



BANQUE DE DONNEES QCM -
NIVEAU DEPARTEMENTAL



Dans ce recueil, vous trouverez environ 200 questions de code de jeu. Vous pourrez vous exercer si vous êtes arbitres ou bien préparer des QCM si vous êtes formateurs

Si vous apercevez d'erreurs, de coquilles ou si vous avez toute autre remarque, merci D'écrire à Nicolas MAESTRE à :

nmaestre@ffbb.com

ART 1 LE JEU DEFINITIONS

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q1-1	Le panier d'une équipe est celui dans lequel elle doit marquer. <input type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> FAUX	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Art 1.2 : Une équipe défend son propre panier
Q1-2	Le jeu est dirigé par : <input type="checkbox"/> A - Les joueurs <input type="checkbox"/> B - Les arbitres <input type="checkbox"/> C - Les officiels de table de marque <input checked="" type="checkbox"/> D - Le commissaire	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	Art 1.1 : Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s'il y en a un
Q1-3	Le panier d'une équipe est celui qu'elle défend. <input type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	Art 1.2 : Une équipe défend son propre panier

ART 2 LE TERRAIN DE JEU

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q2-1	Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle aux dimensions de vingt-huit (28) mètres de long sur quinze (15) mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 2.1 : Les dimensions sont prises du bord intérieur
Q2-2	La ligne médiane fait partie de la zone arrière d'une équipe. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 2.2 : La zone arrière d'une équipe consiste en son propre panier, la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l'équipe, les lignes de touche et la ligne médiane .
Q2-3	Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle aux dimensions de : <input type="checkbox"/> A - 28 mètres par 14 mètres <input type="checkbox"/> B - 26 mètres par 13 mètres <input type="checkbox"/> C - 28 mètres par 15 mètres <input type="checkbox"/> D - 30 mètres par 15 mètres	C	Art 2.1 : Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de vingt-huit (28) mètres de long sur quinze (15) mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain
Q2-4	La zone avant d'une équipe comprend le panier de l'adversaire, la face interne du panneau de l'adversaire, et est délimitée par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 2.3 : La zone avant d'une équipe consiste dans le panier de l'adversaire, la face interne du panneau de l'adversaire, par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.
Q2-5	Les lignes font partie de l'extérieur du terrain. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	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.
Q2-6	Le joueur A13 met le pied sur la ligne de fond sans que celui-ci ne dépasse dans le terrain de jeu pour effectuer une remise en jeu. Cette action est-elle légale? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	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. Le joueur est toujours considéré hors des limites du terrain, il n'y a donc pas violation.
Q2-7	La ligne médiane fait partie de la zone : <input type="checkbox"/> Arrière <input type="checkbox"/> Avant	Arrière	Art 2.2 : La ligne médiane fait partie de la zone arrière.
Q2-8	La ligne à trois points fait partie de la zone à trois points ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 2.4.4 : la ligne à 3 points ne fait pas partie de la zone de panier à trois points

ART 3 EQUIPEMENT

	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q3-1	Le panier comprend l'anneau et le filet. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 3 : "Equipment"
Q3-2	La feuille de marque, le chronomètre de jeu et les plaquettes pour fautes de joueur font partie de l'équipement du Basket Ball. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 3 : "Equipment"

ART 4 LES EQUIPES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q4-1	Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 4.1.4 : Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.
Q4-2	Un membre d'équipe est autorisé à jouer s'il n'est pas inscrit sur la feuille de marque au début mais s'il se présente avec sa licence avant de rentrer en jeu lors du troisième quart temps. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 4.1.2 : Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis cinq (5) fautes.
Q4-3	A5 porte une protection en métal sur un doigt. La protection est complètement recouverte par un bandage souple. Les arbitres décident que cet équipement est légal. Ont-ils raison ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 4.4.2 : Ne sont pas permis... les armatures ou moulures pour doigt, ..., même recouvertes d'un capitonnage mou
Q4-4	Un membre de l'équipe qui est inscrit au début de la rencontre n'est pas autorisé à jouer s'il se présente après le début de la rencontre. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 4.1.2 : Un membre de l'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis 5 fautes.

ART 5 JOUEURS BLESSURES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q5-1	Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant ou toute personne du banc d'équipe de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que ces soins aient été ou non prodigués. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 5: interprétation disposition n°1 - joueur blessé - pénétrer sur le terrain
Q5-2	Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 5: Interprétation disposition n°2 - limite pour évacuer un blessé. L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans qu'aucune sanction ne soit infligée.
Q5-3	Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il a une blessure ouverte et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est pris par l'une ou l'autre équipe pendant la même période de chronomètre arrêté et que le joueur récupère pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour la demande de temps mort retentit avant que l'arbitre ne fasse signe à un remplaçant de rentrer pour devenir joueur. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 5 : Interprétation disposition n°3 - joueur blessé et temps-mort
Q5-4	Un joueur blessé est autorisé à rejouer s'il récupère dans un délai d'environ 45 secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Art 5: un joueur est autorisé à rejouer s'il récupère dans un délai de 15 secondes environ
Q5-5	A10 saigne et doit être remplacé. Il peut rester en jeu si : <input type="checkbox"/> A - L'entraîneur demande un temps-mort et que la plaie est recouverte à l'issue de celui-ci <input type="checkbox"/> B - Son équipe a moins de 5 joueurs, même si la plaie saigne encore <input type="checkbox"/> C - La plaie est recouverte en moins de 15 secondes <input type="checkbox"/> D - Il est le capitaine de l'équipe	<input checked="" type="checkbox"/> A	Art.5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte. Art. 5.7 Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.
Q5-6	Dans le quatrième quart-temps, le joueur A10 se blesse. L'équipe A n'a plus de remplaçant. Pour qu'il puisse continuer à jouer, l'arbitre peut attendre plus de 15 secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 5.3 : Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de cinq joueurs sur le terrain.
Q5-7	A5 se blesse. Avant que l'arbitre ait fait le signe de remplacement, l'entraîneur B demande un TM. A5 peut-il être autorisé à entrer en jeu à l'issue du TM ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input checked="" type="checkbox"/> OUI	Art 5.6 : Si le joueur blessé, ou tout joueur qui saigne, récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer. + Interprétation Art 5 Disposition 3
Q5-8	A5 se blesse. Constatant que A5 ne peut pas reprendre le jeu immédiatement, l'arbitre fait le signe de remplacement. L'entraîneur B demande alors un TM. A5 doit-il être autorisé à entrer en jeu à l'issue du TM ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input checked="" type="checkbox"/> OUI	L'arbitre a fait le geste de remplacement pour indiquer que le joueur doit être remplacé mais la table de marque n'a pas encore indiqué le remplacement du Joueur blessé. Art 5.6 : Si le joueur blessé, ou tout joueur qui saigne, récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.

ART 6 CAPITAINE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q6-1	L'équipe A contrôle le ballon vivant sur le terrain lorsque le capitaine B6 veut demander une information aux arbitres sur la validité d'un panier à 2 ou 3 points. B6 peut faire cette demande immédiatement. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 6.1 : Le capitaine peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
Q6-2	Une faute technique est sifflée à A5. Le capitaine de l'équipe B doit désigner le joueur qui va tirer les lancers francs. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 7.9 : L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer franc... (pas le capitaine)
Q6-3	Si le capitaine désigné sur la feuille de marque devient remplaçant, qui désigne le nouveau capitaine sur le terrain ? <input type="checkbox"/> A - Le capitaine sortant <input type="checkbox"/> B - Un joueur sur le terrain <input type="checkbox"/> C - L'entraîneur	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.
Q6-4	Le capitaine peut-il parler à l'arbitre quand il le veut parce qu'il est capitaine ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 6.1 : Le capitaine peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

ART 7 ENTRAINEURS

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q7-1	<p>Juste avant l'entre-deux initial, le marqueur s'aperçoit que A12 se trouve sur le terrain pour débiter la rencontre alors qu'il ne figure pas parmi les 5 joueurs indiqués par l'entraîneur pour débiter la rencontre. La feuille de marque doit être modifiée.</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Interprétations, Art 7, disposition n°2 - Il ne faut pas modifier la feuille de marque mais faire entrer le bon joueur sur le terrain.
Q7-2	<p>L'équipe A présente la liste d'équipe cinquante minutes avant la rencontre. Les numéros de deux joueurs sur leur maillot ne sont pas les mêmes que ceux inscrits sur la feuille de marque. Ceci est découvert après le commencement de la rencontre par le marqueur. L'arbitre doit-il infliger une faute technique à l'entraîneur A ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Interprétations, Art 7, disposition n°1 : L'arbitre arrête le jeu au moment opportun afin de ne désavantager aucune équipe. Les numéros incorrects sont corrigés sans aucune sanction.
Q7-3	<p>Pendant le jeu, l'entraîneur adjoint peut-il se lever quand l'entraîneur est assis ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	OUI	Art 7.5 : Seul l'entraîneur, ou bien l'entraîneur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout.
Q7-4	<p>Pendant le jeu, l'entraîneur adjoint peut se lever en même temps que l'entraîneur si c'est simplement pour parler à ses joueurs ?</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 7.5 : Seul l'entraîneur, ou bien l'entraîneur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout.
Q7-5	<p>L'entraîneur adjoint peut s'adresser aux arbitres de façon courtoise, quand le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté?</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 7.6 L'entraîneur adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres
Q7-6	<p>Un entraîneur-joueur commet sa 5ème faute sur le terrain. Il doit sortir. Il peut continuer à entraîner.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 7.8 : Le capitaine peut remplir la fonction d'entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.
Q7-7	<p>Un entraîneur-joueur commet sa 2ème faute antisportive sur le terrain. Il est donc disqualifié. Il peut tout de même continuer à entraîner.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 7.8 : Le capitaine peut remplir la fonction d'entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur. Art 37.2.2 : Chaque fois qu'un faulif est disqualifié (...), il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou il peut quitter le bâtiment.
Q7-8	<p>Une faute technique est sifflée à A5. L'entraîneur de l'équipe B doit désigner le joueur qui va tirer le lancer franc</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 7.9 : L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer franc... (pas le capitaine)
Q7-9	<p>Alors qu'une violation vient d'être sifflée, l'aide entraîneur A vient voir la table pour demander le nombre de faute de B6. L'aide entraîneur A a-t-il le droit de faire cette demande ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	OUI	Art 7.4 : le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
Q7-10	<p>Pendant la rencontre, l'aide entraîneur est debout lorsque l'entraîneur est assis. Est ce légal ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	OUI	Oui (Modifications 2012, art 7.5) : Seul l'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint, mais uniquement l'un des 2, est autorisé à rester debout pendant le jeu.

ART 8 TPS DE JEU SCORE PROLONG

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q8-1	Au début de la rencontre, l'intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre effectuant l'entre-deux. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 8.6 : Un intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux initial.
Q8-2	Au début du 2ème quart-temps, l'intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon quitte les mains du joueur effectuant la remise en jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 8.6 : Un intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
Q8-3	Lors d'une rencontre qui commence en retard, le club local demande à l'arbitre d'écourter l'intervalle entre le 2ème et le 3ème quart-temps pour gagner du temps. <input type="checkbox"/> A - L'intervalle dure 15 minutes <input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit répondre à la demande du club local <input type="checkbox"/> C - L'arbitre peut répondre à la demande du club local si l'équipe visiteuse est d'accord.	A	Art 8.4 : Il doit y avoir un intervalle de quinze minutes à la mi-temps.
Q8-4	Lors d'une rencontre, le club local demande à l'arbitre d'allonger l'intervalle entre le 2ème et le 3ème quart-temps pour que la buvette soit plus rentable. <input type="checkbox"/> A- L'intervalle dure normalement 15 minutes <input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit répondre à la demande du club local <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit répondre à la demande du club local en accord avec l'équipe visiteuse	A	Art 8.4 : Il doit y avoir un intervalle de quinze minutes à la mi-temps.
Q8-5	L'arbitre de tête siffle une faute sur tir en même temps que le signal de fin de temps de jeu du 3ème quart-temps. Les lancers francs seront tirés avant le début de l'intervalle. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 8 : si une faute est commise lorsque le signal du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit alors la faute ne sera pas comptabilisée, à moins qu'elle soit antisportive, technique ou disqualifiante

ART 9 DEBUT FIN DE TEMPS DE JEU

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q9-1	<p>Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe A a moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer. Sachant que le représentant de l'équipe A est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable sur l'arrivée tardive de ses joueurs. Les arbitres doivent retarder la rencontre d'un maximum de 15 minutes.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Interprétations, Art 9, disposition n°1 - Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes, la rencontre doit commencer. Dans le cas contraire, l'équipe peut être déclarée forfait.
Q9-2	<p>Après le commencement de la rencontre, les arbitres découvrent que les deux équipes jouent dans la mauvaise direction. Le jeu doit être arrêté immédiatement et les équipes doivent changer de panier.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Interprétations, Art 9, disposition n°2 - Le jeu doit être arrêté dès que possible sans mettre l'une ou l'autre équipe en position défavorable. Les équipes doivent changer de panier. Le jeu doit reprendre au point le plus proche de l'endroit diamétralement opposé au point où le jeu a été arrêté.
Q9-3	<p>Au commencement d'une période, l'équipe A défend son propre panier lorsque B4 dribble par erreur vers son propre panier et marque un panier. Les deux points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Interprétations, Art 9, disposition n°2 - Les deux points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.
Q9-4	<p>Si une prolongation est nécessaire, les équipes attaquent sur les mêmes paniers qu'au quatrième quart-temps.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 9.7 : Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.
Q9-6	<p>Huit joueurs de l'équipe B sont inscrits sur la feuille de marque, mais seulement quatre sont arrivés au moment de débiter la rencontre. L'entraîneur B explique qu'ils auront beaucoup de retard à cause d'une panne.</p> <input type="checkbox"/> A - Si l'entraîneur B accepte de commencer la rencontre avec quatre joueurs, l'arbitre fait l'entre-deux <input type="checkbox"/> B - Le match ne peut pas commencer, il faut 5 joueurs de chaque équipe <input type="checkbox"/> C - Les arbitres attendent que les autres joueurs arrivent. <input type="checkbox"/> D - A l'issue du délai légal, l'arbitre effectue un entre-deux fictif.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	Art 9.3 : La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec cinq joueurs prêts à jouer. Après un délai de 15 minutes maximum, l'équipe incomplète sera déclarée forfait.

