

BASKET-BALL

REGLEMENT DES EVENEMENTS
SPORTIFS ET CULTURELS
CRITERIUMS JEUNE
BASKETTEUR ATHLETE 2021-2022

Validé le 28 février 2022

PREAMBULE

Le présent Règlement des événements sportifs et culturels (RESC) vient en application du Règlement général des activités (RGA).

La participation à la manifestation implique la pleine adhésion à ces derniers, qui sont accessibles sur le site internet de la fédération :

<https://www.fscf.asso.fr/reglements-et-textes-officiels>

REGLEMENT

1- Ces critères sont ouverts aux catégories masculines et féminines U9, U11, U13 et U15 qui ont obligation de concourir dans toutes les épreuves pour être classés.

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 comités départementaux 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 FSCF pour le 1^{er} mai.

4- Le jury des épreuves sera constitué comme suit :

- a) au stade des comités départementaux, par la commission du comité départemental ;
- 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.

ATHLETISME

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

- **Courses** : rapides (VITESSE. Ex. : contre-attaque, remontée de balle...)
- **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 qu'il est proposé dans le cadre de cette épreuve :

COURSES :

Sprint

50m → U9

60m → U11 et U13

80m → U15

SAUTS :

Détente avec élan (2 essais)

Cotation : suivant le barème « COTATIONS ATHLETIQUES » en annexe.

BASKET-BALL

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

Elles se retrouvent dans les 4 exercices qui sont proposés dans le cadre de cette compétition.

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

Les épreuves se déroulent avec le ballon normalement prévu :

- Pour les U9 (masculins et féminines) : les petits paniers.
- Pour les U11 (masculins et féminines) : les petits ou les grands paniers
- Pour toutes les autres catégories : les grands paniers
- Pour les U9 et U11 (masculins et féminines) : ballon T5
- Pour les U13 (masculins et féminines) : ballon T6
- Pour toutes les autres catégories féminines : ballon T6
- Pour toutes les autres catégories masculines : ballon T7

Les juges et responsables d'ateliers sont 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) est annulé.

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

Les tentatives sont exécutées par série de 2 lancers francs.

Les participants sont au nombre de 2 par série en alternance, ce qui fait 5 séries de 2 lancers francs par joueur.

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 aucun autre appui.

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) s'effectue 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 » en annexe.

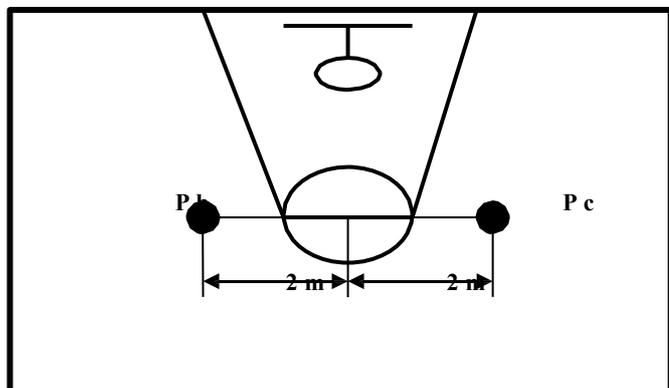
2) Récupérer le ballon (panier réussi ou non), le passer à Pb ... etc ... 3) ... 4)

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

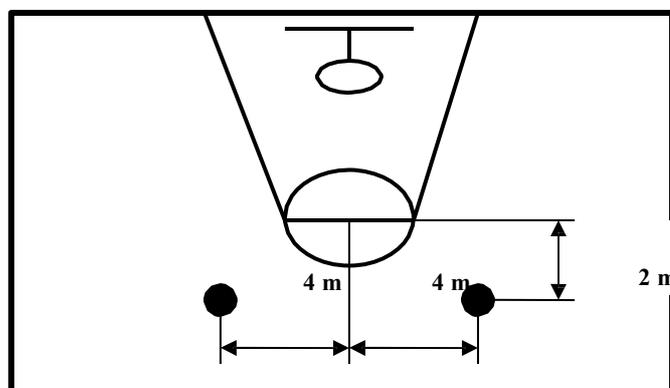
ENCHAINEMENT (SUITE)

B – PLACEMENT DES POSTES

U9– U11– U13



U15



C – COTATION

Panier réussi main gauche côté gauche	5 points
<i>U9– U11, panier réussi du côté gauche</i>	<i>5 points</i>
Panier réussi main droite côté droit	5 points
<i>U9) – U11 , 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 est attribué pour la réussite de 3 tirs main gauche et 3 tirs main droite.
U9– U11, 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 (SUITE)

Un bonus de deux points est 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 est accordé.

BONUS total possible : 5 points

Cotation : suivant le barème « COTATION PARCOURS » en annexe.

