



Correction au QCM Formation Arbitre Départemental Journée du 11 février 2018 - Joigny

Q 1. VRAI

Art 2.4.1 : Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en lignes de fond et en lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Q 2. FAUX

Art 8.8 : si une faute est commise lorsque le signal du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit ou juste avant, tout éventuel lancer franc doit être tenté après la fin du temps de jeu.

Q 3. NON

A5 ne peut pas rentrer en jeu à l'issue du TM car son remplaçant ne peut pas sortir du jeu : il n'y a pas eu de période de jeu chronométrée.

Q 4. VRAI

Interprétations Art 9 "Commencement et fin de période"

9-7 Exemple "Erreur de panier d'une équipe"

Les deux points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.

Q 5. FAUX

Art 14.1.1 : Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le tient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition. Dans ce cas, il s'agit d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon (faute offensive), donc pas de lancer franc possible.

Q 6. VRAI

Art 34.2.2 :

Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé,
- si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs sont accordés,
- si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs sont accordés,
- si la faute est commise sur le joueur au moment du signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin de la période ou juste avant ou au moment du signal sonore des vingt-quatre (24) secondes ou juste avant, alors que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.

Q 7. VRAI

Art Art 34.2.2 : Idem Q6.

Q 8. FAUX

Art 19.2.4 : Un joueur qui est devenu remplaçant ne peut revenir en jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu.

Q 9. VRAI

Art 7.9 : L'entraîneur doit désigner le tireur du lancer franc... (pas le capitaine)

Q 10. VRAI

Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement" 18/19-7 Exemple "Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc" (a) avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1, le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé avant la première tentative de lancer-franc. Interprétations Art 25 "Le marcher" 25-1 Principe "Joueur allongé au sol" (...) Toutefois, si ce joueur roule ensuite ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

Q 11 **A - C**

Art 5.6 : Un joueur qui saigne doit être remplacé immédiatement. Sauf si son entraîneur demande un temps-mort et que la plaie est recouverte après celui-ci ou si la plaie est recouverte en moins de 15 secondes.

Q 12. **A - B**

Interprétations Art 25 "Le marcher"

25-1 Principe "Joueur allongé au sol"

Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon. De même, il est légal qu'un joueur détenant le ballon tombe au sol. Il est également légal qu'un joueur glisse brièvement au sol après une chute.

Q 13. **C**

Art 7.7 : Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

Q 14. **A - C - E**

Art 26.1.2 : Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est en action de tir
- Dribble dans sa zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de trois secondes

Q 15. **A - D**

Art 30.1.1 : Un ballon vivant qui se trouve dans la zone avant d'une équipe retourne dans la zone arrière d'une équipe lorsqu'il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.

Q 16. **C**

Art 36.4.1 : Si une faute technique est commise :

- par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe,
- par un membre du banc d'équipe une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

Q 17. **B**

Art 39.3.2 : Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre, aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Q 18. **C**

Art 34.1.1 : Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

Art 34.2.2 : Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit : si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé

Q 19. **B**

34.1.1 Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort. Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit : si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs sont accordés

Q 20. **A**

Art 42.2.3 : Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une faute ou une violation, toutes les sanctions identiques contre les 2 équipes doivent s'annuler.



Réponses au QCM Formation Arbitre Départemental Journée du 11 février 2018 - Joigny

- Q 1. VRAI
- Q 2. FAUX
- Q 3. NON
- Q 4. VRAI
- Q 5. FAUX
- Q 6. VRAI
- Q 7. VRAI
- Q 8. FAUX
- Q 9. VRAI
- Q 10. NON
- Q 11. A - C
- Q 12. A - B
- Q 13. C
- Q 14. A - C - E
- Q 15. A - D
- Q 16. C
- Q 17. B
- Q 18. C
- Q 19. C
- Q 20. A