ART 10 STATUTS DU BALLON

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q10-1	Le ballon est vivant dans tous les cas suivants: - lors de l'entre-deux initial, le ballon quitte les mains de l'arbitre - lors d'un unique LF, le ballon est à la disposition du tireur - lors d'une remise en jeu en ligne de fond, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la REJ <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 10.2 : Le ballon devient vivant lorsque : - lors de l'E2, le ballon quitte la ou les main(s) de l'arbitre - lors d'un LF, il est à la disposition du tireur de LF - Lors de la remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu
Q10-2	Lors de l'E2 initial, le ballon est vivant dès qu'il est légalement frappé par un des 2 sauteurs. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 10.2 : Le ballon devient vivant lorsque : - lors de l'E2, le ballon quitte la ou les main(s) de l'arbitre
Q10-3	Lors du dernier LF, le ballon devient vivant lorsqu'il est à la disposition du tireur de LF. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 10.2 : Le ballon devient vivant lorsque : - lors d'un LF, il est à la disposition du tireur de LF
Q10-4	Lors d'une remise en jeu, le ballon devient vivant lorsqu'il est légalement touché par un joueur sur le terrain. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 10.2 : Le ballon devient vivant lorsque : - Lors de la remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu
Q10-5	Le ballon est en l'air lors d'un tir lorsqu'une faute est sifflée à B8. Quel est le statut du ballon après le coup de sifflet ? <input type="checkbox"/> VIVANT <input type="checkbox"/> MORT	VIVANT	Art 10.4 : Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque le ballon est l'air lors d'un tir au panier et qu'un arbitre a sifflé.
Q10-6	A5 tire un LF. Alors que le ballon vient de quitter ses mains, une violation est commise par B8. Quel est le statut du ballon après le coup de sifflet ? <input type="checkbox"/> VIVANT <input type="checkbox"/> MORT	VIVANT	Art 10.4 : Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque le ballon est l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer.
Q 10-7	Simultanément avec le signal du chronomètre indiquant la fin de la période, une faute est sifflée à B12 sur A6 qui tire au panier et a encore le ballon dans les mains. Le panier est marqué. Les arbitres confirment la faute, accordent le panier et 1 LF supplémentaire à A6. Les arbitres ont fait une bonne application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 10.4 : Dans cette situation d'exception de ballon mort, le panier ne doit pas compter si pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal de chronomètre de jeu annonçant la fin de période retentit.

ART 11 POSITION JOUEUR ARBITRE

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q11-1	<p>A11 passe le ballon depuis sa zone arrière. Le ballon touche un arbitre qui a un pied de chaque côté de la ligne médiane. Le ballon est considéré en zone avant et le décompte des 8 secondes s'arrête.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	<p>Art 28.1.2 : L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.</p>
Q11-2	<p>La position d'un joueur en l'air est déterminée par l'endroit où il retombe au sol.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>FAUX</p>	<p>Art 11.1 : Lorsqu'il est en l'air, le joueur conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut.</p>
Q11-3	<p>La position d'un joueur en l'air est déterminée par l'endroit où il était lorsqu'il a sauté.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	<p>Art 11.1 : Lorsqu'il est en l'air, le joueur conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut.</p>
Q11-4	<p>A6 effectue une passe à A12 qui est proche de la ligne de touche. Le ballon est dévié par B11, et touche l'arbitre qui a un pied sur la ligne de touche. Le ballon retombe dans le terrain.</p> <p><input type="checkbox"/> A - Le jeu continue car le ballon n'a pas touché l'extérieur du terrain <input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit siffler une situation d'entre-deux <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit siffler violation et donner le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu</p>	<p>C</p>	<p>Art 11.2 : Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.</p>

ART 12 ENTRE 2 ET POSS ALTERNEE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q12-1	<p>A15 et B13 sautent à l'entre-deux initial. Le ballon est frappé par A15 et retombe dans les mains du joueur B5 à l'extérieur du cercle central.</p> <p><input type="checkbox"/> A - La flèche est tournée au moment où A15 touche le ballon le premier sur le terrain.</p> <p><input type="checkbox"/> B - La flèche est tournée au moment où B5 touche le ballon le premier sur le terrain.</p> <p><input type="checkbox"/> C - La flèche est tournée au moment où B5 contrôle le ballon le premier sur le terrain.</p> <p><input type="checkbox"/> D - La prochaine remise en jeu dans le cas d'une possession alternée sera pour l'équipe A.</p> <p><input type="checkbox"/> E - La prochaine remise en jeu dans le cas d'une possession alternée sera pour l'équipe B.</p>	<p>C</p> <p>D</p>	Art 12.5.2 : L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.
Q12-2	<p>A15 et B13 sautent à l'entre-deux initial. Le ballon est frappé par A15 et retombe dans les mains du joueur B5 à l'extérieur du cercle central. La prochaine possession alternée sera pour l'équipe A.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	Art 12.5.2 : L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.
Q12-3	<p>A15 et B13 sautent à l'entre-deux initial. Le ballon est frappé par A15, puis A5 et B5 le prennent en même temps et l'arbitre siffle ballon tenu.</p> <p><input type="checkbox"/> A - Un autre entre-deux sera effectué entre A15 et B13.</p> <p><input type="checkbox"/> B - Un autre entre-deux sera effectué entre A5 et B5.</p> <p><input type="checkbox"/> C - La flèche est retournée pour l'équipe A.</p> <p><input type="checkbox"/> D - La flèche est retournée pour l'équipe B.</p> <p><input type="checkbox"/> E - La flèche n'est pas encore retournée</p>	<p>B</p> <p>E</p>	Interprétations Art 12, disposition n°1, exemple a) : Etant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, ..., l'arbitre doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A5 et B5.
Q12-4	<p>A7 et B8 tiennent fermement le ballon et essaient de le prendre pendant plusieurs secondes. L'arbitre doit alors siffler ballon tenu.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	Art 12.1.2 : Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs adverses tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.
Q12-5	<p>Lors de l'entre-deux initial, les sauteurs peuvent se placer où ils veulent dans le cercle central.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>FAUX</p>	Art 12.2.1 : Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.
Q12-6	<p>Lors de l'entre-deux initial, un joueur de l'équipe A veut se placer entre deux joueurs de l'équipe B qui étaient placés l'un à côté de l'autre autour du cercle. Les joueurs B doivent lui laisser une place entre eux.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	Art 12.2.2 : les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.
Q12-7	<p>L'arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial, le ballon retombe au sol sans qu'un sauteur ne l'ait touché. L'entre-deux doit être recommencé.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	Art. 12.2.7 : Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.
Q12-8	<p>Deux joueurs sont proches de la ligne de touche. Le ballon sort, mais l'arbitre ne sait pas qui a touché le ballon le dernier.</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler le ballon hors jeu</p> <p><input type="checkbox"/> B - L'arbitre peut consulter son collègue pour lui demander de l'aide</p> <p><input type="checkbox"/> C - L'arbitre peut consulter les officiels de table de marque pour leur demander de l'aide</p> <p><input type="checkbox"/> D - L'arbitre siffle entre-deux</p> <p><input type="checkbox"/> E - La remise en jeu sera pour l'équipe ayant droit au ballon en fonction de la flèche d'alternance</p>	<p>A</p> <p>B</p> <p>D</p> <p>E</p>	Art. 12.3 : Il y a situation d'alternance lorsque le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute sur le joueur qui a touché le ballon en dernier.
Q12-9	<p>Lors de l'entre-deux initial, le sauteur B15 sait qu'il n'aura pas le gain du ballon et décide de ne pas sauter. C'est légal.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>VRAI</p>	Art. 12.2.5 : il est seulement interdit au sauteur de quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.
Q12-10	<p>Lors de l'entre-deux initial, le sauteur A14 sait qu'il n'aura pas le gain du ballon et décide de se reculer d'un pas tout en restant dans son demi-cercle. C'est légal.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>FAUX</p>	Art. 12.2.5 : Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.
Q12-11	<p>A9 tire au panier, et le ballon reste coincé entre le panier et le panneau.</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler</p> <p><input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit laisser jouer au cas où un joueur pourrait le décoincer rapidement</p> <p><input type="checkbox"/> C - Le ballon sera redonné à l'équipe qui a tiré</p> <p><input type="checkbox"/> D - C'est un cas d'entre-deux</p> <p><input type="checkbox"/> E - La remise en jeu sera pour l'équipe ayant droit au ballon en fonction de la flèche d'alternance</p>	<p>A</p> <p>D</p> <p>E</p>	Art. 12.3 : il y a situation d'entre-deux lorsqu'un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau (sauf entre des lancers francs)
Q12-12	<p>La remise en jeu d'une possession alternée :</p> <p><input type="checkbox"/> A - Lors d'une nouvelle période, peut se faire à cheval sur la ligne médiane de n'importe quel côté du terrain</p> <p><input type="checkbox"/> B - Lors d'une nouvelle période, doit se faire à cheval sur la ligne médiane en face de la table</p> <p><input type="checkbox"/> C - Suite à un ballon tenu, doit se faire à l'endroit le plus proche où la situation s'est produite</p>	<p>B</p> <p>C</p>	Art 12.5.4 : L'équipe devra commencer la période par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque. Art. 12.5.1 : ... remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite.

ART 13 COMMENT JOUER LE BALLON

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q13-1	Pour intercepter et le lancer plus loin, B14 frappe du poing le ballon lors d'une passe de A4 vers A9. L'arbitre ne doit pas siffler. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 13.2 Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.
Q13-2	A13 et B14 sautent pour l'entre-deux initial. A13 frappe le ballon du poing pour l'envoyer vers A15. L'arbitre doit siffler une violation. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 13.2 Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.
Q13-3	Pendant une situation de rebond, A14 frappe volontairement le ballon de la tête. Est-ce légal ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 13.1 : le ballon est joué seulement avec la ou les mains(s)
Q13-4	B7 attrape le ballon alors qu'il est au sol et le fait rouler pour le lancer à B11. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 13.1 : le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction
Q13-5	B9 fait une passe à B7, lançant le ballon, il l'envoie sur la cuisse de A11 qui passait sur la trajectoire de passe . L'arbitre doit siffler violation. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 13.2 : Toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.
Q13-6	A9 lance le ballon à A13. Le défenseur B7 lève sa jambe et dévie le ballon avec sa cuisse. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 13.2 : Un joueur ne doit pas frapper ou bloquer le ballon délibérément d'une partie quelconque de la jambe.
Q13-7	A14 qui a arrêté son dribble et qui est au sol, fait rouler le ballon vers A9 qui est proche de lui. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 13.1 : le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction

ART 14 CONTROLE DU BALLON

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q14-1	Alors que A5 a le ballon pour une remise en jeu, A8 commet une faute sur B6. C'est la 5ème faute de l'équipe A. Les arbitres donnent 2 lancers francs à B6. C'est une bonne application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	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.
Q14-2	Le joueur A11 tire en l'air, alors que le ballon a quitté ses mains, il retombe sur le défenseur B5. L'équipe A a plus de quatre fautes d'équipe <input type="checkbox"/> A - Cette faute est une faute d'équipe qui contrôle le ballon <input type="checkbox"/> B - Cette faute est une faute d'équipe qui ne contrôle pas le ballon <input type="checkbox"/> C - La réparation sera une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la faute <input type="checkbox"/> D - La réparation sera deux lancers francs pour B5	B D	Art 14.1.3 : Le contrôle d'équipe prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier.
Q14-3	L'action de tir et le contrôle du ballon se terminent toujours en même temps ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Lors d'un tir d'un joueur en l'air, le contrôle se termine lorsque le ballon quitte les mains du tireur. L'action de tir se termine lorsque les deux pieds du tireur sont retombés au sol.
Q14-4	Une équipe peut contrôler le ballon alors que le chronomètre de jeu est arrêté ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 14.1.1 : le contrôle du ballon 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.
Q14-5	A5 passe le ballon à A12. Lorsque le ballon est en l'air sur la passe, le contrôle est toujours à l'équipe A ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 14.1.2 : Le contrôle d'équipe continue lorsque le ballon est passé entre les co-équipiers.
Q14-6	Lors d'une passe de B5 vers B10, A6 dévie le ballon qui retombe dans les mains de B10. L'équipe A a contrôlé le ballon un temps bref. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	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.
Q14-7	Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il dribble ou lorsque que le ballon repose dans une ou ses deux mains. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	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.
Q14-8	A6 effectue une passe de RJ, le ballon est touché par B8 puis contrôlé par A9. L'équipe A contrôle-t-elle le ballon après qu'il ait été touché par B8 ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	lors de la remise en jeu (ballon dans les mains du joueur qui fait la remise en jeu) l'équipe contrôle déjà le ballon. Quand il est passé, même touché par B, le décompte des 24 commence
Q14-9	Alors que le ballon vient de quitter les mains de A6 chargé d'une RJ, A7 pousse B6 pour se démarquer. L'arbitre siffle une faute offensive de A7. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	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.
Q14-10	Alors que le ballon est à disposition de A8 pour une RJ, A9 commet une faute sur B7 en se démarquant. C'est la 5ème faute de l'équipe A dans la période. L'équipe B doit-elle bénéficier de 2LF ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art. 14 et 41.2.2 : L'équipe A contrôle le ballon donc la réparation de la faute sifflée est une REJ.

