



EPREUVE E3 : QUESTIONNAIRE CODE DE JEU

L'épreuve est constituée de 20 questions (10 Vrai / Faux et 10 Questions à Choix Multiples) parmi les 200 questions proposées.



SOMMAIRE

- Cliquez sur l'article choisi et allez directement sur la page de questions

Objet	Nb de questions
	200
Définitions	2
Le terrain	5
Equipement	2
Les équipes	2
Joueurs : blessures	7
Capitaine : fonctions et pouvoirs	3
Entraîneurs : fonctions et pouvoirs	5
Temps de jeu, score nul et prolongations	3
Commencement et fin d'une période ou de la rencontre	5
Statuts du ballon	4
Position d'un joueur et d'un arbitre	2
Entre-deux et possession alternée	8
Comment jouer le ballon	3
Contrôle du ballon	5
Joueur en action de tir	5
Panier réussi et sa valeur	3
Remise en jeu	7
Temps-mort	9
Remplacement	10
Rencontre perdue par forfait	2
Rencontre perdue par défaut	2
Violations	2
Joueur et ballon hors des limites du terrain	4
Dribble	5
Le marcher	6
3 secondes	5
Joueur étroitement marqué	2
8 secondes	5
24 secondes	7
Ballon retournant en zone arrière	7
« Goaltending » et intervention illégale	8
Fautes	1
Contact : principes généraux	7
Faute personnelle	1
Double faute	4
Faute technique	8
Faute antisportive	5
Faute disqualifiante	4
Bagarre	5
5 fautes d'un joueur	3
Sanction de fautes d'équipe	4
Situations spéciales	4
Lancers francs	5
Erreurs rectifiables	4

Définitions

[Retour au sommaire](#)

Q1-1	Le panier d'une équipe est celui dans lequel elle doit marquer. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'FAUX	Art 1.2 : Une équipe défend son propre panier
Q1-2	Le panier d'une équipe est celui qu'elle défend. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'VRAI	Art 1.2 : Une équipe défend son propre panier

Le terrain



Q2-1	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
Q2-2	Les lignes de touche et ligne de fond 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.
Q2-3	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.
Q2-4	La ligne médiane fait partie de la zone : <input type="checkbox"/> Arrière <input type="checkbox"/> Avant	'Arrière	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 .
Q2-5	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

Equipement



Q3-1	Le panier comprend l'anneau et le filet. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'VRAI	Art 3 : "Equipement"
Q3-2	L'ordinateur E-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	'VRAI	Art 3 : "Equipement"

Les équipes



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	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	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	<input type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> 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.

Joueur : blessures



Q5-1	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 <input type="checkbox"/> FAUX	Interprétations Art 5 "Joueurs - Blessure" 5-3 Principe "Limite pour évacuer un joueur blessé" 5-4 Exemple 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.
Q5-2	Si un joueur est blessé 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 type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Interprétations Art 5 "Joueurs - Blessure" 5-5 Principe "joueur blessé et temps-mort" 5-6 Exemple
Q5-3	A12 est désigné par son entraîneur pour commencer la rencontre. Lors de l'échauffement A12 se blesse et son entraîneur demande de le remplacer. Dans cette situation : <input type="checkbox"/> A - L'entraîneur A peut remplacer seulement le joueur blessé <input type="checkbox"/> B - L'entraîneur A peut changer plusieurs joueurs car cela change sa stratégie <input type="checkbox"/> C - L'entraîneur B ne peut effectuer qu'un seul changement <input type="checkbox"/> D - L'entraîneur B peut effectuer plusieurs changements	<input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	Art 5.7 : Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.
Q5-4	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 C - Il est le capitaine de l'équipe	<input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C	Art 5.6 : Un joueur qui saigne doit être remplacé immédiatement. Sauf si son entraîneur demande un temps-mort et que la plaie est recouverte après celui-ci.
Q5-5	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 type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> FAUX	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.
Q5-6	A5 se blesse, l'entraîneur B demande un TM après que le remplaçant de A5 a pénétré sur le terrain. A5 peut-il être autorisé à entrer en jeu à l'issue du TM? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI <input checked="" type="checkbox"/> NON	A5 ne peut pas rentrer en jeu à l'issue du TM car son remplaçant ne peut pas sortir du jeu : il n'y a pas eu de période de jeu chronométrée. Interprétation Art 5 Disposition 3 Exemple B

Q5-7	A8 est blessé lors d'un choc avec B4 et reste au sol. Les remplaçants A5 et A6 veulent entrer sur le terrain avec le médecin pour aider A8. A5 et A6 doivent-ils attendre l'autorisation des arbitres pour pénétrer sur le terrain ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Seul le médecin peut entrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre s'il juge que la gravité de la blessure du joueur le justifie. Art 5.4 : les membres du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.
		'OUI	

Capitaine : fonctions et pouvoirs



Q6-1	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		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.
		C	