Catégories U13 (M&F) – U15 (M&F)

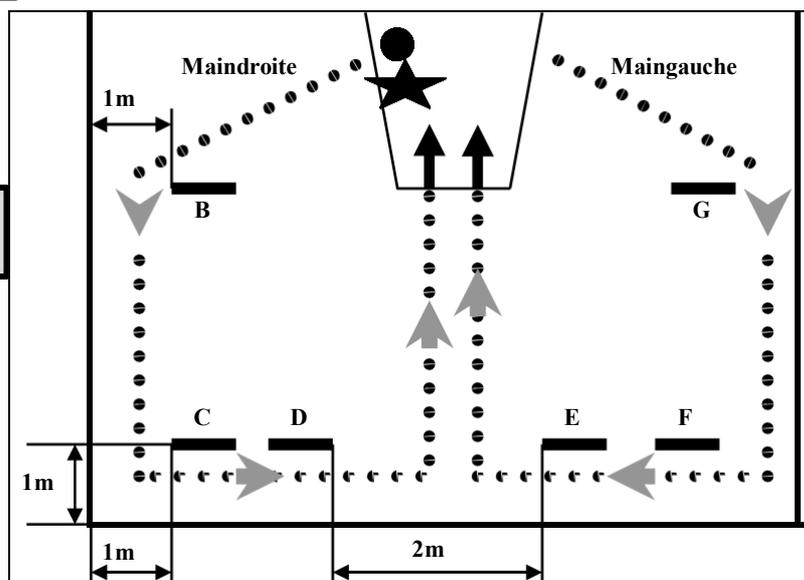
Grand panneau.
Haies B et G situées au niveau de la ligne de lancers francs.

Emplacement du ballon pour le départ :
voir épreuve Enchaînement

LEGENDE :

Légende :

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



Départ sous le panneau côté gauche ou droit au choix du concurrent, ballon à terre sous l'anneau, joueur face au panneau. Le départ est 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 est annulé et le joueur doit 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 2ème 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

PARCOURS (SUITE)

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 doit 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 est accordé si le panier est réussi à la 1^{ère} tentative sur la 1^{ère} partie du parcours.

Un bonus de 2 points est accordé si le panier est réussi à la 1^{ère} tentative sur la 2^{ème} partie du parcours.

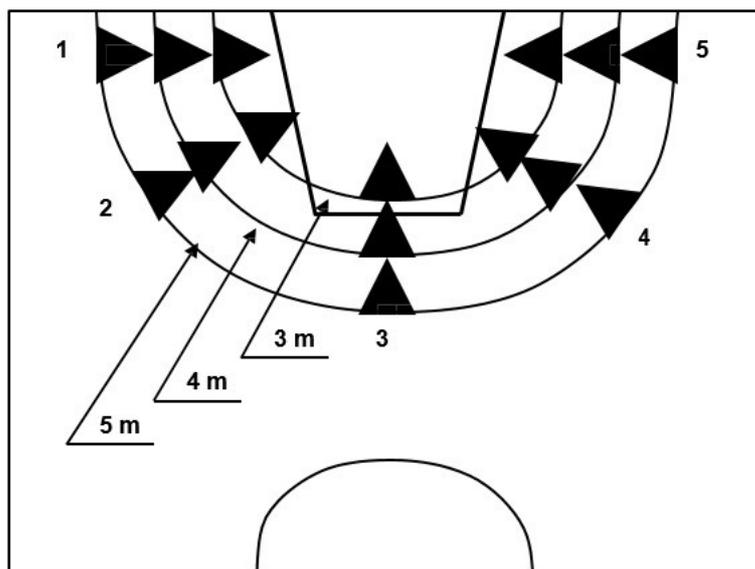
Si les deux paniers sont réussis à la première tentative, 1 point supplémentaire est accordé.

Un bonus d'un point est accordé pour la 1^{ère} tentative d'un tir de la main droite côté droit.

Un bonus d'un point est accordé pour la 1^{ère} tentative d'un tir de la main gauche côté gauche.

Bonus possible : 7 points.

TIRS A MI-DISTANCE



REGLEMENT

DISTANCE DES TIRS

U9 – U11	3 mètres
U13	4 mètres
U15	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^{ème} point, etc. ...

Le temps de cet exercice est de 30 secondes.

1 essai peut être accordé à la demande du concurrent (à préciser avant la 1^{ère} tentative).

8 points si réussite au 1^{er} 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 sont posées à chaque concurrent (2 points par bonne réponse).

U9

Questions de 1 à 10

U 11 et U 13

Questions de 1 à 19

U15

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 pour les grands panneaux.
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 U9 et U11).
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.