ART 15 ACTION DE TIR

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q15-1	<p>Le joueur B14 commence une action de tir en double pas. A6 tente de le contrer mais tape sur son bras. Au moment de cette faute, il s'agit de la 2ème faute de l'équipe A. B14 effectue finalement une passe à B8 qui est proche du panier. L'arbitre ne doit pas donner de lancer-francs à B14.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 15.1.1 Il y a tir au panier ou lancer franc lorsqu'un joueur tient le ballon dans la ou les main(s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire. Dans cette situation, il effectue une passe donc pas de lancer franc.
Q15-2	<p>A6 tire au panier en l'air. Alors qu'il a lâché le ballon, il retombe sur un pied lorsque B8 qui voulait le contrer, retombe sur lui.</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'action de tir est terminée car le ballon a quitté les mains de A6 <input type="checkbox"/> B - L'action de tir n'est pas terminée car A6 n'a posé qu'un pied au sol <input type="checkbox"/> C - La réparation sera une remise en jeu pour A à l'endroit le plus proche d'où la faute a été commise <input type="checkbox"/> D - La réparation sera deux lancers francs pour A6</p>	B D	Art 15.1.2 : L'action de tir prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.
Q15-3	<p>B8 tire à trois points lorsque A7 lui tape sur le bras. Le panier est marqué. L'arbitre siffle, accorde le panier à trois points et donne un lancer franc à B8. La décision est juste.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	<p>Art 34.2.2 :</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Q15-4	<p>Une claquette est considérée comme une action de tir ?</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 15.1.1 Une claquette et un smash sont également considérés comme des tirs au panier.
Q15-5	<p>A10 tire à 3 pts. Le ballon a quitté ses mains et ses deux pieds sont posés au sol lorsque B9 qui a tenté de le contrer retombe sur lui. L'arbitre siffle faute à B9. La réparation sera trois lancers francs pour A10.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 15.1.2 :</p> <p>L'action de tir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • commence lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire, • prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.
Q15-6	<p>A10 tire à 3 pts. Le ballon a quitté ses mains et ses deux pieds sont posés au sol lorsque B9 qui a tenté de le contrer retombe sur lui. L'arbitre siffle faute à B9. Le panier est marqué.</p> <p><input type="checkbox"/> A - Le panier doit être accordé à trois points <input type="checkbox"/> B - La réparation sera 1 lancer franc supplémentaire pour A10 <input type="checkbox"/> C - La réparation sera 2 lancers francs pour A10 <input type="checkbox"/> D - La réparation sera remise en jeu pour l'équipe A</p>	A D	<p>Art 15.1.2 :</p> <p>L'action de tir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • commence lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire, • prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol. <p>Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer bien qu'il soit considéré comme faisant une tentative de tir. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur. Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.</p>
Q15-7	<p>A10 tire à 3 pts. Le ballon a quitté ses mains et ses deux pieds sont posés au sol lorsque B9 qui a tenté de le contrer retombe sur lui. L'arbitre siffle faute à B9. Le panier est manqué.</p> <p><input type="checkbox"/> A - La réparation sera 2 lancers francs pour A10 <input type="checkbox"/> B - La réparation sera 3 lancers francs pour A10 <input type="checkbox"/> C - La réparation sera remise en jeu pour l'équipe A</p>	C	<p>Art 15.1.2 :</p> <p>L'action de tir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • commence lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire, • prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol. <p>Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer bien qu'il soit considéré comme faisant une tentative de tir. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur. Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.</p>
Q15-8	<p>A4 est en action de tir à deux points. B7 tente de le contrer par derrière, mais le pousse dans le dos. L'arbitre siffle faute. Le panier est marqué. L'arbitre accorde le panier et donne un lancer franc supplémentaire. L'arbitre a pris la bonne décision.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	<p>Art 34.2.2 :</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Q15-9	<p>Le ballon a quitté les mains de B12 qui tire à trois points. A5 pousse B12 qui est encore en l'air. L'arbitre siffle la faute à A5 et donne deux lancers francs à B12 car le ballon a quitté les mains de B12. L'arbitre a pris la bonne décision.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 34.2.2 :</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Q15-10	<p>Un joueur est en action de tir lorsqu'il frappe le ballon en direction du panier</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 15.1.1 : Il y a tir au panier lorsqu'un joueur tape le ballon vers le panier ou le smash dans le panier.

ART 16 PANIER REUSSI ET VALEUR

	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q16-1	Lors du dernier lancer franc de A6, le ballon rebondit sur le cercle et A8 le touche avant qu'il ne retombe dans le panier. L'arbitre doit accorder le panier à un point. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 16.2.1 : Un panier réussi de la zone de panier à deux points compte deux points.
Q16-2	Lors de la lutte pour le ballon au rebond, le joueur B6 tape le ballon qui entre dans son propre panier. L'arbitre doit refuser le panier. C'est un cas d'entre-deux. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 16.2.2 : Si un joueur marque accidentellement un panier du terrain dans son propre panier, le panier compte deux points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.
Q16-3	A10 tire à trois points. B5 qui est dans la zone à deux points, tente de le contrer dans la phase montante, mais touche seulement le ballon. Le panier est marqué. <input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler <input type="checkbox"/> B - L'arbitre ne doit pas siffler <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit accorder le panier à trois points <input type="checkbox"/> D - L'arbitre doit accorder le panier à deux points	B C	Art 16.2.1 : Un panier réussi de la zone de panier à deux points compte deux points.

ART 17 REJ

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q17-1	A10 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon, les mains de A10 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus du terrain de jeu. B8 attrape le ballon qui se trouve dans les mains de A10 sans provoquer de contact physique avec A10. L'action est-elle légale ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	*NON	Interprétations, Art 17, disposition n°1 : B8 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à B8 et communiqué à l'entraîneur B et cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.
Q17-2	Après une violation de l'équipe B, A13 reçoit le ballon de la part de l'arbitre pour la remise en jeu. A13 remet le ballon de main à main à A12 à l'extérieur du terrain pour qu'A12 puisse faire la remise en jeu à sa place. L'arbitre siffle une violation. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	*OUI	Interprétations Art 17, disposition n°3 : C'est une violation de A12, car il franchit la ligne de touche avant que le ballon lancé par A13 ait franchi la ligne de touche.
Q17-3	Lors de la dernière minute de la rencontre, A4 tente deux lancers francs. Pendant le second lancer franc, A4 met le pied sur la ligne de lancer franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort. Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B en zone avant à hauteur de la ligne de remise en jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	Interprétations Art 17.2.5 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. Si la remise en jeu est en zone avant, alors elle doit avoir lieu à l'opposé de la table de marque car il s'agit d'une violation du tireur de LF.
Q17-4	Dans les deux dernières minutes de la rencontre, un "marcher" est sifflé à A7 qui faisait un lay up. L'entraîneur A demande un temps-mort. La remise en jeu pour l'équipe B se fera au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	Art 17.2.4 : Lorsque le chronomètre de jeu indique deux minutes ou moins dans la quatrième période, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe ne bénéficiant pas de la possession du ballon, la remise en jeu qui suivra devra être administrée à l'endroit le plus proche où la violation a été sifflée.
Q17-5	Il reste 1mn39 sec à jouer dans le dernier quart-temps lorsque l'équipe B marque un panier. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. La remise en jeu pour l'équipe A pourra se faire au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant, côté table. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*VRAI	Art 17.2.4 : Lorsque le chronomètre de jeu indique deux minutes ou moins dans la quatrième période, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu qui suivra pourra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe, côté table ou côté opposé à la table.
Q17-6	L'équipe B vient de marquer un panier. A7 effectue la remise en jeu ligne de fond. <input type="checkbox"/> A - A7 a cinq secondes pour effectuer la remise en jeu <input type="checkbox"/> B - A7 ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre <input type="checkbox"/> C - A7 peut se déplacer tout le long de la ligne de fond <input type="checkbox"/> D - A7 peut faire une passe à A11 qui se situe hors du terrain ligne de fond <input type="checkbox"/> E - A7 peut poser le ballon au sol, dans ce cas, l'arbitre ne compte plus les cinq secondes	*A *C *D	Art 17.2.7 : A la suite d'un panier réussi du terrain, ..., remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond. Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement, ..., et le ballon peut être passé entre coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond, ..., (dans un) délai de cinq secondes.
Q17-7	Dans les deux dernières minutes de la rencontre, A8 remonte le ballon dans la zone arrière de son équipe. 4 sec se sont écoulées lorsque B4 chasse le ballon hors du terrain. L'entraîneur A demande un temps-mort. A la reprise du jeu, la remise en jeu se fera de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	art 17.2.4 (modifications 2012) : la remise en jeu qui suivra devra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque ou encore côté table; ou en zone arrière si c'est le choix de l'entraîneur
Q17-8	A10 effectue une remise en jeu ligne de fond. Son défenseur direct lui tourne le dos. A10 décide alors de lancer le ballon dans le dos de son défenseur, d'entrer sur le terrain, de récupérer le ballon et de tirer au panier. L'arbitre a sifflé une violation. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	Art 17.3.1 : Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur.
Q17-9	En voulant faire une passe à un coéquipier dans la zone restrictive, le joueur A8, qui effectue la remise en jeu ligne de touche, lance le ballon directement dans le panier et marque. Cette action est-elle légale et trois points sont accordés. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	Art 17.3.1. : Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier.
Q17-10	Lors d'une REJ par A4, ce dernier remet le ballon dans les mains de A5 pour éviter l'interception du ballon par B6 qui exerce une forte pression défensive sur A5. Cette situation est-elle légale ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	*NON	Interprétations Art 17 - Disposition 2 Lors d'une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.
Q17-11	Lors d'une REJ de l'extérieur du terrain, A8 lance le ballon en direction du panier pour une tentative de claquette par A12. Ce dernier manque le ballon qui pénètre dans le panier sans avoir été touché par un joueur sur le terrain. Les arbitres doivent-ils accorder le panier ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	*NON	Art 17.3.1 : le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier. Le panier doit donc être refusé et le jeu doit reprendre par une REJ par l'équipe B à l'endroit de la REJ initiale.
Q17-12	A4 effectue la remise en jeu. A5 à qui est adressée la passe est sous pression de B4. A5 s'empare du ballon avant qu'il ait franchi complètement la verticale de la ligne de touche. C'est une action légale de A5. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	*FAUX	Interprétations Article 17 Disposition 1 Avant que le joueur ait relâché le ballon lors de la remise en jeu, il est possible que le mouvement de lancer fasse que les mains du joueur coupent le plan vertical de la ligne de touche séparant l'intérieur de l'extérieur du terrain de jeu. Dans de telles situations, il est toujours de la responsabilité du joueur défenseur d'éviter d'intervenir sur la remise en jeu en touchant le ballon lorsqu'il est encore entre les mains du joueur effectuant la remise en jeu.
Q17-13	Dans les deux dernières minutes du 4ème QT, suite à un panier marqué par B6, l'équipe A bénéficie de la REJ derrière la ligne de fond. L'entraîneur A demande un TM puis l'entraîneur B demande un TM à son tour. Où la REJ pourra-t-elle avoir lieu ? <input type="checkbox"/> A- Au niveau de la ligne médiane, face à la table de marque <input type="checkbox"/> B- Au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant, côté table <input type="checkbox"/> C- Au niveau de la ligne de remise en jeu en zone avant, côté opposé à la table <input type="checkbox"/> D- En ligne de fond	*B *C *D	art 17.2.4 (modifications 2012) : la remise en jeu qui suivra devra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque ou en zone arrière si c'est le choix de l'entraîneur