Q6-2	L'équipe A n'est pas d'accord avec le score final. S'il souhaite poser une réclamation, le capitaine A doit en informer les arbitres immédiatement et signer en bas de la feuille dans la case "réclamation". <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 6.2 : Le capitaine doit, immédiatement à la fin de la rencontre, informer l'arbitre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation" Il dispose de 20min après la fin de la rencontre pour maintenir sa réclamation.
		'VRAI	

Q6-3	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		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.
		'NON	

Entraîneur : fonctions et pouvoirs



Q7-1	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. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 7 "Entraîneurs : Devoirs et pouvoirs" 7-3 Principe "Erreur sur le 5 de départ" 7-4 Exemple Il ne faut pas modifier la feuille de marque mais faire entrer le bon joueur sur le terrain.
		'NON	

Q7-2	Un entraîneur-joueur commet sa 5ème faute sur le terrain. Il doit sortir. Il peut continuer à entraîner. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> 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.
		'VRAI	

Q7-3	Une faute technique est sifflée à A5. L'entraîneur de l'équipe B doit désigner le joueur qui va tirer le lancer franc. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 7.9 : L'entraîneur doit désigner le tireur du lancer franc... (pas le capitaine)
		'VRAI	

Q7-4	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 ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 7.4 : le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
		'OUI	

Q7-5	Pendant la rencontre, l'aide entraîneur est debout lorsque l'entraîneur est assis. Est ce légal ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		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.
		'OUI	

Temps de jeu, score nul et prolongations



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		Art 8.6 : Un intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux initial.
		VRAI	
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		Art 8.6 : Un intervalle de jeu prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
		FAUX	
Q8-3	En même temps que le signal de fin de temps de jeu du 2ème quart-temps retentit, l'arbitre siffle une faute à A7. C'est la cinquième faute de l'équipe A. Les deux lancers francs seront tirés après la mi-temps, juste avant de reprendre le 3ème quart-temps. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 8.8 : si une faute est commise lorsque le signal du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit ou juste avant, tout éventuel lancer franc doit être tenté après la fin du temps de jeu.
		FAUX	

Commencement et fin d'une période ou de la rencontre



Q9-1	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 9 "Commencement et fin de période" 9-1 Principe "Retard des joueurs et forfait" 9-2 Exemple "Moins de 5 joueurs, délai d'attente et forfait" a) 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.
		VRAI	
Q9-2	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 9 "Commencement et fin de période" 9-7 Exemple "Erreur de panier d'une équipe" Les deux points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.
		VRAI	
Q9-3	Quand commence la rencontre ? <input type="checkbox"/> A - Quand l'arbitre pénètre dans le cercle central avec le ballon pour faire l'entre-deux initial <input type="checkbox"/> B - Quand le ballon quitte les mains de l'arbitre pour l'entre-deux initial <input type="checkbox"/> C - Lorsqu'un joueur frappe le ballon à l'entre-deux		Art 9.1 : La première période commence lorsque le ballon quitte la ou les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux initial.
		B	
Q9-4	Si une prolongation est nécessaire, les équipes attaquent sur les mêmes paniers qu'au quatrième quart-temps. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 9.7 : Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.
		VRAI	
Q9-5	Lors de la RJ de début de 3ème période, A8 pousse B5 pour se démarquer alors que le ballon vient de quitter les mains de A6 qui effectue la RJ. La 3ème période était-elle commencée lorsque A8 a commis la faute sur B5? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 9.2 : Les autres périodes commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
		OUI	

Statuts du ballon



Q10-1	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
Q10-2	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
Q10-3	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
Q10-4	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.

Position d'un joueur et d'un arbitre



Q11-1	La position d'un joueur en l'air est déterminée par l'endroit où il retombe au sol. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	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.
Q11-2	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. <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	C	Art 11.2 : Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Entre-deux et possession alternée



Q12-1	Lors de l'entre deux initial, le ballon est sorti du terrain par le sauteur B4. Le ballon est remis par l'arbitre à A4 pour la remise en jeu. L'équipe B bénéficiera de la prochaine possession alternée. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NON	Interprétations Art.12.1.2 : Aucune équipe n'a encore pris le contrôle du ballon sur le terrain. L'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain devra bénéficier de la 1ère possession alternée
Q12-2	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	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	Lors d'une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A, une violation est sifflée par l'arbitre à A8 qui a mis plus de 5 secondes à faire la passe. <input type="checkbox"/> A - Le ballon sera donné à l'équipe B. <input type="checkbox"/> B - La remise en jeu se fera au même endroit. <input type="checkbox"/> C - La flèche est tournée et la prochaine possession alternée sera pour l'équipe B. <input type="checkbox"/> D - La flèche n'est pas tournée et la prochaine possession alternée sera pour l'équipe A.	A B C	Art 12.4.2 : La possession alternée prend fin lorsque l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation

Q12-4	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	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.

