main gauche, aller tirer au panier (un seul essai). **Tir main gauche obligatoire. Main droite détachée du ballon (empreinte du double pas gauche droite).**  
*(Pour Poussin(e)s, dribble et tir main indifférente. En double pas, ou arrêt tir).*
  - 5) Récupérer le ballon (panier réussi ou non), le passer à Pc.
  - 6) Le joueur va prendre le ballon présenté par Pc en passant par l'intérieur (Pc main droite à l'extérieur regardant le panier).
  - 7) **Saisir la balle des deux mains**, puis repartir en dribblant main droite, aller tirer au panier (un seul essai). **Tir main droite obligatoire. Main gauche détachée du ballon (empreinte double pas droite gauche).**  
*Pour Poussin(e)s, dribble et tir main indifférente. En double pas, ou arrêt tir.*
- 2) Récupérer le ballon (panier réussi ou non), le passer à Pb ... etc ... **3) ... 4)**

#### Concernant l'enchaînement Poussin(e)s

Au départ, passe à Pb ou Pc.  
Dans le tir ou le dribble, main droite ou main gauche indifférent.  
Tir en course ou arrêts tirs.  
Pénalité sur violation (marche-reprise)

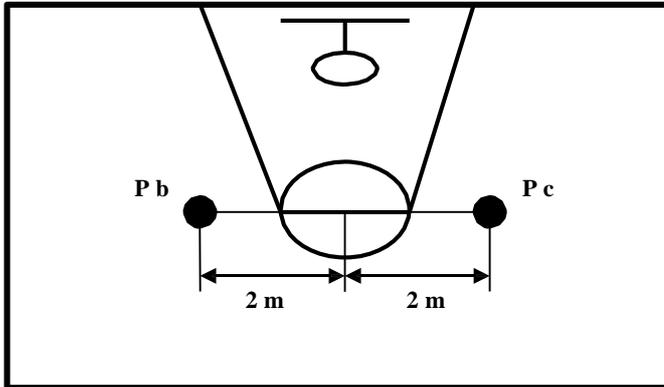
Toute balle perdue, devra être remise en jeu à l'endroit de sa perte  
Valable pour toutes catégories.

# ENCHAINEMENT

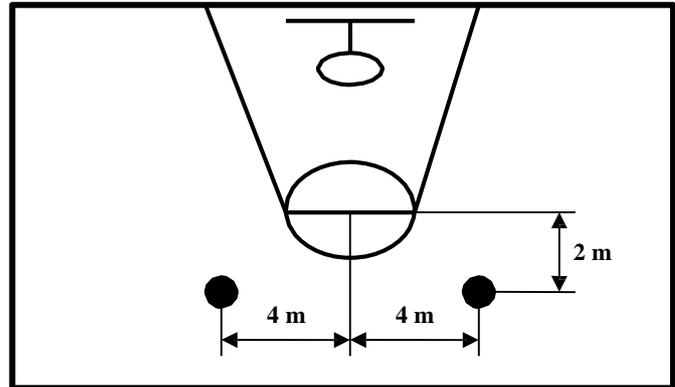
(Suite)

## B – PLACEMENT DES POSTES

Poussin(e)s – Benjamin(e)s



Minimes M & F – Cadet(te)s



## C – COTATION

Panier réussi main gauche côté gauche .....	5 points
<i>Poussin(e)s, panier réussi du côté gauche .....</i>	<i>5 points</i>
Panier réussi main droite côté droit .....	5 points
<i>Poussin(e)s, panier réussi du côté droit .....</i>	<i>5 points</i>
Panier manqué .....	0 point
Panier marqué mauvaise main .....	0 point
Toutes catégories, panier marqué mais violation (marcher – reprise) .....	0 point
Panier marqué mais erreur de dribble .....	0 point

Du départ à l'arrivée du trajet dribbleur :  
Côté gauche dribble main gauche – Côté droit main droite

### BONUS :

Un bonus de 3 points sera attribué pour la réussite de 3 tirs main gauche et 3 tirs main droite.  
*Poussin(e)s, Bonus de 3 points pour la réussite de 3 tirs côté gauche et 3 tirs côtés droit.*

**Bonus total possible : ..... 3 points**

## D – TEMPS D'EXECUTION

Limité à 50 secondes pour toutes les catégories.