ART 18 TEMPS MORT

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q18-1	B4 est sanctionné d'une 5ème faute. Un temps mort a été demandé par l'équipe B. L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque a été terminée et que le remplaçant de B4 est devenu joueur. Cependant les équipes sont autorisées à rejoindre leur banc d'équipe si elles sont conscientes qu'un temps-mort a été demandé même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art.18/19 disposition n°4 Si, à la suite d'une demande de temps-mort, une faute est commise par une ou l'autre équipe, le temps-mort ne peut pas commencer tant que l'arbitre n'a pas terminé la communication relative à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une cinquième faute d'un joueur, cette communication inclut la procédure nécessaire au remplacement. Une fois celle-ci terminée, la période de temps-mort doit commencer lorsque l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort.
Q18-2	Une occasion de temps-mort vient juste de se terminer lorsque l'entraîneur A se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle pour interrompre le jeu et accorde le remplacement. L'arbitre a fait une juste application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art 18/19 - Du fait de l'interruption du jeu par l'arbitre, le ballon est mort et le chronomètre de jeu demeure arrêté. Il en résulte que cela devrait être une occasion de temps-mort ou de remplacement. Cependant, parce que la demande a été faite trop tard, le remplacement ou le temps-mort ne devra pas être accordé. Le jeu doit reprendre immédiatement.
Q18-3	La durée d'un temps-mort est de 50 secondes <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 18.2.1 : Chaque temps-mort doit durer une minute.
Q18-4	Pour qu'une occasion de temps-mort commence, il faut : <input type="checkbox"/> A - Que le ballon soit mort <input type="checkbox"/> B - Que le chronomètre de jeu soit arrêté (sauf sur panier) <input type="checkbox"/> C - Que le ballon devienne mort à la suite du dernier lancer franc.	A B C	Art 18.2.3 : Une occasion de temps-mort commence lorsque : - le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté - à la suite du dernier lancer-franc réussi - un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué
Q18-5	L'entraîneur B n'ayant utilisé que deux temps-morts en deuxième mi-temps peut utiliser son troisième temps-mort lors de la prolongation. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 18.2.6 : Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.
Q18-6	L'entraîneur A a demandé un temps-mort. Juste avant que le marqueur siffle pour le demander à l'arbitre, l'entraîneur A annule son temps mort. Ceci est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 18.3.2 : Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
Q18-7	L'entraîneur B a demandé un temps mort. L'arbitre siffle une violation et le marqueur siffle pour le répercuter. Immédiatement, l'entraîneur B demande d'annuler son temps-mort. L'arbitre a raison d'annuler le temps-mort. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 18.3.2 : Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
Q18-8	Dans les deux dernières minutes de la rencontre, l'équipe A marque un panier. Le chronomètre de jeu est immédiatement arrêté. L'entraîneur A peut alors prendre un temps-mort. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 18.2.8 : Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période à la suite d'un panier réussi du terrain.
Q18-9	Dans les deux dernières minutes de la rencontre, l'équipe A marque un panier. Le chronomètre de jeu est immédiatement arrêté. L'arbitre siffle car le ballon est dans les tribunes. L'entraîneur A peut alors prendre un temps-mort. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 18.2.8 : Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.
Q18-10	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort après la première tentative de lancer franc. Le temps-mort est immédiatement accordé. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 b) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort après la première tentative de lancer franc... Le temps-mort est accordé après le dernier lancer franc s'il est réussi
Q18-11	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort après la réussite du second lancer franc, mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Le temps-mort est immédiatement accordé. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 c) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort après la réussite du second lancer franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.... Le temps-mort est immédiatement accordé avant la remise en jeu.
Q18-12	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer franc A4. Le temps-mort doit être accordé immédiatement. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 a) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un temps-mort avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer franc A4. ... Le temps-mort est immédiatement accordé avant la première tentative de lancer franc.
Q18-13	Les deux entraîneurs ont fait une demande de TM (A puis B). A5 est victime d'une faute sur un dunk réussi. A quelle équipe le TM doit-il être accordé ? <input type="checkbox"/> Equipe A <input type="checkbox"/> Equipe B	EQUIPE A	Art 18.2.7 : Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.
Q18-14	Un temps mort prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 18.3.3 : une période de temps-mort prend fin lorsque l'arbitre fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.
Q18-15	Lors de la dernière minute de la rencontre, A4 tente deux lancers francs. Pendant le second lancer franc, A4 met le pied sur la ligne de lancer franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort. Le jeu pourra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B en zone avant à hauteur de la ligne de remise en jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art.17.2.4; Interprétations 17.10 : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B soit depuis la zone arrière dans le prolongement de la ligne des LF soit depuis la zone avant au point de remise en jeu. Le coach, après le temps-mort a le droit de décider et doit l'indiquer clairement à l'arbitre à l'issue du temps-mort, mais si c'est en zone avant ce sera automatiquement à l'opposé de la table de marque (cas de la violation du tireur de LF)
Q18-16	Il reste 150" dans le 4ème ¼ temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière et l'équipe B demande un temps mort. L'entraîneur de l'équipe B peut choisir de faire la remise en jeu en zone arrière ou bien en zone avant ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Interprétations 17.10 Seul l'entraîneur qui a pris le temps-mort peut choisir l'endroit de la remise en jeu
Q18-17	Une faute technique est sifflée à A1. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc. Est-ce légal ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations 18/19-17 Exemple Remplacement pour tirer le LF d'une faute technique Une faute technique est sifflée à A1. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc. Interprétation : C'est une opportunité de remplacement pour les deux équipes. Après être devenu joueur, B6 peut tirer le lancer-franc, mais ne peut pas être remplacé tant que la prochaine période de déroulement du chronomètre de jeu n'est pas terminée.
Q18-18	L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2. Interprétation : Le temps-mort doit être accordé à l'équipe B à ce moment-là. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations 18/19-25 Après le temps-mort, l'équipe B doit alors bénéficier d'1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART 19 REMPLACEMENT

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q19-1	Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour un premier ou unique lancer franc. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.2.3 : Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour un premier ou unique lancer franc.
Q19-2	Suite à un panier marqué par l'équipe B dans le deuxième quart-temps, avant que l'équipe A fasse la remise en jeu, le marqueur peut siffler remplacement pour un remplaçant de l'équipe A. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 19.2 : Une occasion de remplacement commence lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
Q19-3	L'équipe B marque un panier dans le dernier quart-temps à une minute de la fin du temps de jeu. Avant que l'équipe A ne dispose du ballon pour la remise en jeu, le marqueur peut demander un remplacement pour l'équipe A. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.2.2 : Une occasion de remplacement commence pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins, dans la quatrième période.
Q19-4	Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.2.3 : Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.
Q19-5	Le joueur B4 est remplacé. B6 entre sur le terrain. Puis l'entraîneur A demande un temps-mort. Le temps mort est accordé. A la fin du temps-mort, B4 peut revenir sur le terrain <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	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.
Q19-6	L'équipe B marque un panier dans le dernier quart-temps à une minute de la fin du temps de jeu. Avant que l'équipe A ne dispose du ballon pour la remise en jeu, l'arbitre siffle car le terrain est glissant. Le remplaçant B6 peut alors entrer en jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.2.5 : Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi dans les deux dernières minutes de la quatrième période à moins qu'un arbitre ait interrompu le jeu.
Q19-7	Le remplaçant B5 veut entrer en jeu. <input type="checkbox"/> A - L'entraîneur peut demander le remplacement <input type="checkbox"/> B - L'entraîneur-adjoint peut demander le remplacement <input type="checkbox"/> C - Le remplaçant B5 peut demander son remplacement en faisant le geste conventionnel <input type="checkbox"/> D - Le remplaçant peut demander son remplacement en s'asseyant sur la chaise prévue à cet effet	C D	Art 19.3.1 : Seul un remplaçant a le droit de demander son remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'asseoir sur le siège de remplaçant.
Q19-8	Le remplaçant A9 a demandé un remplacement. Juste avant que le marqueur siffle pour le demander à l'arbitre, A9 annule son remplacement. Ceci est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.3.2 : Une demande de remplacement peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
Q19-9	Le remplaçant B12 a demandé un remplacement. L'arbitre siffle une violation et le marqueur siffle pour le demander à l'arbitre. Immédiatement, B12 demande d'annuler le remplacement. L'arbitre a raison d'annuler le remplacement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 19.3.2 : Une demande de remplacement peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.
Q19-10	Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 19.3.4 : Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.
Q19-11	Le tireur de lancer-franc peut être remplacé si : <input type="checkbox"/> A - Il n'est pas très adroit et préfère laisser tirer son remplaçant <input type="checkbox"/> B - Il est blessé <input type="checkbox"/> C - Il a commis sa cinquième faute (exemple faute technique) <input type="checkbox"/> D - Il est disqualifié	B C D	Art 19.3.8 : le tireur de lancer franc doit être remplacé parce qu'il : - il est blessé - il a commis sa cinquième faute - il a été disqualifié
Q19-12	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la première tentative de lancer franc. Le remplacement est immédiatement accordé. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 b) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la première tentative de lancer franc... Le remplacement est accordé après le dernier lancer franc s'il est réussi
Q19-13	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la réussite du second lancer franc, mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Le remplacement est immédiatement accordé. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 c) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la réussite du second lancer franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu... Le remplacement est immédiatement accordé avant la remise en jeu.
Q19-14	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer franc A4. Le remplacement doit être accordé immédiatement. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 a) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer franc A4. ... Le remplacement est immédiatement accordé avant la première tentative de lancer franc.
Q19-15	A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la réussite du second lancer franc, après que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Le remplacement est immédiatement accordé. C'est légal. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art 18/19, disposition n°3, exemple 1 d) : A4 bénéficie de deux lancers-francs. L'équipe A ou B demande un remplacement après la réussite du second lancer franc mais après que le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu... Le remplacement n'est pas accordé.
Q19-16	A8 qui bénéficie de 2 LF (+ remise en jeu) est blessé. Il est remplacé par A9. Avant le 1er LF, le marqueur signale une demande de remplacement de A9. A9 peut-il être remplacé s'il réussit le second LF ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 19.2.4 : un joueur qui est devenu remplaçant ou le remplaçant qui est devenu joueur ne peut revenir en jeu ou quitter le terrain jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de jeu (ici, il n'y a pas eu de phase de chronomètre de jeu)
Q19-17	A6 tire son dernier LF et le réussit. Alors que le ballon n'est pas encore à disposition de B6 pour la RJ, la table intervient pour demander un remplacement pour l'équipe B. Doit-on accorder le remplacement à l'équipe B ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 19.2.3 : une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.
Q19-18	Une demande de remplacement ou de temps mort peut être annulée à tout moment avant que l'arbitre ne siffle pour l'accorder ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 19.3.2 : Une de remplacement ou de temps-mort peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

ART 20 FORFAIT

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q20-1	<p>L'équipe B n'est pas arrivée pour le match à l'heure prévue pour la rencontre. Après 30 minutes, l'arbitre effectue un entre-deux fictif, et l'équipe B a perdu la rencontre par forfait.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 20.1 : Une équipe perd la rencontre par forfait si quinze minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq joueurs prêts à jouer.</p>
Q20-2	<p>L'équipe B n'est pas arrivée pour la rencontre à l'heure prévue. Après 15 minutes, l'arbitre effectue un entre-deux fictif, et l'équipe B a perdu la rencontre par forfait.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	<p>Art 20.1 : Une équipe perd la rencontre par forfait si quinze minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq joueurs prêts à jouer.</p>
Q20-3	<p>L'équipe B a cinq joueurs pour commencer la rencontre, mais l'un d'entre-eux a un plâtre au bras. Il sera sur le terrain en tenue pour l'entre-deux, mais sortira dès le premier ballon mort et chronomètre de jeu arrêté. C'est légal.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 20.1 : Une équipe perd la rencontre par forfait si quinze minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq joueurs prêts à jouer.</p>

ART 21 DEFAUT

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q21-1	Alors qu'il ne reste que 2 joueurs de l'équipe A sur le terrain, le joueur A4 commet sa cinquième faute. La rencontre est alors arrêtée et l'équipe A perd la rencontre par défaut. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 21.1 : Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à deux.
Q21-2	Alors qu'il ne reste que 3 joueurs de l'équipe B sur le terrain, le joueur B8 commet sa cinquième faute. La rencontre est alors arrêtée et l'équipe B perd la rencontre par défaut. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 21.1 : Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à deux.
Q21-3	L'équipe B n'est pas arrivée pour la rencontre à l'heure prévue. Après 15 minutes, l'arbitre effectue un entre-deux fictif, et l'équipe B a perdu la rencontre par défaut. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 21.1 : Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à deux. Dans le cas cité, elle perd la rencontre par forfait.

ART 22 VIOLATIONS

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q22-1	<p>A7 sort le ballon ligne de fond juste sous le panier. La remise en jeu sera donc pour l'équipe B, ligne de fond, à l'endroit précis où le ballon est sorti.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>Art 22.2 : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.</p>
Q22-2	<p>A5 dribble dans sa zone avant entre la ligne médiane et la ligne à trois points. Une violation "trois secondes" est sifflée à A14. La remise en jeu aura lieu à l'endroit le plus proche de la violation</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> VRAI</p>	<p>Art 22.2 : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.</p>
Q22-3	<p>A5 dribble dans sa zone avant entre la ligne médiane et la ligne à trois points. Une violation "trois secondes" est sifflée à A14. La remise en jeu aura lieu sur la ligne de fond à l'endroit le plus proche de la violation.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> VRAI</p>	<p>Art 22.2 : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.</p>

ART 23 HORS LIMITES DU TERRAIN

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q23-1	<p>A7 effectue une passe à A13 qui se situe proche de la ligne de fond. Alors que le ballon est en l'air, B12 intercepte le ballon en l'air, et avant de retomber à l'extérieur du terrain, lance le ballon dans les jambes de A13, ce qui envoie le ballon à l'extérieur du terrain.</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler violation et redonner le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu</p> <p><input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit siffler violation et donner le ballon à l'équipe B pour une remise en jeu</p> <p><input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit siffler une faute technique à B12 pour ce geste</p>	B	Art 23.1.2 : Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain.
Q23-2	<p>Le joueur A4 dribble près de la ligne de touche. Il perd un peu l'équilibre, et met un pied à l'extérieur du terrain, sans toucher le ballon. Il revient dans le terrain et reprend son dribble. Cette action est légale.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 23.1.2 : Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche un joueur qui se trouve hors des limites du terrain.
Q23-3	<p>A9 tire au panier. Le ballon rebondit sur l'anneau et touche ensuite le dessus du panneau. Le ballon retombe dans les mains de A14 qui tire et marque un panier. L'arbitre doit :</p> <p><input type="checkbox"/> A - Siffler violation</p> <p><input type="checkbox"/> B - Lever le bras la main ouverte</p> <p><input type="checkbox"/> C - Refuser le panier</p> <p><input type="checkbox"/> D - Ne pas siffler</p> <p><input type="checkbox"/> E - Accorder le panier</p>	D E	Art 23.1.2 : Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche la face arrière du panneau.
Q23-4	<p>A5 dribble et arrête son dribble près de la ligne de touche. B8 essaie de lui prendre le ballon des mains. Les deux joueurs tiennent fermement le ballon quand B8 met un pied sur la ligne de touche.</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler violation</p> <p><input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit redonner le ballon à l'équipe A</p> <p><input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit donner le ballon à l'équipe B</p> <p><input type="checkbox"/> D - L'arbitre doit siffler situation d'entre-deux</p>	D	Art 23.1.4 et 23.2.3 : Si un joueur se déplace à l'extérieur du terrain ou dans sa zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.
Q23-5	<p>A10 tire à trois points. Le ballon rebondit sur l'anneau, passe par-dessus le panneau et retombe derrière sans rien toucher. A9 récupère le ballon. Cette action est légale.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 23.1.2 : Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche la face arrière du panneau.
Q23-6	<p>Alors que A5 et B6 tiennent fermement le ballon dans la zone avant de l'équipe B, B6 met le pied sur la ligne médiane. Doit-on siffler un retour en zone ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI</p> <p><input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Art. 23.2.3 : si un joueur sort des limites du terrain ou retourne dans sa zone arrière pendant un ballon tenu, il s'agit d'un cas d'entre-deux.
Q23-7	<p>Alors que A5 et B6 tiennent fermement le ballon, B6 met le pied sur la ligne de touche. Doit-on siffler un ballon hors jeu?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI</p> <p><input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Art. 23.2.3 : si un joueur sort des limites du terrain ou retourne dans sa zone arrière pendant un ballon tenu, il s'agit d'un cas d'entre-deux.