QUESTIONNAIRE (SUITE)

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 ?	Dans les deux dernières minutes de la 4ème période et/ou de toutes prolongations

IMPREVUS

A titre exceptionnel, et en dérogation aux règlements existants, la commission nationale peut régler tout cas urgent se présentant le jour même ou à l'approche immédiate de la compétition qui nécessiterait un ajustement des dits règlements en raison d'événements imprévus (impraticabilité des installations obligeant à un changement de lieu, consignes des pouvoirs publics locaux, conditions locales d'organisation justifiant une adaptation du temps de jeu ou des horaires, etc.).

Ces dérogations exceptionnelles ne peuvent toutefois être mises en œuvre qu'en accord avec le délégué du comité directeur chargé de l'activité (ou tout membre du comité directeur présent, en cas d'absence du délégué). Si nécessaire, ces derniers peuvent solliciter l'avis du vice-président de la coordination concernée.

N.B. : Pour des raisons de lisibilité, l'écriture inclusive n'a pas été utilisée. Il n'en demeure pas moins que l'ensemble des fonctions évoquées dans le présent règlement relève d'une totale parité.

DOCUMENTS ANNEXES

COTATIONS ATHLETIQUES

Points	COURSES								SAUTS	
	SPRINT								DETENTE	
	50m		60m		60m		80m		2 essais	
	U9		U11		U13		U15		Toutes catégories	
	G.	F.	G.	F.	G.	F.	G.	F.	G.	F.
25	6"8	7"2	8"2	8"8	7"0	7"4	10"2	10"6	90 cm	70 cm
24	7"0	7"4	8"4	9"0	7"2	7"6	10"4	10"8	87 cm	68 cm
23	7"2	7"6	8"6	9"2	7"4	7"8	10"6	11"0	84 cm	66 cm
22	7"4	7"8	8"8	9"4	7"6	8"0	10"8	11"2	81 cm	64 cm
21	7"6	8"0	9"0	9"6	7"8	8"2	11"0	11"4	78 cm	62 cm
20	7"8	8"2	9"2	9"8	8"0	8"4	11"2	11"6	75 cm	60 cm
19	8"0	8"4	9"4	10"0	8"2	8"6	11"4	11"8	72 cm	58 cm
18	8"2	8"6	9"6	10"2	8"4	8"8	11"6	12"0	69 cm	56 cm
17	8"4	8"8	9"8	10"4	8"6	9"0	11"8	12"2	66 cm	54 cm
16	8"6	9"0	10"0	10"6	8"8	9"2	12"0	12"4	63 cm	52 cm
15	8"8	9"2	10"2	10"8	9"0	9"4	12"2	12"6	60 cm	50 cm
14	9"0	9"4	10"4	11"0	9"2	9"6	12"4	12"8	57 cm	47 cm
13	9"2	9"6	10"6	11"2	9"4	9"8	12"6	13"0	54 cm	44 cm
12	9"4	9"8	10"8	11"4	9"6	10"0	12"8	13"2	51 cm	41 cm
11	9"6	9"0	11"0	11"6	9"8	10"2	13"0	13"4	48 cm	38 cm
10	9"8	10"2	11"2	11"8	10"0	10"4	13"2	13"6	45 cm	35 cm
9	10"0	10"4	11"4	12"0	10"2	10"6	13"4	13"8	42 cm	33 cm
8	10"2	10"6	11"6	12"2	10"4	10"8	13"6	14"0	39 cm	31 cm
7	10"4	10"8	11"8	12"4	10"6	11"0	13"8	14"2	36 cm	29 cm
6	10"6	10"0	12"0	12"6	10"8	11"2	14"0	14"4	33 cm	27 cm
5	10"8	11"2	12"2	12"8	11"0	11"4	14"2	14"6	30 cm	25 cm
4	11"0	11"4	12"4	13"0	11"2	11"6	14"4	14"8	27 cm	22 cm
3	11"2	11"6	12"6	13"2	11"4	11"8	14"6	15"0	24 cm	19 cm
2	11"4	11"8	12"8	13"4	11"6	12"0	14"8	15"2	21 cm	16 cm
1	<12"	<12"	< 13"	<14"	<12"	< 13"	< 15"	< 16"	18 cm	13 cm

Exemples de lecture du barème : 10 points pour les performances de 10s jusqu'à 9,8s au 60m U13M
 10 points en détente féminine depuis 35cm jusqu'à 37,999cm

COTATION PARCOURS

**U9 (M&F) – U11 (M&F)
U13 (M&F)**

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

U15 (M&F)

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^{RTS} jusqu'à 26

MESSAGE A L'ATTENTION DU PARTICIPANT

**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 FEDERATION SPORTIVE ET CULTURELLE DE FRANCE,
TE SOUHAITE DE REUSSIR A PROUVER QUE TU ES CAPABLE**