**Nota :**

**Le chronométrateur donne le signal de départ.  
La balle est sous le panier.  
Le joueur peut démarrer dans la direction qu'il désire.  
Une fois parti, obligation d'alterner les côtés.  
Interdiction de faire 2 parcours de suite sur le même côté.**

## PARCOURS

Sur demi-terrain

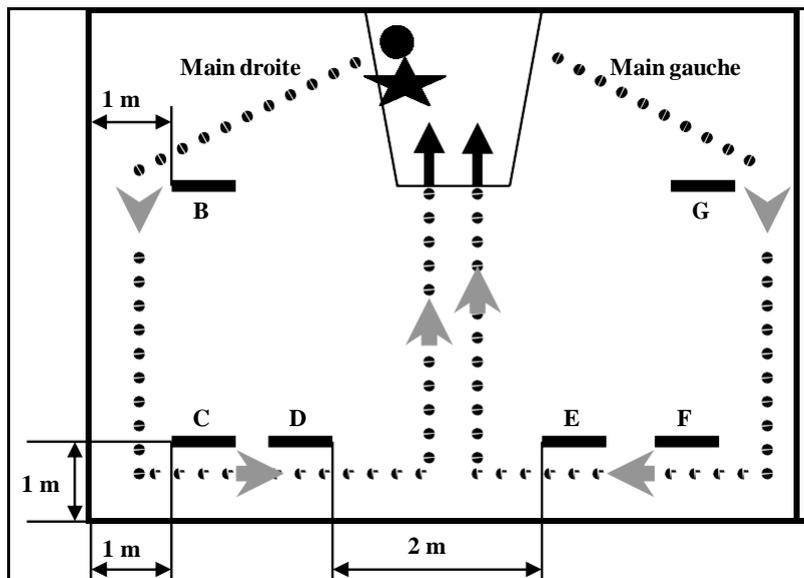
## Catégories Poussin(e)s

Petit ou grand panneau.  
Haies B et G situées au niveau de la ligne de lancer franc.

**Emplacement du ballon pour le départ :  
Voir épreuve Enchaînement**

### Légende :

-  Ballon
-  Concurrent
-  Trajet du dribbleur
-  Tir au panier
-  Haies B.C.D.E.F.G.



## REGLEMENT

Départ au signal du chronomètre ballon à terre, concurrent face au panneau, du côté gauche ou droit au choix, main gauche ou droite indifférente dans le dribble ou le tir.

Dans le cas d'un départ côté droit, partir en dribblant et contourner les haies B, C et D, sans les toucher ni dépasser les limites du terrain, puis rejoindre la ligne des lancers francs pour réaliser un arrêt – tir ou tir en extension, le dépassement de la ligne est toléré jusqu'à une dizaine de centimètres.

Marquer ou récupérer et tirer (style et exécution libres) jusqu'à ce qu'un panier soit réussi.

Puis partir vers le côté gauche pour effectuer le même parcours dans l'autre sens.

Pour la première tentative de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>ème</sup> partie, arrêt tir ou tir en extension face au panier obligatoire.

Le chronomètre s'arrêtera dès que le panier est réussi lors de cette deuxième partie du parcours.

***Toute balle perdue devra être remise en jeu à l'endroit de la perte***

## PENALITE

Une pénalité d'une seconde sanctionnera toutes violations.  
(marcher – reprise – sortie des limites du terrain – toucher les haies)

## BONUS

Un BONUS de deux points sera accordé si le panier est réussi à la première tentative sur la première partie du parcours.

Un BONUS de deux points sera accordé pour la réussite du panier à la première tentative sur la deuxième partie du parcours.

Si les paniers sont réussis à la première tentative, un point supplémentaire sera accordé.

**BONUS total possible : 5 points**

## PARCOURS

Sur demi-terrain

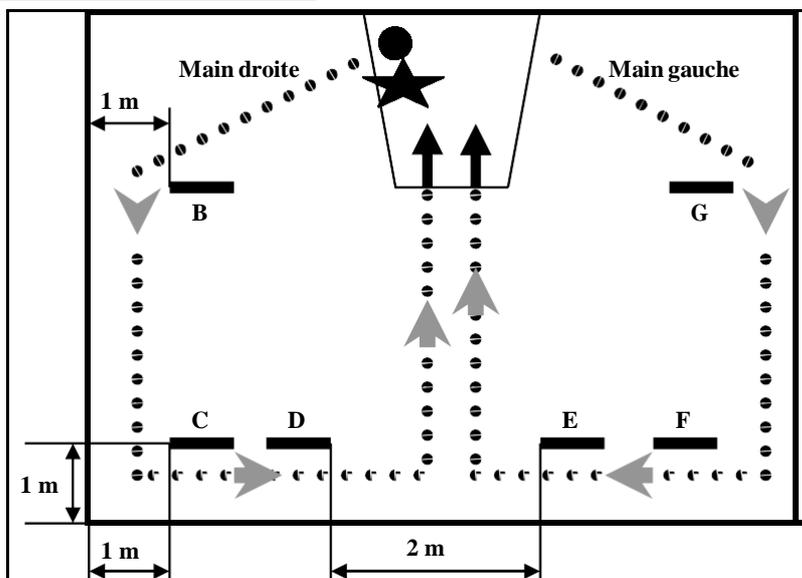
Catégories Benjamin(e)s – Minimes G & F – Cadet(te)s

Grand panneau.  
Haies B et G situées au niveau de la ligne de lancer franc.