ART 24 DRIBBLE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q24-1	A7 arrête son dribble et tire au panier, le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau. A7 reprend son propre rebond. A7 peut-il reprendre son dribble ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'un tir au panier.
Q24-2	B8 dribble et le ballon lui échappe maladroitement des mains à la fin du dribble. Il reprend alors le ballon à deux mains. Il a le droit de redribbler. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur.
Q24-3	A12 dribble et le ballon lui échappe maladroitement des mains à la fin du dribble. Il reprend alors le ballon à deux mains. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 24.1.3 : On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ("fumble") lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.
Q24-4	A5 part en contre attaque et dribble. Entre son premier et son deuxième dribble, il a effectué trois pas. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 24.1.2 : Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.
Q24-5	A4 dribble en contre attaque. Après son premier dribble, il fait 3 pas, sans garder le ballon dans sa main, ou bien que le ballon repose dans sa main. avant de dribbler une deuxième fois. L'arbitre doit siffler. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 24.1.2 : Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.
Q24-6	A1 n'a pas encore dribblé et il lance le ballon contre le panneau de l'équipe adverse et l'attrape avant un autre joueur. Doit-on siffler une violation ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Interpretation 24.3 : L'action est légale et n'est pas considérée comme un dribble; le joueur peut passer, tirer ou partir en dribble.
Q24-7	A6 arrête son dribble et tient le ballon à deux mains. Son défenseur B8 tape sur le ballon qui rebondit par terre. A6 le reprend tout de suite. Il part ensuite en dribblant. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'un ballon touché par un adversaire.
Q24-8	B8 arrête son dribble et tient le ballon à deux mains. Son défenseur A7 tape sur le ballon qui rebondit par terre. B8 le reprend tout de suite. Il part ensuite en dribblant. L'arbitre siffle reprise de dribble. L'arbitre a fait une juste application du règlement de jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'un ballon touché par un adversaire.
Q24-9	A4 dribble et s'arrête. B6 tape sur le ballon dans les mains de A4 sans que celui-ci perde le ballon, puis A4 dribble. Doit-on siffler une violation ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur.
Q24-10	A5 tape la balle dans les mains de B6 qui vient d'arrêter de dribbler. Le ballon rebondit au sol. B6 le prend à deux mains puis dribble. Doit-on siffler une violation ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur.

ART 25 MARCHER

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q25-1	Un joueur plonge au sol, s'empare du ballon en roulant avant de passer le ballon. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Interprétations Art 25, disposition n°1 : Rouler au sol avec le ballon constitue une violation
Q25-2	Alors qu'il est allongé au sol, A5 prend le contrôle du ballon. Ensuite A5 commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol et essaie de se relever tout en continuant de dribbler. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Interprétations Art 25, disposition n°1 : l'action de A5 est légale puisqu'il se relève sans arrêter de dribbler;
Q25-3	Le joueur B5 intercepte une passe et attrape le ballon en l'air. Il retombe au sol en deux temps (pied gauche, puis pied droit). Il part en dribble en avançant son pied gauche avant que le ballon ait quitté sa main. <input type="checkbox"/> A - Le pied de pivot est le pied gauche <input type="checkbox"/> B - Le pied de pivot est le pied droit <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit laisser jouer <input type="checkbox"/> D - L'arbitre doit siffler marcher	A D	Art 25.2.1 et Art 25.2.2 : Le premier pied posé est le pied de pivot donc le pied gauche. L'arbitre doit siffler marcher car le joueur ne peut pas lever son pied de pivot avant de lâcher le ballon.
Q25-4	Alors qu'il tient le ballon, A13 perd l'équilibre et tombe involontairement au sol et fait une passe à A7. L'arbitre laisse jouer jugeant que l'action est légale. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Interprétations Art 25, disposition n°1 : L'action de A5 est légale puisqu'il ne se relève pas avec le ballon. Art 25.2.3 Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol.
Q25-5	Alors qu'il est allongé au sol, A8 prend le contrôle du ballon. Les actions suivantes de A8 sont légales. <input type="checkbox"/> A - Passe le ballon à A4 <input type="checkbox"/> B - Commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol <input type="checkbox"/> C - Essaie de se relever alors qu'il tient toujours le ballon	A B	Interprétations Art 25, disposition n°1 : Les actions A et B sont légales puisqu'il ne se relève pas avec le ballon.
Q25-6	La règle du marcher ne peut s'appliquer que pour un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 25.1.1 : Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.
Q25-7	A13 reçoit le ballon alors qu'il est en l'air, il retombe sur le pied gauche, saute sur ce même pied et retombe simultanément sur les deux pieds. Le pied de pivot est: <input type="checkbox"/> A - Aucun <input type="checkbox"/> B - Le pied gauche <input type="checkbox"/> C - Le pied droit	A	Art 25.2.1 : Si le joueur saute sur ce pied et retombe au sol simultanément avec les deux pieds, alors aucun pied ne peut être pied de pivot.
Q25-8	A13 reçoit le ballon à l'arrêt, il effectue un départ direct en dribble. A13 peut: <input type="checkbox"/> A - Choisir son pied de pivot <input type="checkbox"/> B - Sauter pour passer à A15 <input type="checkbox"/> C - Tirer en décollant les deux pieds	A B C	Art 25.2.2 : Pour passer ou tirer au panier le joueur peut lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
Q25-9	A13 tente un tir au panier à mi-distance. Alors qu'il a décollé les deux pieds du sol, B7 le contre et A13 retombe au sol sur un pied avec le ballon dans les mains. L'arbitre a fait une juste application en laissant jouer. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 25.2.2 : Pour passer ou tirer au panier le joueur peut lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
Q25-10	A13 tente un tir proche de la fin du temps de jeu. Son ballon ne touche rien, il court et reprend son propre rebond. L'arbitre a décidé de laisser jouer, a-t-il fait une bonne application ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 24.2 Un joueur ne peut pas dribbler une 2ème fois après avoir terminé son 1er dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'un tir au panier. A13 a tiré, il n'a donc plus le contrôle du ballon, il peut effectuer un nouveau contrôle et reprendre le ballon.

ART 26 3 SECONDES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q26-1	La règle des trois secondes ne s'applique que lorsque l'équipe contrôle un ballon vivant sur le terrain en zone avant. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Q26-2	L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et c'est A10 qui l'effectue. Alors qu'il a le ballon dans les mains, A7 est dans la zone restrictive depuis 4 secondes. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Q26-3	B15 effectue une remise en jeu dans sa zone avant. Le ballon est dans ses mains, lorsque l'arbitre siffle violation "trois secondes" à B11 qui est dans la zone restrictive depuis 4 secondes. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Q26-4	A8 est dans la zone restrictive depuis 2 secondes lorsque A10 tire au panier à trois points. Le ballon ne touche pas l'anneau et A8 le récupère. A8 effectue un dribble et tire. Il y a violation à la règle des trois secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche. Art 14.1.3 : Le contrôle d'équipe prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du joueur (ici A10) lors d'un tir au panier.
Q26-5	Quelques tolérances à la règle des trois secondes sont accordées au joueur qui : <input type="checkbox"/> A - Essaie de sortir de la zone restrictive <input type="checkbox"/> B - Ne fait pas action de jeu <input type="checkbox"/> C - Est dans la zone restrictive, mais son coéquipier est en action de tir <input type="checkbox"/> D - N'a qu'un seul pied dans la zone restrictive <input type="checkbox"/> E - Dribble pour aller tirer après y être resté moins de trois secondes	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
Q26-6	La remise en jeu suite à une violation "trois secondes" sifflée, se fera ligne de fond (sauf si un panier est annulé). <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 22.2 : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.
Q26-7	A5 effectue une remise en jeu en zone avant. Lorsque A6 reçoit le ballon sur le terrain, A12 est dans la zone restrictive adverse depuis 4s. A12 doit-il être sanctionné pour une violation à la règle des 3s ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Q26-8	A5 effectue une remise en jeu en zone arrière. A12 se trouve immobile dans la zone restrictive adverse. A6 dribble le ballon dans sa zone arrière depuis 5 secondes lorsque l'arbitre siffle 3s à A12 qui n'est pas sorti de la zone restrictive adverse. L'arbitre a fait une mauvaise application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 26.1.1 : Un joueur ne peut pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

ART 27 JOU. ETROITEMENT MARQUE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q27-1	A4 tient le ballon dans sa zone arrière et B7 vient défendre très près de lui en essayant d'attraper le ballon. Après que A4 ait gardé le ballon pendant cinq secondes, l'arbitre siffle violation. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 27.2 : Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq secondes.
Q27-2	B6 dribble dans sa zone avant et arrête son dribble. A5 son défenseur à une distance d'environ deux mètres reste face à lui. B6 garde le ballon cinq secondes dans ses mains, alors l'arbitre siffle violation. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 27.1 : Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un mètre.
Q27-3	B6 reçoit le ballon dans sa zone avant. Il reste 16 secondes à jouer. Il garde le ballon dans les mains et attend que le temps de jeu diminue. Son adversaire direct défend à 2 mètres de lui. B6 garde le ballon cinq secondes dans ses mains, alors l'arbitre siffle violation. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 27.1 : Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un mètre.
Q27-4	Il reste 20 secondes à jouer et A4 dribble sur place, sans bouger ses appuis, dans sa zone avant. B5 défend proche de lui et essaie de prendre le ballon. A4 ne bouge pas, mais dribble. L'arbitre n'a pas sifflé après cinq secondes. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 27.2 : Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq secondes.

ART 28 8 SECONDES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q28-1	L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu est sifflé. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée. De combien de secondes l'équipe A bénéficie-t-elle pour amener le ballon dans sa zone avant ? <input type="checkbox"/> A - 3 secondes <input type="checkbox"/> B - 8 secondes	A	Interprétations, Art 28, disposition n°2 : L'équipe A ne bénéficie que de trois secondes pour amener le ballon dans sa zone avant
Q28-2	A10 se tient à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit un ballon de A12 qui se trouve dans sa zone arrière. A10 renvoie ensuite le ballon à A12 qui est toujours dans sa zone arrière. L'arbitre doit continuer à compter les huit secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations, Art 28, disposition n°3 ex1 : Action légale. A10 n'a pas les deux pieds au contact de la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon en zone arrière. Le décompte de huit secondes doit se poursuivre.
Q28-3	A12 dribble et s'arrête à cheval sur la ligne médiane. Il passe le ballon à A10 également à cheval sur la ligne médiane. Le décompte des 8 secondes doit s'arrêter. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations, Art 28, disposition n°3 ex3 : Action légale. A12 n'a pas les deux pieds au contact de la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A10 qui n'est pas non plus en zone avant. Le décompte de huit secondes doit se poursuivre.
Q28-4	A4 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression vers l'avant tout en continuant à dribbler alors que ses deux pieds sont dans la zone avant tandis que le ballon est dribblé en zone arrière. Puis A4 retourne en zone arrière. L'arbitre doit poursuivre le décompte des huit secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations, Art 28, disposition n°3 ex4 : Le dribbleur A4 continue à être en zone arrière jusqu'à ce que, à la fois ses deux pieds et le ballon touchent la zone avant. Le décompte des huit secondes doit se poursuivre.
Q28-5	L'équipe A contrôle le ballon depuis 6" dans sa zone arrière lorsqu'une double faute est sifflée en zone arrière A entre A12 et B13. L'équipe A bénéficiera t'elle de 8" pour amener le ballon en zone avant suite à la remise en jeu ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 28.1.2.1 : La période des 8s doit continuer lorsque l'équipe qui avait le contrôle du ballon doit faire la REJ dans sa zone arrière suite à une double faute. L'équipe A bénéficiera donc de 2s pour amener le ballon en zone avant.
Q28-6	L'équipe A contrôle le ballon depuis 6 secondes dans sa zone arrière lorsque le ballon est sorti simultanément par A12 et B13. Les arbitres sifflent un cas d'entre-deux. L'équipe A est bénéficiaire de la possession alternée. L'équipe A bénéficiera-t-elle de 8s pour amener le ballon en zone avant ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art. 12.3 Interprétations Art 28 Disposition 2 Remise en jeu pour la même équipe qui contrôle le ballon (A) en zone arrière ; il reste donc 2 secondes pour amener le ballon en zone avant.

ART 29 24 SECONDES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q29-1	Lors d'une remise en jeu, le décompte des 24 secondes commence lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 29.1.1 : Chaque fois, que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.
Q29-2	Lors de l'entre-deux initial de début de match, le sauteur A7 frappe le ballon et A10 le récupère. Le décompte des 24 secondes commence lorsque A7 a frappé le ballon. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 29.1.1 : Chaque fois, qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.
Q29-3	L'équipe B contrôle le ballon. B13 effectue une passe à B10. A5 dévie la passe et c'est A11 qui contrôle le ballon. Le décompte des 24 secondes pour l'équipe A commence lorsque A11 contrôle le ballon. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 29.1.1 : Chaque fois, qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.
Q29-4	Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes, il faut que le ballon touche l'anneau. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 29.1.1 : (...) le ballon doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.
Q29-5	Alors que A5 dribble, une double faute est sifflée. L'équipe A doit-elle bénéficier d'une nouvelle période de 24" <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art. 50.3 : Le décompte des 24s doit être arrêté mais pas remis à 24" lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant d'une double faute.
Q29-6	A8 effectue une remise en jeu après une violation d'un joueur de l'équipe B. A8 passe le ballon à A10, mais B6 touche légalement le ballon avant que A10 s'en empare. Le décompte des 24 sec commence lorsque A10 touche le ballon. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 29.1.1 : Chaque fois, que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon , cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 sec.