Q12-5	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	Art. 12.2.7 : Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

Q12-6	A la fin de la seconde période, le joueur A7 est sanctionné d'une faute technique. L'équipe A est bénéficiaire de la remise en jeu de début de période en application de la possession alternée. L'équipe B bénéficie d'un LF. La 3ème période débutera par une remise en jeu par l'équipe : <input type="checkbox"/> Equipe A <input type="checkbox"/> Equipe B	A	Les fautes qui se produisent pendant les intervalles sont réparées comme si elles s'étaient produites pendant le jeu. En conséquence, l'équipe B bénéficiera de 1LF.-L'équipe A aura la possession et la flèche d'alternance sera retournée dès que le ballon sera touché légalement par un joueur sur le terrain

Q12-7	A4 doit effectuer une remise en jeu en application de la règle de l'alternance. Avant qu'il ait le ballon à sa disposition, une faute technique est sifflée à B8. Doit-on retourner la flèche d'alternance après la réparation qui suit ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	Après le LF de réparation de la FT, le ballon revient à l'équipe qui en avait la possession au moment de la FT et dans des conditions identiques. Ici, le jeu reprendra donc par la REJ consécutive à la règle de l'alternance donc à l'équipe A. La flèche d'alternance sera retournée dès que le ballon sera touché légalement par un joueur sur le terrain

Q12-8	Lors de l'entre-deux initial, le ballon est frappé légalement par le sauteur B12 puis il est attrapé par A7 qui a un pied en touche. Suite à la remise en jeu de B5, A7 dévie le ballon et B8 en prend le contrôle. Lors de la prochaine situation d'E2, quelle équipe bénéficiera de la possession alternée ? <input type="checkbox"/> Equipe A <input type="checkbox"/> Equipe B	EQUIPE A	Art 12.5.2 : l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain lors de l'E2 initial aura droit à la 1ère possession alternée. Interprétations Art 12 "Entre-deux et possession alternée" 12-1 Principe 12-3 Exemple "Entre-deux et violation" L'arbitre lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A4 puis : a) le ballon sort directement des limites du terrain b) le ballon est attrapé par A4 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le sol. Interprétation : Dans les deux cas l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A4. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain bénéficiera de la première possession alternée au point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre deux.

Comment jouer le ballon



Q13-1	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.

Q13-2	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

Q13-3	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	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 13.1 : le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction
		<input type="checkbox"/> FAUX	

Contrôle du ballon



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	<input type="checkbox"/> 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. Dans ce cas, il s'agit d'une faute de l'équipe qui contrôle le ballon (faute offensive), donc pas de lancer franc possible.
		<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	

Q14-2	L'action de tir et le contrôle du ballon se terminent toujours en même temps ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input type="checkbox"/> VRAI	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.
		<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	

Q14-3	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	<input type="checkbox"/> VRAI	Art 14.1.2 : Le contrôle d'équipe continue lorsque le ballon est passé entre les coéquipiers.
		<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	

Q14-4	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	<input type="checkbox"/> OUI	Art 14.3 : Le contrôle d'équipe prend fin lorsqu'un adversaire prend le contrôle du ballon. Toucher le ballon ne signifie pas le contrôler.
		<input checked="" type="checkbox"/> NON	

Q14-5	Le joueur A15 tire au panier. Le ballon ne touche ni le panneau ni l'anneau. A15 le rattrape avant qu'il ne soit touché par un autre joueur. A15 commet-il une violation ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI	Art 14.1.3 : Le contrôle d'équipe prend fin lorsque le ballon a quitté les mains du joueur lors d'un tir au panier. Par conséquent, le joueur a la possibilité de reprendre le ballon, il n'y a pas de marche et il a la possibilité de repartir en dribble.
		<input checked="" type="checkbox"/> NON	

Joueur en action de tir



Q15-1	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 34.2.2 : Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit : • si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé, • si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs sont accordés, • si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs sont accordés, • si la faute est commise sur le joueur au moment du signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin de la période ou juste avant ou au moment du signal sonore des vingt-quatre (24) secondes ou juste avant, alors que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.
		<input type="checkbox"/> FAUX	

Q15-2	<p>Sur son dernier dribble, A5 est poussé par B7. La faute est sifflée. Puis A5 enchaîne un double pas et tire. Le panier est marqué.</p> <input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit refuser le panier de A5 et la réparation sera une remise en jeu pour l'équipe A	A	<p>Art 15.1.3 :</p> <p>Le mouvement continu de l'action de tir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé, • peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tir au panier, • se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.
		<input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit donner deux lancers francs à A5	
	<input type="checkbox"/> C- L'arbitre doit donner un lancer franc supplémentaire à A5		

Q15-3	<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> <input type="checkbox"/> A - La réparation sera 2 lancers francs pour A10	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</p>
	<input type="checkbox"/> C - La réparation sera remise en jeu pour l'équipe A		

Q15-4	<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> <input type="checkbox"/> VRAI	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.