Emplacement du ballon pour le départ :  
Voir épreuve Enchaînement

### Légende :

-  Ballon
-  Concurrent
-  Trajet du dribbleur
-  Tir au panier
-  Haies B.C.D.E.F.G.



## REGLEMENT

Départ sous le panneau côté Gauche ou Droit au choix du concurrent, ballon à terre sous l'anneau, joueur face au panneau. Le départ sera donné par le chronomètre.

Dans le cas d'un départ côté droit, faire rebondir le ballon sur le panneau, le récupérer, partir en dribblant uniquement de la main droite, passer entre la haie B et la ligne de touche, rejoindre les haies C et D, en extension ou pied au sol, avant d'avoir touché ou dépassé la ligne des lancers-francs.

Marquer ou récupérer et tirer (style et exécution libres) jusqu'à ce qu'un panier soit réussi.

Si un panier est réussi après dépassement de la ligne de lancer franc, il sera annulé et le joueur devra revenir derrière la dite ligne de lancer franc, en dribblant soit de la main gauche, soit de la main droite suivant le côté du parcours et recommencer le tir, à considérer comme 2<sup>ème</sup> tentative.

Puis repartir dans l'autre sens en dribblant de la main GAUCHE, passer entre la haie G et la ligne de touche, rejoindre la haie F et E, puis rejoindre la ligne de lancer franc, tirer au panier, (1 point de Bonus si tir de la main gauche), en extension ou pieds au sol, marquer ou récupérer et tirer (style et exécution libres), jusqu'à ce qu'un panier soit réussi.

Toute balle perdue devra être remise en jeu à l'endroit de la perte.

## PENALITE

Pénalité de deux secondes pour :  
Changement de main -  
Toute violation des haies et des limites du terrain -  
Toute violation des règles du jeu (ex. marcher – reprise - ...)

## BONUS

Un Bonus de 2 points sera accordé si le panier est réussi à la 1<sup>ère</sup> tentative sur la 1<sup>ère</sup> partie du parcours.  
Un Bonus de 2 points sera accordé si le panier est réussi à la 1<sup>ère</sup> tentative sur la 2<sup>ème</sup> partie du parcours.  
Si les deux paniers sont réussis à la première tentative, 1 point supplémentaire sera accordé.  
Un Bonus d'un point sera accordé pour la 1<sup>ère</sup> tentative d'un tir de la main droite côté droit.  
Un Bonus d'un point sera accordé pour la 1<sup>ère</sup> tentative d'un tir de la main gauche côté gauche.

**Bonus possible : 7 points.**

## COTATION PARCOURS

### POUSSIN(E)S BENJAMIN(E)S

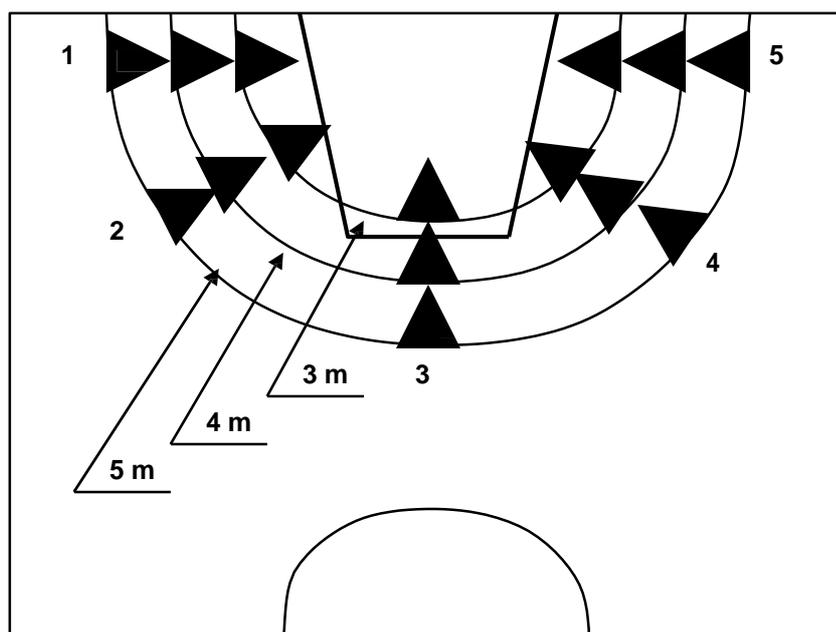
Temps	Points
18"00	50
18"33	49
18"66'	48
19"00	47
19"33'	46
19"66	45
20"00'	44
20"33	43
20"66	42
21"00'	41
21"33	40
21"66	39
22"00'	38
22"33	37
22"66	36
23"00	35
23"33	34
23"66	33
24"00	32
24"33	31
24"66	30
25"00	29
25"33	28
25"66	27
26"00	26
26"33	25
26"66	24
27"00	23
27"33	22
27"66	21
28"00	20
28"33	19
28"66	18
29"00	17
29"33	16
29"66	15
30"00	14
30"33	13
30"66	12
31"00	11
31"33	10
32"00	9
33"00	8
34"00	7
35"00	6
36"00	5
37"00	4
38"00	3
39"00	2
40"00	1