ART 30 REZ

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q30-1	L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant. A7 passe le ballon à A13. B6 dévie la passe et A13 reprend le ballon dans sa zone arrière. Il y a retour en zone <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière.
Q30-2	A4 effectue une remise en jeu dans sa zone avant près de la ligne médiane. Il manque sa passe et son coéquipier A12 parvient à s'emparer du ballon en zone arrière. Le ballon n'a pas touché le sol en zone avant. L'arbitre siffle un retour en zone. Il a fait une bonne application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière. Cette restriction s'applique à toutes les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu.
Q30-3	A5 dribble dans sa zone arrière et avance vers sa zone avant. Son défenseur B8 tape le ballon et l'envoie dans la zone avant de l'équipe A. B10 récupère le ballon dans sa zone arrière. Il y a retour en zone de l'équipe B. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière.
Q30-4	L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant. A7 passe le ballon à A13. La passe est manquée et A13 va récupérer le ballon dans la zone restrictive de sa zone arrière. <input type="checkbox"/> A - L'arbitre laisse jouer <input type="checkbox"/> B - L'arbitre siffle violation <input type="checkbox"/> C - La remise en jeu aura lieu à la ligne médiane en face de la table de marque <input type="checkbox"/> D - La remise en jeu aura lieu ligne de fond sauf directement derrière le panneau	B D	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière. Art 30.3 : Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans sa zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.
Q30-5	B13 dribble dans sa zone arrière et avance vers sa zone avant. Son défenseur A5 tape le ballon et l'envoie dans la zone avant de l'équipe B. A6 récupère le ballon dans sa zone arrière et dribble jusque dans la zone avant. L'arbitre n'a pas sifflé retour en zone. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière.
Q30-6	Proche de la ligne médiane, mais dans sa zone arrière, A7 passe le ballon à A10. B5 qui est lui aussi dans la zone arrière de l'équipe A saute, attrape le ballon en l'air, et retombe dans la zone avant de l'équipe A. Il y a retour en zone. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 30.1.2 : (...) Cette restriction ne s'applique pas à un joueur qui saute depuis sa zone avant, prend un contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et qui retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe.
Q30-7	Proche de la ligne médiane, A8 saute depuis sa zone avant, intercepte une passe entre B5 et B6 en prenant le contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 30.1.2 : (...) Cette restriction ne s'applique pas à un joueur qui saute depuis sa zone avant, prend un contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et qui retombe ensuite dans la zone arrière de son équipe.
Q30-8	Le joueur B10 arrête son dribble et fait une passe à B6 en zone avant. Le ballon est dévié par A12 en zone avant et revient vers la zone arrière de l'équipe B. Le joueur B10 saute de sa zone arrière, réceptionne le ballon en l'air et retombe en zone avant. L'arbitre doit-il siffler « retour en zone » ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 30.1.2 : Le ballon est considéré comme étant retourné illégalement dans la zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et qu'ensuite ce même joueur ou un coéquipier est le premier à le toucher dans sa zone arrière.
Q30-9	A8 dribble le ballon depuis la zone arrière de son équipe. Il s'arrête à cheval sur la ligne médiane et arrête son dribble. Peut-il passer le ballon à A12 qui se trouve en zone arrière ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 28.1.2 : L'équipe a amené le ballon en zone avant lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les 2 pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
Q30-10	A4 dribble depuis sa zone arrière en direction de sa zone avant. Sans arrêter de dribbler, il pose un pied en zone avant puis retourne en zone arrière pour éviter son défenseur. L'arbitre doit-il siffler retour en zone arrière ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 28.1.2 : L'équipe a amené le ballon en zone avant lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les 2 pieds entièrement en contact avec sa zone avant.

ART 31 INTERVENTIONS

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q31-1	Le joueur A5 tire au panier. Le ballon tape le panneau au-dessus du niveau de l'anneau, puis B10 contre le ballon. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 31.2.1 : Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un tir se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et après qu'il a touché le panneau.
Q31-2	B8 tire un lay up, le ballon touche le panneau sous l'anneau, puis le défenseur B10 le contre. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 31.2.1 : Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un tir se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et après qu'il a touché le panneau.
Q31-3	Lors d'un tir de B10 proche du cercle, le ballon est en phase montante lorsque A9 le touche, le panier est tout de même marqué. L'arbitre doit siffler <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 31.2.1 : Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un tir se produit lorsqu'un joueur le touche alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et qu'il est dans sa phase descendante vers le panier.
Q31-4	B9 tire à mi-distance, et alors que le ballon descend vers le cercle, A10 le dévie. Cette action est légale. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 31.2.1 : Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors d'un tir se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et qu'il est dans sa phase descendante vers le panier. Art 31.3.2 Violation commise par un défenseur dans la zone à 2 points. 2 points accordés à B9.
Q31-5	A8 tire au panier, le ballon est en l'air, B10 tape sur le panneau, et fait vibrer le panier de telle manière que cela empêche le ballon de rentrer dans le panier. L'arbitre doit siffler violation. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 31.2.4 : L'intervention illégale se produit lorsqu'un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer, ou l'a fait pénétrer dans le panier;
Q31-6	Lors d'un tir de A5, le ballon est en contact avec l'anneau et B10 touche le panneau. Le panier est manqué. L'arbitre doit accorder le panier. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 31.2.4 : L'intervention illégale se produit lorsque lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau.
Q31-7	Lors d'un tir de B10, le ballon est en contact avec l'anneau et B4 touche le panneau. Le panier rentre. L'arbitre doit accorder le panier. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 31.2.4 : L'intervention illégale se produit lorsque lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau. Art 31.3.1 Si la violation est commise par un attaquant, aucun point ne peut être accordé.
Q31-8	Alors que le ballon est en l'air et au-dessus du niveau de l'anneau lors d'un tir, un défenseur fait vibrer le panneau avant que le ballon touche l'anneau. Cette action empêche le ballon de pénétrer dans le panier. Doit-on siffler une violation ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 31.2.4 : L'intervention illégale se produit lorsqu'un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer, ou l'a fait pénétrer dans le panier;
Q31-9	A6 tente un tir. Alors que le ballon vient de quitter ses mains, l'arbitre siffle une faute à un rebondeur. Le ballon touche l'anneau et est ensuite touché par B8 qui l'empêche de pénétrer dans le panier. Le panier doit-il être accordé ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 31.2.5 : L'intervention illégale se produit lorsqu'un arbitre a sifflé alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier, aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau, alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier.
Q31-10	A4 bénéficie de 2 LF. Pendant le dernier LF, B5 chasse le ballon alors que celui-ci est en contact avec l'anneau. C'est une violation. L'arbitre doit donc accorder le LF. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 31.2.3 : les restrictions du goaltending s'appliquent jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau. Ici, le jeu doit continuer.
Q31-11	Une intervention d'un défenseur sur le ballon lors d'un lay-up est illégale si, après que le ballon a touché le panneau, le défenseur touche le ballon alors que : <input type="checkbox"/> A- Le ballon est en phase montante et qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau <input type="checkbox"/> B- Le ballon est en phase montante et en partie au-dessus du niveau de l'anneau <input type="checkbox"/> C- Le ballon est en phase montante et aucune partie du ballon n'est au-dessus du niveau de l'anneau <input type="checkbox"/> D- Le ballon est en phase descendante <input type="checkbox"/> E- le ballon a rebondi sur l'anneau et reste au-dessus de l'anneau	A D	Art 31.2.1 : une intervention illégale se produit lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau, après qu'il a touché le panneau et qu'il est dans sa phase descendante vers le panier.

ART 32 FAUTES

	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 10px; display: inline-block; background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-size: 8px;">Sommaire</div>	Une faute est : <input type="checkbox"/> A - Une infraction aux règles impliquant un contact illégal avec un adversaire <input type="checkbox"/> B - Une infraction aux règles impliquant un comportement antisportif <input type="checkbox"/> C - Toujours notée sur la feuille de marque	<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C	Art 32.1.1 : Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif. Art 32.1.2 : (...) une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif

ART 33 CONTACT

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q33-1	Un défenseur a établi une position légale de défense quand : 'A-Il est fléchi 'B-Il fait face à son adversaire 'C-Il est à moins d'un mètre 'D-Il a les deux pieds au sol	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'B <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'D	Art 33.3 : Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand : - il fait face à son adversaire, et - il a les deux pieds au sol
Q33-2	A5 dribble. Son défenseur B10 peut se placer proche de lui (moins d'un mètre). 'VRAI 'FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> 'VRAI <input type="checkbox"/>	Art 33.4 : Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), les éléments de temps et de distances ne s'appliquent pas.
Q33-3	Pour juger une action de passage en force, si le contact est créé par le porteur du ballon, il y a charge si : 'A-Le défenseur est en défense active 'B-Le défenseur a établi une position initiale légale de défense 'C-Le défenseur se déplace vers l'avant 'D-Le défenseur se déplace latéralement ou vers l'arrière 'E-Le contact a lieu sur le torse	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'B <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'D <input checked="" type="checkbox"/> 'E	Art 33.4 : Pour juger une situation charge/obstruction impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants : - le défenseur doit établir une position initiale légale de défense - le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière - le contact doit avoir lieu sur le torse (...) le contact doit être considéré commis par le joueur porteur du ballon.
Q33-4	B10 veut se démarquer pour recevoir le ballon. A5 peut le coller et être très proche de lui s'il ne le tient pas. 'VRAI 'FAUX	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'FAUX	Art 33.5 : Un joueur qui ne contrôle pas le ballon doit se déplacer librement (...) Lors du marquage, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer (...) jamais moins d'un pas
Q33-5	A8 saute pour tirer au panier. Alors qu'il est en l'air, B10 vient se placer droit devant lui. A8 retombe sur B10. L'arbitre siffle faute à A8. L'arbitre a eu raison. 'VRAI 'FAUX	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'FAUX	Art 33.6 : Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin de l'adversaire après que ce dernier ait sauté.
Q33-6	Après un tir de B6, A5 saute verticalement au rebond pour capter le ballon. Alors qu'A5 est en l'air, B12 se place à l'endroit qu'A5 avait occupé avant le saut. A5 retombe sur B12. L'arbitre a eu raison de siffler faute à A5. 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'NON	Art 33.6 : Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit. Dans cette situation, A5 doit pouvoir retomber au même endroit
Q33-7	Lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu. L'arbitre doit siffler systématiquement faute. 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'NON	Art 33.7 : Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.
Q33-8	Le joueur A13 pose un écran dans le champ visuel sur B12 sans être de face mais stationnaire. L'arbitre a jugé que l'écran est légal. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement? 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'OUI	Art 33.7 : L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire : Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit, A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.
Q33-9	Pour poser un écran légal sur un adversaire, le joueur A13 doit avoir les deux pieds au sol au moment du contact. 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'OUI	Art 33.7 : L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire : Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit, A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.
Q33-10	A13 pose un écran dans le dos de B15. A13 peut faire l'écran aussi près qu'il le désire. Si un contact survient A13 sera responsable du contact 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'OUI	Art 33.7 : Si l'écran est fait hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.
Q33-11	Lors de la pose d'un écran, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer si l'écran est posé sur un joueur en déplacement. 'OUI 'NON	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'OUI	Art 33.7 : Si l'adversaire est en déplacement, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.
Q33-12	L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire : 'A - Est stationnaire lorsque le contact se produit 'B - Se déplace vers l'arrière 'C - Se déplace latéralement 'D - A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit	<input type="checkbox"/> 'A <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'D	Art 33.7 - L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire : Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit, A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.
Q33-13	L'écran est illégal lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire : 'A - Etait en déplacement lorsque le contact s'est produit 'B - N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire lorsque le contact s'est produit, 'C - N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en déplacement lorsque le contact s'est produit.	<input checked="" type="checkbox"/> 'A <input checked="" type="checkbox"/> 'B <input checked="" type="checkbox"/> 'C	Art 33.7 - L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire : Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit, A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.
Q33-14	La distance maximale requise pour poser un écran sur un joueur en déplacement est: 'A - 1 pas 'B - 1 mètre 'C - 2 mètres 'D - 2 pas normaux	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'D	Art 33.7 - La distance requise n'est jamais à moins de un (1) et jamais à plus de deux (2) pas normaux.
Q33-15	B14 pose un écran sur A12 stationnaire, dans le champ visuel de celui-ci, pour que l'écran soit légal le joueur R14 : <input type="checkbox"/> A - Peut faire l'écran aussi près qu'il le désire en établissant un contact <input type="checkbox"/> B - Peut faire l'écran aussi près qu'il le désire sans établir de contact <input type="checkbox"/> C - Doit respecter les éléments de temps et de distance <input type="checkbox"/> D - Doit être de face	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 'B <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Art 33.7 - Si l'écran est fait dans le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.
Q33-16	Si l'écran est fait hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit : <input type="checkbox"/> A - Permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact. <input type="checkbox"/> B - Permettre à l'adversaire de faire deux (2) pas normaux vers l'écran sans provoquer de contact.	<input checked="" type="checkbox"/> 'A <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Art 33.7 - Si l'écran est fait hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