Q15-5	<p>Un joueur est en action de tir lorsqu'il frappe le ballon en direction du panier</p> <input type="checkbox"/> VRAI	VRAI	<p>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.</p>

Panier réussi et sa valeur



Q16-1	<p>L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu avec comme temps affiché au chronomètre 0.2 seconde. Alors que le ballon est en l'air sur la passe de remise en jeu, le joueur A10 fait une claquette pour tirer au panier. Le panier est marqué. L'arbitre accorde le panier. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement ?</p> <input type="checkbox"/> OUI	OUI	<p>Art 16.2.5 : Si le chronomètre de jeu indique 0.00.2 ou 0.00.1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.</p>

Q16-2	<p>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.</p> <input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler	B	<p>Art 16.2.1 : Un panier réussi de la zone de panier à trois points compte trois points.</p>	
				<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			

Q16-3	<p>Il reste 0,2 (deux dixièmes) seconde à jouer. Le joueur B8 qui effectue la remise en jeu passe le ballon à B5 près du panier. B5 prend le ballon à deux mains et tire immédiatement. Le panier doit être accordé.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		<p>Art 16.2.5 : Si le chronomètre de jeu indique 0.2 ou 0.1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.</p>
		'FAUX	

Remise en jeu



Q17-1	<p>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 ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		<p>Interprétations Art 17 "Remise en jeu" 17-1 Principe "Intervention dans les mains sur remise en jeu" 17-2 Exemple 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.</p>
		'NON	

Q17-2	<p>Dans les deux dernières minutes de la rencontre, un "marcher" est sifflé à A7 qui faisait un lay up. L'entraîneur B demande un temps-mort. La remise en jeu pour l'équipe B se fera au point le plus proche où a eu lieu la violation dans sa zone arrière?</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		<p>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 bénéficiaire 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 ou en zone arrière selon le choix de l'entraîneur.</p>
		'FAUX	

Q17-3	<p>L'équipe B vient de marquer un panier. A7 effectue la remise en jeu ligne de fond.</p> <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		<p>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 coéquipier se trouvant sur ou derrière la ligne de fond, ..., (dans un) délai de cinq secondes.</p>
		A	
		C	
		D	

Q17-4	<p>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 ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		<p>Interprétations Art 17 "Remise en jeu" 17-3 Principe "Remise en jeu effectuée de main à main" 17-4 Exemple 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.</p>
		'NON	

Q17-5	<p>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 ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		<p>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.</p>
		'NON	

Q17-6	<p>Il reste 1'50" dans le 4ème temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière et l'équipe B demande un temps mort. La remise en jeu pourra être effectuée soit en zone arrière ou soit en zone avant selon le choix de l'entraîneur ?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 17.2.4
		'NON	Lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiaire de la possession du ballon dans sa zone arrière, la remise en jeu qui suivra pourra être administrée soit au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque soit en zone arrière en fonction du choix du coach. Dans ce cas là, c'est l'équipe adverse qui demande un TM donc la REJ doit avoir lieu au point le plus proche où c'est arrêté le jeu soit en zone arrière

Q17-7	<p>Dans les deux dernières minutes de la rencontre, A8 remonte le ballon dans la zone arrière de son équipe. 4s se sont écoulées lorsque B4 chasse le ballon hors du terrain. L'entraîneur A demande un temps mort. A la reprise du jeu, une nouvelle période de huit secondes sera accordée à l'équipe A et la remise en jeu se fera à la ligne médiane face à la table de marque.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		
		'FAUX	Si l'entraîneur A décide d'une REJ en zone arrière, il restera 4 secondes pour passer en zone avant, sinon, REJ en zone avant avec 14 secondes au CT.

Temps-mort



Q18-1	<p>Une équipe ne répondant pas à l'avertissement et prolongeant son retard de retour sur le terrain au delà de la minute réglementaire du temps-mort doit être sanctionnée d'un temps mort supplémentaire. A défaut d'en avoir un de disponible, une faute technique de type "B" sanctionnera son coach.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement"
		'VRAI	18/19-15 Principe "Retour tardif sur le terrain après temps-mort"
			Une faute technique de type "B" sanctionnera son coach.

Q18-2	<p>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.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement"
		'VRAI	18/19-11 Exemple "Moment du début de temps-mort après faute"
			Les équipes doivent être 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.

Q18-3	<p>Après que le ballon a quitté les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux initial, mais avant qu'il soit légalement frappé, le sauteur A5 commet une violation et le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, l'entraîneur demande un temps-mort. Ce temps-mort doit être accordé.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement"
		'FAUX	18/19-2 Exemple "Temps-mort ou remplacement en début de période"
			Bien que la rencontre ait déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

Q18-4	<p>La durée d'un temps-mort est de 50 secondes</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 18.2.1 : Chaque temps-mort doit durer une minute.
		'FAUX	

Q18-5	<p>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.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> 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.
		'VRAI	

Q18-6	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	<input checked="" type="checkbox"/> 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.
-------	--	--	--

Q18-7	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	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Art 18.2.8 : Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué,
-------	--	--	---

Q18-8	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	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement" 18/19-7 Exemple "Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc" (a) avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1, le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé avant la première tentative de lancer-franc.
-------	--	--	---