### MINIMES G & F CADET(TE)S

Temps	Points
15"	50
15"33	49
15"66'	48
16"00	47
16"33	46
16"66'	45
17"00	44
17"33'	43
17"66	42
18"00	41
18"33	40
18"66'	39
19"00	38
19"33'	37
19"66	36
20"00'	35
20"33	34
20"66	33
21"00'	32
21"33	31
21"66	30
22"00'	29
22"33	28
22"66	27
23"00	26
23"33	25
23"66	24
24"00	23
24"33	22
24"66	21
25"00	20
25"33	19
25"66	18
26"00	17
26"33	16
26"66	15
27"00	14
27"33	13
27"66	12
28"00	11
28"33	10
28"66	9
29"00	8
29"33	7
29"66	6
30"00	5
30"33	4
30"66	3
31"00	2
31"33	1

Exemple de lecture sur le barème Minime G et F – Cadettes 17 points pour les performances depuis 25"67/100<sup>ème</sup> jusqu'à 26

## TIRS A DISTANCE



## REGLEMENT

### DISTANCE DES TIRS

Poussin(e)s	3 mètres
Benjamin(e)s	4 mètres
Minimes G et F / Cadet(te)s	5 mètres

Tenter librement à mi-distance un tir au panier, marquer ou récupérer (dans les limites du terrain) et tirer de l'endroit de récupération puis rejoindre le 2<sup>ème</sup> point, etc. ...

Le temps de cet exercice sera de 30 secondes.

1 essai pourra être accordé à la demande du concurrent (à préciser avant la 1<sup>ère</sup> tentative).

8 points si réussite au 1<sup>er</sup> essai.

4 points si réussite après récupération.

0 point si violation.

Si le ballon sort des limites du terrain lors du premier essai (essai à 8 points), il n'y a pas de récupération possible.

**Total maximal : 40 points.**

# QUESTIONNAIRE

Cinq questions seront posées à chaque concurrent (2 points par bonne réponse).

Poussin(e)s – Benjamin(e)s

Questions de 1 à 10

Minimes G & F

Questions de 1 à 19

Cadet(te)s

Questions de 1 à 31

QUESTIONS	REPONSES
1. Quelles sont les dimensions officielles (longueur et largeur) d'un terrain de Basket-Ball ?	28 mètres et 15 mètres, ces mesures étant prises à l'intérieur des lignes délimitant le terrain.
2. Quel est le rayon de la zone de panier à trois points ?	6 mètres 25 ou 6 mètres 75 (l'une ou l'autre des réponses est admise)
3. A quelle hauteur se trouve la partie supérieure de l'anneau par rapport au sol ?	3 mètres 05.
4. De combien de temps dispose un joueur pour effectuer une remise en jeu du ballon ?	5 secondes.
5. Combien de temps un joueur, dont l'équipe est en possession de ballon, peut-il rester dans la zone restrictive adverse ?	Pas plus de 3 secondes.
6. De combien de temps dispose une équipe pour passer le ballon de sa zone arrière à sa zone avant ?	8 secondes.
7. De combien de temps dispose une équipe pour effectuer un tir au panier ?	24 secondes.
8. De combien de temps dispose un joueur pour tenter un lancer franc ?	5 secondes.
9. Combien de joueurs faut-il sur le terrain pour débiter une rencontre ?	5 de chaque équipe (par dérogation, la réponse 4 sera admise pour les catégories U11 et U13.
10. Quelle est la durée d'un temps mort ?	1 minute pleine, reprise de jeu non comprise.
11. Quel est le signal qui met fin à la rencontre ?	Le signal du chronométrateur.
12. Quand un arbitre siffle-t-il ballon tenu ?	Lorsque 2 ou plusieurs adversaires le tiennent fermement des mains.
13. Comment s'effectue la remise en jeu d'un ballon tenu ?	Selon la règle de l'alternance, dans le sens de la flèche sur la table de marque.
14. Comment remet-on en jeu un ballon, lorsqu'il est resté coincé dans les supports des paniers ?	Selon la règle de l'alternance, dans le sens de la flèche sur la table de marque.