ART 35 DOUBLE FAUTE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q35-1	<p>Une double faute est une situation où :</p> <p><input type="checkbox"/> A - 2 adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps et dont les réparations sont identiques</p> <p><input type="checkbox"/> B - 2 joueurs d'une même équipe commettent chacun une faute sur leur adversaire direct presque en même temps et dont les réparations sont identiques</p>	A	Art 35.1.1 : Une double faute est une situation dans laquelle deux (2) adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.
Q35-2	<p>Le joueur B4 dribble. B6 et A13 commettent presque en même temps une faute l'un sur l'autre et dont les réparations sont identiques. L'arbitre siffle alors une double faute. Le jeu doit reprendre par :</p> <p><input type="checkbox"/> A - la direction indiquée par la flèche de possession selon la règle de l'alternance</p> <p><input type="checkbox"/> B - le ballon est rendu à l'équipe B pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche d'où l'infraction a été commise</p> <p><input type="checkbox"/> C - le ballon est rendu à l'équipe B pour une remise en jeu à n'importe quel endroit de la ligne de fond</p>	B	Art 35.2 : Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit : une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction
Q35-3	<p>A8 tire au panier et le marque. En même temps, l'arbitre siffle une double faute. Il accorde le panier et donne le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche d'où la double faute a été commise. C'est une juste application du règlement.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 35.2 Si approximativement en même temps que la double faute, un panier du terrain ou un dernier ou unique lancer franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse à celle qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit de la ligne de fond.
Q35-4	<p>Il y a une situation d'entre-deux lorsqu'une double faute est commise alors qu'aucune équipe ne contrôle le ballon</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 35.2 : Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit : Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux
Q35-5	<p>Les deux drapeaux de fautes d'équipe sont levés. A5 est sanctionné d'une faute sur B7 et en même temps B8 est sanctionné d'une faute sur A9. S'agit-il d'une double faute ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI</p> <p><input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Art 35.1.1 : Une double faute est une situation dans laquelle deux (2) adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.
Q35-6	<p>L'équipe A contrôle le ballon depuis 5" dans sa zone arrière lorsque B6 et A8 sont sanctionnés d'une double faute en zone avant et dont les réparations sont identiques. Dans quelle zone aura lieu la remise en jeu ?</p> <p><input type="checkbox"/> ZONE AVANT</p> <p><input type="checkbox"/> ZONE ARRIERE</p>	ZONE AVANT	Art 35.2 : Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit : une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction
Q35-7	<p>L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis lors du rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre. C'est une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Int. 35.4
Q35-8	<p>Alors que le ballon est en l'air lors d'un dernier LF, une double faute est sifflée. Le LF est raté. Le jeu doit-il reprendre par la possession alternée ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI</p> <p><input type="checkbox"/> NON</p>	OUI	Art 35.2 : Si approximativement en même temps que la double faute, aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

ART 36 TECHNIQUE

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q36-1	Lors d'une REJ effectuée par B4, A15 reçoit un avertissement pour une intervention illégale sur REJ. Cet avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations Art 38 disposition n°1 - L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe A pour des actions similaires pour le reste de la rencontre
Q36-2	B12 est averti par l'arbitre pour une action de flopping. Les arbitres doivent communiquer cet avertissement à l'entraîneur A. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art 38 disposition n°1- L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur B et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe B pour des actions similaires pour le reste de la rencontre
Q36-3	A12 est joueur-entraîneur de l'équipe A. Il est sanctionné d'une faute technique pour avoir critiqué l'arbitrage pendant un intervalle de jeu. Comment la faute technique doit-elle être inscrite sur la feuille de marque à l'encontre d'A12 ? <input type="checkbox"/> A - C1 <input type="checkbox"/> B - T1	B	Interprétations - Art 38, disposition n°2 : Une faute technique de joueur doit être enregistrée à l'encontre d'A12. La faute doit compter parmi les fautes conduisant aux sanctions des fautes d'équipe de la période suivante et aussi comme l'une des cinq fautes personnelles du joueur.
Q36-4	Même après l'inscription du cinq de départ et la signature de la feuille de marque, n'importe quel joueur de l'équipe A pourra tirer le lancer-franc résultant d'une faute technique sifflée avant le début de la rencontre. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Interprétations Art.38.6.2 - Un joueur désigné parmi les cinq de départ doit tenter le lancer franc. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.
Q36-5	Le joueur B7 s'adresse de façon irrespectueuse à un arbitre car il est en désaccord avec sa décision. L'arbitre doit le sanctionner d'une faute technique. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 38.3.1 : Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de : s'adresser irrespectueusement aux arbitres, au commissaire, aux officiels de table, aux membres du banc d'équipe ou aux adversaires
Q36-6	Un défenseur empêche illégalement le ballon d'atteindre le panier lors du dernier ou unique lancer franc. Un point sera accordé à l'équipe attaquante et l'arbitre doit avertir le défenseur ayant commis l'infraction. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 38.3.1 : Pour un défenseur, empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier lors du dernier ou unique lancer franc est une infraction. Un (1) point sera accordé à l'équipe attaquante suivi par la sanction de faute technique contre le défenseur (soit 1 LF sans rebondeur et le ballon est remis à l'équipe qui défendait, pour une remise en jeu ligne de fond étant donné que le point du LF a été accordé suite à la violation)
Q36-7	Une faute technique est sifflée à l'entraîneur adjoint de l'équipe A. <input type="checkbox"/> A - Sur la feuille, elle sera notée "C" et ne comptera pas dans les fautes d'équipe <input type="checkbox"/> B - Elle sera notée "B" et comptera comme faute d'équipe <input type="checkbox"/> C - Elle sera notée "B" et ne comptera pas comme faute d'équipe <input type="checkbox"/> D - Elle sera notée "C" et comptera comme faute d'équipe	C	Art 38.4.1 : 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.
Q36-8	Une faute technique d'un joueur ne doit pas compter dans les fautes d'équipe. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 38.4.1 : 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
Q36-9	B5 est sanctionné de sa 5ème faute. En sortant du terrain il est sanctionné d'une FT. L'entraîneur B a déjà deux fautes techniques B. L'entraîneur B est-il disqualifié ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Art 38.3.3 : Un entraîneur doit être disqualifié lorsque : - il est sanctionné de deux (2) fautes techniques ("C") résultant de son comportement antisportif personnel, - il est sanctionné de trois (3) fautes techniques cumulées résultant du comportement antisportif de membres de son banc d'équipe ou une combinaison de trois (3) fautes techniques dont l'une lui a été personnellement infligée ("C").
Q36-10	La remise en jeu après le LF d'une faute technique se fait en zone avant au point de remise en jeu ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art. 36.3.2 Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis l'endroit le plus proche de celui où était le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
Q36-11	Pour toute faute technique, l'adversaire devra bénéficier d'1 lancer-franc. Et si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit alors une situation d'entre deux <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art. 36.3.2

ART 37 FAS

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
	<p>Pour juger si une faute est antisportive ou non, l'arbitre doit juger l'intention du joueur fautif.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 36 : L'arbitre doit juger seulement l'action.
	<p>Pour juger si la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants :</p> <p>'A - Si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit 'B - Si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif - rudesse 'C - Si un dernier défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement en essayant d'arrêter une contre attaque 'D - Si un joueur tape des pieds pour gêner un tir en course sur contre attaque</p>	A B C	<p>Art 36</p> <p>36.1.1 Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles. 36.1.2 Les fautes antisportives doivent être interprétées de la même manière pendant toute la rencontre. L'arbitre doit juger seulement l'action. 36.1.3 Pour juger si la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants : <input type="checkbox"/> si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive, <input type="checkbox"/> si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), c'est une faute antisportive, <input type="checkbox"/> si un défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement en essayant d'arrêter une contre attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, c'est une faute antisportive, <input type="checkbox"/> si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale), il n'y a pas de faute antisportive.</p>
	<p>A10 prend le contrôle du ballon lors d'un rebond et il est immédiatement marqué de près par B5, A10 balance excessivement les coudes afin d'intimider B5 et le touche au visage violemment. L'arbitre doit sanctionner A10:</p> <p>'A - D'une faute personnelle 'B - D'une faute technique 'C - D'une faute antisportive</p>	C	Art 36 : A10 utilise ses coudes pour intimider le défenseur, mais comme il le touche au visage violemment, l'arbitre doit le sanctionner d'une faute antisportive
	<p>Si un joueur fait un effort pour jouer le ballon et un contact excessif non intentionnel se produit, l'arbitre sifflera</p> <p>'A - Une faute personnelle 'B - Une faute technique 'C - Une faute antisportive 'D - Aucune faute</p>	C	Art 36 : L'arbitre doit siffler une faute antisportive pour le critère de rudesse
	<p>B14 intercepte le ballon et part en contre-attaque. Le dernier joueur de l'équipe A qui peut empêcher la contre-attaque le retient par le maillot. Que doit siffler l'arbitre ?</p> <p>'A - Faute personnelle pour A5 et remise en jeu au point le plus proche de l'infraction 'B - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction 'C - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation 2 LF pour B14 et remise en jeu à hauteur de la ligne médiane face à la table de marque 'D - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation 2 LF pour B14 et remise en jeu en zone avant au point de remise en jeu</p>	D	<p>Art 36.1.1 : Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles Art 36.1.3 : Pour juger si la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants : si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, c'est une faute antisportive</p>
	<p>Avec 0'53" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, A4 a le ballon dans les mains ou à disposition pour une remise en jeu quand A5 provoque un contact avec B5 sur le terrain de jeu et une faute est sifflée contre A5.</p> <p>'A - Faute personnelle pour A5 et remise en jeu pour l'équipe B à l'endroit le plus proche de l'infraction 'B - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation 2 LF et remise en jeu pour l'équipe B 'C - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation une remise en jeu pour l'équipe B à l'endroit le plus proche de l'infraction</p>	A	INTERPRETATIONS OFFICIELLES : A5 n'a pas obtenu d'avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A5 doit être sifflée à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude doit être sanctionné d'une faute antisportive. Le ballon est accordé à l'équipe B pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction.
	<p>Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	Art 36.2.3 : Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives.
	<p>A7 tire au panier et B8 commet une faute rude sur cette action de tir. L'arbitre siffle une faute antisportive à B8. Il accorde le panier et donne 2 LF à A7 suivis d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane face à la table de marque. L'arbitre a fait une bonne application du règlement.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 36.2.2 : Des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de : une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant Art 36.2.2 : Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit : - si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : deux (2) lancers francs, - si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et on accorde en plus un (1) lancer franc - si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs</p>
	<p>Alors que A6 tente un lay-up seul en contre-attaque, B15 le pousse fortement sans jouer le ballon. L'arbitre siffle alors antisportive. Le panier est marqué. De combien de LF doit bénéficier A6 ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - 1 <input type="checkbox"/> B - 2 <input type="checkbox"/> C - 3</p>	A	<p>Art 36.2.2 : Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit : - si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : deux (2) lancers francs, - si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et on accorde en plus un (1) lancer franc - si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs</p>
	<p>A4 est sanctionné d'une 2ème faute antisportive. L'arbitre doit :</p> <p><input type="checkbox"/> A - sanctionner A4 d'une faute disqualifiante <input type="checkbox"/> B - sanctionner A4 d'une faute technique <input type="checkbox"/> C - ne pas siffler de faute supplémentaire <input type="checkbox"/> D - ajouter une faute disqualifiante avec rapport</p>	C	Art 36.2.4 : Si un joueur est disqualifié selon l'Art.36.2.3, cette faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.
	<p>Une faute antisportive est sifflée à B8 sur A4. Il s'agit de la deuxième faute antisportive de B8. La dernière faute de B8 est elle une faute disqualifiante ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON</p>	NON	Art 36.2.4 : Si un joueur est disqualifié selon l'Art.36.2.3, cette faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.
	<p>A6 est disqualifié parce qu'il vient de commettre sa 2ème faute antisportive. Comme il ne s'agit pas d'une faute disqualifiante, il peut rester sur le banc de son équipe.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	Art 37.2.2 : Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment.

Après qu'une faute antisportive ait été infligée au fautif, un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 37.2.2
--	------	------------

Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné d'une faute antisportive et d'une faute technique. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 36.2.3 et 37.2.3 : Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives ou bien de deux (2) fautes techniques
---	------	--

ART 38 DISQUALIFIANTE

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q38-1	Un joueur disqualifié peut assister à la fin de la rencontre depuis les tribunes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 38.3.2 : Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment.
Q38-2	A8 est sanctionné d'une faute technique en 1ère période. Vers la fin du 3ème quart-temps, il est à nouveau sanctionné d'une faute technique. Il est automatiquement disqualifié <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Int. 36-2.3 Principe Disqualification pour 2 fautes techniques Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié. Art. 37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une et d'une faute technique.
Q38-3	A8 est sanctionné d'une faute disqualifiante après avoir tenu des propos menaçants envers l'arbitre. L'équipe B bénéficie de 2LF qui peuvent être tirés par n'importe quel joueur désigné par l'entraîneur. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 38.3.3 Un ou des lancer(s)-franc(s) doivent être accordés : o A tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact, o Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.
Q38-4	Lorsqu'un entraîneur est disqualifié. Qui le remplace ? <input type="checkbox"/> A - On inscrit un entraîneur adjoint sur la feuille de marque <input type="checkbox"/> B - N'importe quel joueur <input type="checkbox"/> C - L'entraîneur adjoint s'il y en a un inscrit sur la feuille de marque <input type="checkbox"/> D - Le capitaine s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint sur la feuille de marque	C D	Art 38.1.2 : Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP) et doit être inscrit dans la case de l'entraîneur adjoint (en cas de sanctions de faute technique de banc "B" ou d'entraîneur "C").
Q38-5	Un joueur doit être disqualifié dès lors qu'il est sanctionné de 3 fautes antisportives. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 36.2.3 : Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives.
Q38-6	Quels sont les acteurs d'une rencontre de basket qui peuvent être sanctionnés d'une faute disqualifiante ? <input type="checkbox"/> A - Un joueur <input type="checkbox"/> B - Un remplaçant <input type="checkbox"/> C - L'entraîneur <input type="checkbox"/> D - L'entraîneur adjoint <input type="checkbox"/> E - Un accompagnateur <input type="checkbox"/> F - Un spectateur <input type="checkbox"/> G - Le responsable de salle	A B C D E	Art 38.1.1 : Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante d'un joueur ou d'un membre du banc d'équipe.
Q38-7	L'entraîneur de l'équipe A est disqualifié. Il n'y a pas d'entraîneur adjoint. N'importe quel joueur de l'équipe peut alors endosser le rôle d'entraîneur. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 38.1.2 : Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP) et doit être inscrit dans la case de l'entraîneur adjoint (en cas de sanctions de faute technique de banc "B" ou d'entraîneur "C").
Q38-8	Après une faute disqualifiante, 2 LF sont toujours accordés à l'équipe adverse. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 38.3.4 Le nombre de lancers-francs accordés doit être attribué comme suit : o Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs o Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs, o Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc est accordé en supplément, o Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés. o Si la faute est une disqualification d'un entraîneur : 2 lancers-francs