Q18-9	L'équipe A bénéficie d'1LF suite à une FT. L'équipe A demande un temps mort pendant le LF qui est réussi. La table signale alors la demande de temps mort. Le temps mort doit-il être refusé ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input checked="" type="checkbox"/> NON	le temps-mort doit être accordé. Il sera suivi d'une REJ pour l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de la FT et à l'endroit le plus proche d'où le jeu a été interrompu.
-------	--	---	--

Remplacement



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	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Art 19.2.2 : Une occasion de remplacement commence lorsque 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 et dans chacune des prolongations.
-------	---	--	--

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	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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.
-------	---	--	--

Q19-8	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	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Interprétations Art 18/19 "Temps-mort / Remplacement" 18/19-7 Exemple "Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc" 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 ou le remplacement est immédiatement accordé avant la remise en jeu.
-------	--	--	---

Q19-9	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	<input checked="" type="checkbox"/> 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.
-------	---	---	--

Q19-10	A6 se blesse lors d'un tir. Il est remplacé par A4 qui tire ses lancers francs. Le dernier LF est raté mais lors du rebond une faute est sifflée à A7 avant que le ballon soit touché par un joueur. A4 peut-il être remplacé ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input checked="" type="checkbox"/> 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 redeviene mort après une phase de jeu (ici, il n'y a pas eu de phase de chronomètre de jeu)
--------	---	---	---

Rencontre perdue par forfait



Q20-1	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	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.
-------	---	--	--

Q20-2	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	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.
-------	---	--	--

Rencontre perdue par défaut



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	<input checked="" type="checkbox"/> 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		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.
		'FAUX	

Violations



Q22-1	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 touche à l'endroit le plus proche de la violation. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		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.
		'FAUX	

Q22-2	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		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.
		'VRAI	

Joueur et ballon hors des limites du terrain



Q23-1	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. <input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler violation et redonner le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu <input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit siffler violation et donner le ballon à l'équipe B pour une remise en jeu <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit siffler une faute technique à B12 pour ce geste		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.
		B	

Q23-2	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 : <input type="checkbox"/> A - Siffler violation <input type="checkbox"/> B - Lever le bras la main ouverte <input type="checkbox"/> C - Refuser le panier <input type="checkbox"/> D - Ne pas siffler <input type="checkbox"/> E - Accorder le panier		Art 23.1.2 : Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche la face arrière du panneau.
		D E	

Q23-3	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. <input type="checkbox"/> A - L'arbitre doit siffler violation <input type="checkbox"/> B - L'arbitre doit redonner le ballon à l'équipe A <input type="checkbox"/> C - L'arbitre doit donner le ballon à l'équipe B <input type="checkbox"/> D - L'arbitre doit siffler situation d'entre-deux		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.
		'D	

Q23-4	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? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> 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.
		'NON	



Dribble



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		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.
		'OUI	
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		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.
		'FAUX	
Q24-3	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		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.
		'VRAI	
Q24-4	L'arbitre doit siffler "porter du ballon" lorsque le ballon repose dans la main d'un joueur (main sous le ballon) et que ce dernier continue son dribble <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 24.1.3 : Un dribble prend fin lorsque le joueur (...) laisse reposer le ballon dans une ou les deux mains.
		'VRAI	
Q24-5	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		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.
		'VRAI	

Le marcher



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		Interprétations Art 25 "Le marcher" 25-1 Principe "Joueur allongé au sol" (...) Toutefois, si ce joueur roule ensuite ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.
		'NON	
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 siffle violation de marcher. L'arbitre a-t-il fait une juste application du règlement ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 25 "Le marcher" 25-3 "Exemple" Alors qu'il est allongé au sol, A5 prend le contrôle du ballon. Ensuite A5 : (b) commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol. L'action d'A1 est légale
		'NON	
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		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. (sauf attrapé en course)
		'A	
		'D	
Q25-4	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		Interprétations Art 25 "Le marcher" 25-1 Principe "Joueur allongé au sol" Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon. De même, il est légal qu'un joueur détenant le ballon tombe au sol. Il est également légal qu'un joueur glisse brièvement au sol après une chute.
		'A	
		'B	

Q25-5	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	<input type="checkbox"/> 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.
		<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	

Q25-6	A5 plonge au sol pour s'emparer du ballon. Il glisse sur le dos et commence un dribble puis se relève. Cette action est légale ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> OUI	Interprétations Art 25 "Le marcher" 25-3 Exemple "Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève" Alors qu'il est allongé au sol, A5 prend le contrôle du ballon. Ensuite A5 : (b) commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol, Interprétation : L'action d'A5 est légale
		<input checked="" type="checkbox"/> OUI	

3 secondes



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	<input type="checkbox"/> 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.
		<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	

Q26-2	A15 effectue une remise en jeu dans sa zone avant. Le ballon est dans ses mains, lorsque l'arbitre siffle violation "trois secondes" à A11 qui est dans la zone restrictive depuis 4 secondes. L'arbitre a pris la bonne décision. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input type="checkbox"/> 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.
		<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	

Q26-3	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	<input type="checkbox"/> 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 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.
		<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	

Q26-4	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	<input type="checkbox"/> A	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
		<input checked="" type="checkbox"/> C	
		<input type="checkbox"/> D	
		<input checked="" type="checkbox"/> E	