QUESTIONS	REponses
15. Quelle est la réparation d'une faute antisportive ?	1,2 ou 3 tirs de lancers-francs par le joueur victime de la faute + remise en jeu à hauteur de la ligne médiane par l'équipe bénéficiant des lancers- francs.
16. Donnez la définition d'une violation ?	Une violation est une infraction au règlement, qui entraîne la perte du ballon pour l'équipe sanctionnée.
17. Lors d'un tir à trois points, un défenseur commet une faute sur le tireur : le panier est manqué, quelle est la réparation ?	3 tirs de lancers-francs.
18. Donnez la définition d'une faute ?	Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire, et/ou un comportement antisportif.
19. Sur un tir de lancer-franc, à quel moment les joueurs placés au rebond peuvent-ils pénétrer dans la raquette ?	Dès que le ballon a quitté les mains du tireur.
20. Quelle est la durée officielle d'une rencontre "cadet(te)s" (U17) ?	4 fois 10 minutes.
21. En cas de tir de lancer-franc consécutif à une faute technique, quel est le joueur chargé de la réparation ?	Le joueur désigné par l'entraîneur.
22. Quelle est la réparation d'une faute disqualifiante?	1 – 2 ou 3 tirs de lancers-francs par un joueur de l'équipe adverse + possession du ballon à hauteur de la ligne médiane, face à la table de marque.
23. A quel endroit s'effectue la remise en jeu pour violation retour en zone ?	A l'endroit le plus proche de celui où la violation a été commise et sifflée par l'arbitre, sauf directement sous le panneau.
24. Qui peut demander un temps mort lors d'une rencontre ?	L'entraîneur ou l'aide entraîneur
25. Quand une équipe contrôle-t-elle le ballon ?	Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant parce qu'il le détient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.
26. Qui pose et dicte la réclamation ?	Le capitaine en jeu au moment où la réclamation est posée.
27. Sur la remise en jeu de l'extérieur du terrain, à quel moment le chronométrateur déclenche-t-il le chronomètre ?	Dès que le ballon est touché par un joueur sur le terrain.
28. Qui inscrit la réclamation sur la feuille de marque ?	L'arbitre.
29. Quelle est la réparation d'une faute technique joueur?	1 lancer-franc plus possession du ballon pour une remise en jeu à l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne médiane, face à la table de marque.
30. Quelle est la réparation d'une faute technique entraîneur ?	1 lancer-franc plus possession du ballon pour une remise en jeu à l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne médiane, face à la table de marque.
31. Dans quelles périodes le chronomètre de jeu doit-il être arrêté lorsqu'un panier est réussi pendant les deux dernières minutes ?	Dans les deux dernières minutes de la 4ème période et/ou de toutes prolongations

*Si vous pensez que vous êtes battu, vous l'êtes.  
Si vous pensez que vous n'osez pas, vous n'oserez pas.  
Si vous voulez gagner en pensant ne pas le  
pouvoir, Il est presque certain que vous ne le  
pourrez pas.*

*Si vous croyez que vous allez perdre, vous êtes vaincu.  
Parce qu'au début de l'existence nous  
découvrons Que la volonté d'une personne  
engendre le succès.  
Tout dépend de son état d'esprit.*

*Si vous croyez que vous êtes inférieur, vous l'êtes.  
Vous devez penser grand pour vous élever.  
Vous devez avoir confiance en vous.  
Avant même de gagner un prix.*

*La dure bataille de la vie  
Ce ne sont pas toujours les plus forts qui la  
gagnent, Mais l'homme qui tôt ou tard remporte  
la victoire, Est celui qui pense qu'il en est  
capable.*

*WALTER D. WINTLE*

**La commission Nationale de Basket-Ball de la Fédération  
Sportive et Culturelle de France, te souhaite de réussir à  
prouver que tu es capable**