ART 39 BAGARRE

Sommaire	QUESTION	REPOSE	FEED BACK
Q39-1	<p>L'équipe A contrôle le ballon depuis 14 secondes ; B8 et A5 tiennent fermement le ballon. Avant que l'arbitre ne siffle la situation d'entre-deux, B9 et A4 commencent à se battre. La flèche de possession indique la reprise du jeu pour l'équipe A. Les 2 joueurs sont disqualifiés. De quelle façon le jeu doit reprendre ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - A hauteur de la ligne médiane face à la table de marque</p> <p><input type="checkbox"/> B - Au point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A</p> <p><input type="checkbox"/> C - Avec 10 secondes au chronomètre des tirs</p> <p><input type="checkbox"/> D - Avec 14 secondes au chronomètre des tirs</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> B</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C</p>	<p>Art 39.1 : Remise en jeu pour l'équipe A au point de remise en jeu en zone avant avec 10 secondes au chronomètre des tirs</p>
Q39-2	<p>En cas de bagarre, qui est autorisé à quitter la zone de banc pour aider les arbitres à maintenir l'ordre, et ne sera pas disqualifié ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'entraîneur</p> <p><input type="checkbox"/> B - Un accompagnateur</p> <p><input type="checkbox"/> C - L'entraîneur adjoint</p> <p><input type="checkbox"/> D - Un remplaçant</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> A</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C</p>	<p>Art 39.2.2 : Seul l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint est/sont autorisé(s) à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, il(s) ne doit/doivent pas être disqualifié(s).</p>
Q39-3	<p>Pendant une bagarre, tout remplaçant, joueur exclu ou accompagnateur qui quitte les limites de son banc d'équipe doit être disqualifié, même s'il ne participe pas à la bagarre</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> VRAI</p>	<p>Art 39.2.1 : Tout remplaçant, joueur exclu ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié</p>
Q39-4	<p>Un entraîneur qui quitte sa zone de banc lors d'une bagarre doit obligatoirement être disqualifié.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> FAUX</p>	<p>Art 39.2.2 : Seul l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint est/sont autorisé(s) à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, il(s) ne doit/doivent pas être disqualifié(s).</p>
Q39-5	<p>Une bagarre éclate sur le terrain entre B8 et A5. A12, alors remplaçant, rentre sur le terrain afin de défendre son coéquipier. Quels seront les joueurs qui seront disqualifiés ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - B8</p> <p><input type="checkbox"/> B - A5</p> <p><input type="checkbox"/> C - A12</p> <p><input type="checkbox"/> D - L'entraîneur A</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> A</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C</p>	<p>Art 39.1 : Une bagarre est une altercation physique entre deux (2) ou plusieurs adversaires (joueurs ou membres du banc d'équipe). Cet article s'applique seulement aux membres du banc d'équipe qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.</p> <p>Art 39.2.1 : Tout remplaçant, joueur exclu ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.</p>
Q39-6	<p>Lors d'une bagarre, le remplaçant B6 pénètre sur le terrain. L'entraîneur B rentre sur le terrain pour retenir B6. Est-ce qu'une faute sera inscrite au compte de l'entraîneur B ?</p> <p><input type="checkbox"/> OUI</p> <p><input type="checkbox"/> NON</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> OUI</p>	<p>Art 39.3.1 : Quelque soit le nombre de membres du banc d'équipe disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique ("B") doit être infligée à l'entraîneur.</p>
Q39-7	<p>La règle qui définit les sanctions à appliquer en cas de bagarre s'applique aux joueurs sur le terrain ?</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> VRAI</p>	<p>Art 39.1 : une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs ou membres du banc d'équipe)</p>

ART 40 5 FAUTES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q40-1	<p>B7 débute un double pas vers le panier. Alors qu'il a posé son 1er appui, A8 le pousse. B7, bien que déséquilibré, lâche le ballon vers le panier et le marque. De quelle façon le jeu va-t-il se poursuivre ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - L'arbitre refuse le panier et accorde 2 LF</p> <p><input type="checkbox"/> B - L'arbitre accorde la panier et donne la possession à l'équipe A</p> <p><input type="checkbox"/> C - l'arbitre accorde le panier et donne 1 LF à B7</p>	C	<p>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.</p> <p>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</p>
Q40-2	<p>Alors que A4 effectue un tir en course, le joueur B9 lui tape l'avant-bras. Le panier est manqué. L'arbitre siffle et accorde :</p> <p><input type="checkbox"/> A - 2 LF pour A4</p> <p><input type="checkbox"/> B - une remise en jeu en ligne de fond pour l'équipe A</p> <p><input type="checkbox"/> C - un panier à 2 points et 1 LF pour A4</p> <p><input type="checkbox"/> D - 2 LF pour A7</p>	A	<p>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 depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs sont accordés</p>
Q40-3	<p>B12 pénètre dans la zone restrictive et avec son épaule, il pousse son défenseur A5 qui tombe. Que siffle l'arbitre ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - faute au joueur A5</p> <p><input type="checkbox"/> B - faute offensive au joueur B12</p> <p><input type="checkbox"/> C - double faute aux joueurs A5 et B12</p>	B	<p>Art 33.15 : Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou qui n'a pas le contrôle du ballon.</p>
Q40-4	<p>Le joueur A5 effectue une remise en jeu. Sur le terrain, le joueur B6 retient le joueur A8 afin de l'empêcher de se démarquer. L'arbitre doit siffler une faute à B6 ?</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	<p>Art 31.14 : Tenir est le contact illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.</p> <p>Interprétations officielles : l'arbitre doit siffler une faute à B6, joueur défenseur. Comme nous ne sommes pas dans les 2 dernières minutes, il n'y a pas de FAS obligatoirement. Sauf si tu estimes que le contact est volontaire (ne joue pas le ballon ou rude) Dans les 2 dernières minutes, sur la même situation, il faut mettre obligatoirement une FAS quelque soit le type de contact créé par le défenseur.</p>
Q40-5	<p>B13 commet une faute sur A8 qui dribble dans la zone restrictive proche de la ligne de fond. L'arbitre siffle une faute et doit donner le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu sur la ligne de touche.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 34.2.1 : Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction</p>
Q40-6	<p>Un joueur ayant commis 5 fautes doit être remplacé dans les 45 secondes.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 40.1 : Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, est éliminé. Il doit en être informé par l'arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les trente (30) secondes</p>

ART 41 FAUTES D'EQUIPE

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q41-1	<p>Les fautes commises pendant la prolongation sont comptabilisées de la façon suivante :</p> <input type="checkbox"/> A - dans la continuité des fautes de la 4ème période <input type="checkbox"/> B - elles ne comptent pas dans les fautes d'équipe <input type="checkbox"/> C - comme une période, à savoir que le compteur des fautes d'équipe est remis à "0"	A	Art 41.1.3 : Toutes les fautes d'équipe commises pendant une prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours de la quatrième période.
Q41-2	<p>L'équipe A contrôle le ballon. Le joueur A6 commet une charge sur B7. Il s'agit de la 6ème faute d'équipe. L'arbitre doit donner 2 LF à l'équipe B.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 41.2.2 : Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu au point le plus proche de la faute pour les adversaires.
Q41-3	<p>A12 commet une faute sur B8 qui est en train de dribbler. Il s'agit de la 4ème faute de l'équipe A. L'arbitre doit accorder 2 LF à B8.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 41.1.1 : Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis quatre (4) fautes d'équipe au cours d'une période.
Q41-4	<p>L'équipe A contrôle le ballon lorsque A7 commet une faute. C'est la 5ème faute de l'équipe A. L'arbitre donne 2 LF à l'équipe B.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	Art 41.2.2 : Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu au point le plus proche de la faute pour les adversaires.
Q41-5	<p>Alors que l'équipe B est dans la pénalité, B12 commet une faute offensive sur A10. L'arbitre siffle et doit:</p> <input type="checkbox"/> A - accorder 2 LF à A10 <input type="checkbox"/> B - accorder 2 LF pour n'importe quel joueur de l'équipe A <input type="checkbox"/> C - procéder à une remise en jeu pour l'équipe A <input type="checkbox"/> D - rendre la balle à l'équipe qui en bénéficie selon la flèche d'alternance	C	Art 41.2.2 : Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu au point le plus proche de la faute pour les adversaires.

ART 42 SITUATIONS SPECIALES

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q42-1	<p>Le joueur A8 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, alors que A8 est encore en l'air, B6 commet une faute antisportive sur A8 et le ballon manque l'anneau. Que doit siffler l'arbitre ?</p> <input type="checkbox"/> 24 secondes <input type="checkbox"/> FAS	FAS	Interprétations, ART.42, disposition n°1 - B6 a commis une faute antisportive sur A8 dans l'action de tir. Donc, la violation des vingt-quatre secondes par l'équipe A doit être ignorée comme si elle s'était produite après la faute antisportive. Deux ou trois lancers francs doivent être attribués à A8, suivis par une remise en jeu de l'équipe A au point de remise en jeu en zone avant
Q42-2	<p>B12 commet une faute sur A4 qui tire en suspension. Tandis que A4 est toujours en action de tir, B4 commet à son tour une faute personnelle sur A4. La faute de B4 doit être ignorée.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Interprétations, Art 42 - La faute de B12 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.
Q42-3	<p>L'équipe A contrôle le ballon. A6 et B12 commettent chacun une faute antisportive. L'arbitre rend le ballon à l'équipe A. L'arbitre a fait une bonne application du règlement.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art 42.2.7 : Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit : une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, ce dernier doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu au point le plus proche de la première infraction.
Q42-4	<p>Alors que A5 détient le ballon pour une RJ, A6 est sanctionné d'une faute personnelle qui donne droit à une RJ pour l'équipe B. Les deux remises en jeu peuvent-elles s'annuler ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 42.2.5 : Une fois que le ballon est devenu vivant (...) pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.
Q42-5	<p>Alors que A9 dribblait, B7 a été sanctionné d'une FT. A5 détient le ballon pour tirer les LF, lorsqu'A6 est sanctionné d'une FT. Les deux réparations peuvent elles s'annuler ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art 42.2.5 : Une fois que le ballon est devenu vivant pour le 1er ou unique LF (...), cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.
Q42-6	<p>B12 commet une faute antisportive contre A8 qui tire à 3 pts. Le tir est manqué. Le joueur A8 mécontent est sanctionné à son tour d'une faute technique. Les deux sanctions s'annulent-elles ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Art. 42 : Les deux sanctions ne peuvent pas s'annuler car elles ne sont pas équivalentes (3LF pour A8 + possession pour A et 1 LF pour B). Art 42.2.4 : Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction restant à exécuter annule tous les droits antérieurs à la possession. (la possession de la faute antisportive est ainsi annulée).

ART 43 LANCERS FRANCS

Sommaire	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q43-1	<p>Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le ballon sur le tir de lancer-franc touche l'anneau.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	VRAI	<p>Art 43 - Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le lancer franc ait pris fin.</p>
Q43-2	<p>Pendant les tirs de lancers francs, les joueurs alignés ne doivent pas :</p> <p><input type="checkbox"/> A - Occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit <input type="checkbox"/> B - Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer franc <input type="checkbox"/> C - Distraire le tireur de lancer franc par leurs actions</p>	A B C	<p>Art 43 - Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'un (1) mètre. Pendant les lancers francs ces joueurs ne doivent pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> - occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit, - pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer franc, - distraire le tireur de lancer franc par leurs actions.
Q43-3	<p>A9 tire son dernier lancer franc et il le marque. En retombant, son pied franchit involontairement la ligne de lancer franc. C'est une violation et l'équipe B bénéficie de la remise en jeu en ligne de fond.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 43.3.1 : Si un lancer franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer franc, le point, s'il est marqué, ne doit pas compter. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession doit/doivent être exécuté(s).</p>
Q43-4	<p>B9 commet une faute sur A7 qui se blesse. Il est remplacé par A10. Le joueur A13 se présente pour tirer les lancers francs à la place de A7. L'arbitre doit laisser A13 tirer les lancers francs.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 43.2.1 : Lorsqu'une faute personnelle est sanctionnée par des lancers francs, et si le joueur sur lequel la faute a été commise doit quitter le terrain pour cause de blessure, son remplaçant doit tirer les lancers francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur peut tirer les lancers francs.</p>
Q43-5	<p>Une faute technique est sifflée à un joueur de l'équipe A. L'entraîneur de l'équipe B doit alors désigner un joueur de son équipe pour tirer les LF. Ce sera :</p> <p><input type="checkbox"/> A - Le capitaine en titre <input type="checkbox"/> B - Le capitaine en jeu, si le capitaine en titre n'est pas présent sur le terrain <input type="checkbox"/> C - N'importe quel joueur présent de l'équipe qualifié pour la rencontre</p>	C	<p>Art 43.2.2 : Lorsqu'une faute technique est sifflée, tout adversaire désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers francs.</p>
Q43-6	<p>Le tireur de LF peut quitter le demi-cercle ou toucher la ligne de LF dès que le ballon a quitté ses mains.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>Art 43.2.3 : Le tireur de LF ne doit pas toucher la ligne de lancer franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau</p>
Q43-7	<p>A5 tire un LF, et le marque mais son pied a franchi la ligne des LF. L'arbitre doit :</p> <p><input type="checkbox"/> A - Refuser le panier et donner une remise en jeu en ligne de fond <input type="checkbox"/> B - Refuser le panier et donner une remise en jeu dans le prolongement de la ligne des LF <input type="checkbox"/> C - Accorder le panier et négliger la violation</p>	B	<p>Art 43.3.1 : Si un lancer franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer franc, le point, s'il est marqué, ne doit pas compter. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession doit/doivent être exécuté(s).</p>

ART 44 ERREURS RECTIFIABLES

	QUESTION	REPONSE	FEED BACK
Q44-1	Une erreur rectifiable peut-être corrigée après que les arbitres ont signé la feuille de marque. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	 FAUX	Art 44.2.6 : Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que l'arbitre a signé la feuille de marque.
Q44-2	Des LF immérités ont été accordés. L'arbitre rectifie son erreur après que les LF ont été marqués. Toutefois, les LF réussis doivent compter. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	 FAUX	Art 44.3.1 : Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) : Le/le(s) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s)