Q26-5	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	<input type="checkbox"/> 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.
		<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	

Joueur étroitement marqué



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	<input type="checkbox"/> VRAI	Art 27.2 : Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq secondes.
		<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	

Q27-2	A6 dribble dans sa zone avant et arrête son dribble. B5 son défenseur à une distance d'environ deux mètres reste face à lui. A6 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 checked="" type="checkbox"/> 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.
-------	--	--	---

8 secondes



Q28-1	A4 dribble dans sa zone arrière. Il passe le ballon à A8 qui se trouve à cheval sur la ligne médiane. L'appareil des 24 sc affiche "18". Y a-t-il violation à la règle des 8 secondes? <input type="checkbox"/> OUI <input checked="" type="checkbox"/> NON		Art 8.1 : L'équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de huit secondes.
-------	--	--	---

Q28-2	A4 dribble dans sa zone arrière. Il passe le ballon à A8 qui se trouve à cheval sur la ligne médiane. L'appareil des 24 sc affiche "16". Y a-t-il violation à la règle des 8 secondes? <input type="checkbox"/> OUI <input checked="" type="checkbox"/> 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 deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
-------	--	--	--

Q28-3	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 checked="" type="checkbox"/> B - 8 secondes	A	Interprétations Art 28 "8 secondes" 28-4 Exemple : L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée. Interprétation : L'équipe A ne bénéficie que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.
-------	--	---	--

Q28-4	A1 dribble et s'arrête à cheval sur la ligne médiane. Il passe le ballon à A2 également à cheval sur la ligne médiane. Le décompte des 8 secondes doit s'arrêter. <input type="checkbox"/> VRAI <input checked="" type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 28 "8 secondes" 28-5 Principe "8sc et franchissement de la ligne médiane" 28-7 Exemple "8sc et ballon passé entre joueurs à cheval sur ligne médiane" A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. Le décompte des 8 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 checked="" type="checkbox"/> 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.
-------	--	--	--

Q28-5	L'équipe A est sanctionné d'une violation des 8 secondes alors que le joueur A est à cheval sur la ligne médiane. L'équipe B bénéficiera du ballon : A- A hauteur de la ligne médiane B- A l'endroit le plus proche de la violation dans la zone avant de B C- Avec 14 secondes au CT D- A l'endroit le plus proche de la violation dans la zone arrière de B E- Avec 24 secondes au CT	B C	Chaque remise en jeu effectuée en zone avant - après une faute offensive ou une violation de l'équipe adverse dans sa zone arrière (ex : 8 sec., REZ, charge, sortie du ballon ...) - donnera droit à 14 secondes pour l'adversaire pour tirer.
-------	--	--------	---

24 secondes



Q29-1	Lors d'une remise en jeu, le décompte des 24 sc 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 sc.
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 sc 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 sc.
Q29-3	La période des 24 secondes prend fin quand le ballon a touché 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.
Q29-4	A6 tire au panier. Le signal des 24 sc retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et A7 s'en empare immédiatement. Est ce légal ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'NON	Art 29.1.2 : (...) si le ballon ne touche pas l'anneau, il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.
Q29-5	Alors que A5 dribble, une double faute est sifflée. L'équipe A doit-elle bénéficier d'une nouvelle période de 24 sc <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'NON	Art. 50.3 : le chronomètre des tirs doit être arrêté mais pas remis à 24 sc lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant d'une double faute.
Q29-6	A6 tire au panier. Le signal des 24 sc retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et est touché par B5 avant que B7 s'en empare. Est-ce légal ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'NON	Art 29.1.2 : (...) si le ballon ne touche pas l'anneau, il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.
Q29-7	L'équipe A contrôle le ballon depuis 15s dans sa zone avant lorsqu'une double faute est sifflée entre A12 et B14. L'équipe A bénéficiera t-elle de 9s pour tir au panier ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'OUI	Art. 50.3 : le chronomètre des 24 sc doit être arrêté mais pas remis à 24 sc lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant d'une situation d'une double faute.

Ballon retournant en zone arrière



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	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		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.
		'VRAI	

Q30-4	Proche de la ligne médiane, A5 passe le ballon à A9, tous les deux sont dans leur zone avant. La passe est manquée. Le ballon va vers la zone arrière et touche l'arbitre de queue qui a les deux pieds en zone arrière. Le ballon revient en zone avant et A9 s'en empare finalement. <input type="checkbox"/> A - L'arbitre qui a été touché par le ballon est en zone arrière <input type="checkbox"/> B - Le ballon n'est pas considéré en zone arrière car il n'a été touché par aucun joueur <input type="checkbox"/> C - L'arbitre laisse jouer <input type="checkbox"/> D - L'arbitre siffle un retour en zone		Art 30.1.1 : Un ballon vivant qui se trouve dans la zone avant d'une équipe retourne dans la zone arrière d'une équipe lorsqu'il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.
		'A	
		'D	

Q30-5	A8 effectue une remise en jeu en zone avant à proximité de la ligne médiane. Il se déplace pour faire la remise en jeu. Lorsqu'il lâche le ballon, il a les deux pieds en zone arrière. A7 qui est en zone arrière réceptionne le ballon. Est-ce légal ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 30.1.1 : Un ballon vivant qui se trouve dans la zone avant d'une équipe retourne dans la zone arrière d'une équipe lorsqu'il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière. Le point initial de la remise en jeu est en zone avant.
		'NON	

Q30-6	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		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.
		'OUI	

Q30-7	A4 dribble vers sa zone avant, pose les deux pieds sur la ligne médiane, passe le ballon avec un rebond en zone avant à A5 qui le reçoit à cheval sur la ligne médiane. <input type="checkbox"/> A- C'est une violation de retour en zone arrière. <input type="checkbox"/> B- Le décompte des 8 secondes continue à courir <input type="checkbox"/> C- A5 peut dribbler à son tour en zone arrière <input type="checkbox"/> D- A5 peut passer le ballon à un partenaire en zone arrière		Interprétations Art 28 "8 secondes" 28-9 Exemple "8sc et dribble à cheval sur la ligne médiane" A4 dribble depuis sa zone arrière et s'arrête à cheval sur la ligne médiane en tenant le ballon. A4 passe ensuite le ballon à A5 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane. Interprétation : Action légale. A4 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A5 qui n'est pas non plus en zone avant. Le décompte des 8 secondes doit se poursuivre.
		'B	
		'C	
		'D	

"Goaltending" et intervention illégale



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		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.
		'FAUX	

Q31-2	Lors d'un tir de A10 proche du cercle, le ballon est en phase montante lorsque B9 le touche, le panier est tout de même marqué. L'arbitre doit siffler <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> 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.
		'FAUX	

Q31-3	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		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.
		'FAUX	

Q31-4	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		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;
		'VRAI	

Q31-5	A5 tire au panier. Alors que le ballon est en contact avec l'anneau, l'arbitre siffle pour sanctionner B9 d'une faute sur le tir d'A5. A8 fait rentrer le ballon dans le panier. Les arbitres doivent accorder le panier ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 31.2.5 : 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. Comme la violation est commise par un attaquant, aucun point ne peut-être accordé
		NON	

Q31-6	A4 bénéficie de 2 LF. Pendant le dernier LF, B5 touche le ballon en passant la main au travers du filet après que le ballon a touché l'anneau. L'arbitre doit-il accorder le LF ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 31 "Goal tending et intervention illégale" 31-1 Principe "Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc" Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'un tir au panier ou un lancer-franc, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à ravers le panier par-dessous.
		'OUI	

Q31-7	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		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.
		'OUI	

Q31-8	Seul l'attaquant peut toucher le panier ou le panneau pendant que le ballon est en contact avec l'anneau lors d'un tir au panier ? <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Interprétations Art 31 "Goal tending et intervention illégale" 31-11 Principe "Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau" Il y a intervention illégale par un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore la possibilité de rentrer dans le panier. 31-12 Exemple
		'FAUX	

Fautes



Q32-1	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		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
		'A	
		'B	
		'C	

Contact : principes généraux



Q33-1	Le cylindre est l'espace situé au-dessus du joueur délimité par : <input type="checkbox"/> A - à l'avant : par les bras <input type="checkbox"/> B - à l'avant par les paumes des mains <input type="checkbox"/> C - à l'arrière par les fesses <input type="checkbox"/> D - à l'arrière par le dos <input type="checkbox"/> E - sur les côtés, par les faces externes des bras <input type="checkbox"/> F - sur les côtés, par les faces externes des jambes		Art 33.1 : Le cylindre est délimité comme suit : - à l'avant, par la paume des mains - à l'arrière, par les fesses - sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes
		B	
		C	
		'E	
		'F	

Q33-2	Un défenseur a établi une position légale de défense quand : <input type="checkbox"/> A - Il est fléchi <input type="checkbox"/> B - Il fait face à son adversaire <input type="checkbox"/> C - Il est à moins d'un mètre <input type="checkbox"/> D - Il a les deux pieds au sol		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
		'B	
		'D	

Q33-3	A5 dribble. Son défenseur B10 peut se placer proche de lui (moins d'un mètre). <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'VRAI	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.
-------	--	-------	--

Q33-4	B10 veut se démarquer pour recevoir le ballon. A5 peut le coller et être très proche de lui s'il ne le tient pas. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'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 mètre.
-------	---	-------	---

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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'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	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? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'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.
-------	---	------	---

Q33-7	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. <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'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.
-------	--	------	---

Faute personnelle



Q34-1	Parmi les critères suivants, quels sont ceux qui permettent à l'arbitre de déterminer qu'il y a passage en force ? <input type="checkbox"/> A - Le défenseur est en défense active <input type="checkbox"/> B - Le défenseur a établi une position initiale légale de défense <input type="checkbox"/> C - Le défenseur se déplace vers l'avant <input type="checkbox"/> D - Le défenseur se déplace latéralement ou vers l'arrière <input type="checkbox"/> E - Le contact a lieu sur le torse	'B 'D '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.
-------	--	----------------	--

Double faute



Q35-1	Une double faute est une situation où : <input type="checkbox"/> A - 2 adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps <input type="checkbox"/> B - 2 joueurs d'une même équipe commettent chacun une faute sur leur adversaire direct presque en même temps <input type="checkbox"/> C - 2 adversaires se battent entre eux	'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	Lorsque l'arbitre siffle une double faute, chaque joueur concerné sera sanctionné d'une faute personnelle. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'VRAI	Art 35.2 : Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif.
-------	--	-------	---

Q35-3	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	'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	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 ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> 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.
		NON	

Faute technique



Q36-1	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		Interprétations Art 36 "Faute technique" 36-1 Principe "Avertissement à communiquer à l'entraîneur = valable pour l'équipe" Un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut amener une faute technique. Cet avertissement doit également être communiqué à l'entraîneur de l'équipe en question et s'applique aussi aux membres de l'équipe pour toute action similaire pour le reste de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
		FAUX	

Q36-2	A1 est joueur-entraîneur de l'équipe A. L'arbitre le sanctionne d'une faute technique pour s'être suspendu à l'anneau pendant l'échauffement avant la rencontre. Cette faute technique doit-elle être comptabilisée parmi les fautes d'équipe du premier quart-temps? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 36 "Faute technique" 36-3 Principe "Faute technique joueurs-entraîneurs pendant intervalle" 36-4 Exemple : A1 est joueur-entraîneur de l'équipe A. Il est sanctionné d'une faute technique pour s'être suspendu à l'anneau pendant l'échauffement avant la rencontre ou pendant la mi-temps. Une faute technique de joueur doit être enregistrée à l'encontre d'A1. La faute doit compter comme 1 faute d'équipe pour la période suivante et aussi comme l'une des 5 fautes de joueur d'A1 susceptible de l'amener à quitter le jeu.
		OUI	

Q36-3	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		Art 36.3.1 : 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
		VRAI	

Q36-4	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		Art 36.4.1 : Si une faute technique est commise : - par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe, - par un membre du banc d'équipe une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.
		C	

Q36-5	Une faute technique d'un joueur ne doit pas compter dans les fautes d'équipe. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 36.4.1 : Si une faute technique est commise : - par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe
		FAUX	

Q36-6	Suite à un coup reçu au rebond, A6 saigne du nez. L'arbitre fait le <u>signe du remplacement</u> . Mécontent, A6 s'en prend à l'arbitre qui lui inflige une faute technique. La FT est inscrite au compte de l'entraîneur et ne compte pas dans les fautes d'équipe. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 36.4.1 : Si une faute technique est commise : - par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe Tant que l'arbitre n'a fait le signe d'entrer au remplaçant de A6, ce dernier est toujours considéré comme joueur.
		FAUX	

Q36-7	L'arbitre sanctionne A10 d'une faute technique avant le début de la rencontre. Le match débutera par 1LF pour l'équipe B et possession à la ligne médiane pour B ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Art 36.4.2 : 1 LF doit être accordé à l'adversaire suivi par un E2 dans le cercle central pour commencer la rencontre.
		NON	

Q36-8	<p>A4 prend le contrôle du ballon au rebond et retombe au sol. Il est alors immédiatement marqué de près par B4. Sans créer de contact, A4 agite excessivement ses coudes afin d'intimider B4 ou pour se créer un espace supplémentaire pour pivoter, passer ou tirer. A4 doit-il être sanctionné d'une faute technique?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		36.3.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de : Balancer des coudes avec excès
		'OUI	Interprétations Art 36 "Faute technique" 36-20 Principe "Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes" De sérieuses blessures peuvent se produire suite au balancement excessif des coudes,

Faute antisportive



Q37-1	<p>A 1min59 de la fin de la rencontre, A1 a le ballon pour une remise en jeu, quand B2 provoque un contact sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre B2. L'arbitre doit-il siffler une faute antisportive?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 37 "Faute antisportive" 37-1 Principe "Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes" 37-2 Exemple Faute défensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes Il est manifeste que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et a obtenu un avantage en ne permettant pas au chronomètre de jeu de démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans qu'un avertissement ne soit donné.
		'OUI	

Q37-2	<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 A2 provoque un contact avec B5 sur le terrain de jeu et une faute est sifflée contre A2. L'arbitre a-t-il eu raison de sanctionner A2 d'une faute antisportive?</p> <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON		Interprétations Art 37 "Faute antisportive" 37-1 Principe "Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes" 37-3 Exemple "Faute offensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes" A2 n'a pas obtenu d'avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A2 doit être sifflée à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude qui 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
		'NON	

Q37-3	<p>Pour juger si une faute est antisportive ou non, l'arbitre doit juger l'intention du joueur fautif.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et constante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.
		'FAUX	

Q37-4	<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> <input type="checkbox"/> 'A - Faute personnelle pour A5 et remise en jeu au point le plus proche de l'infraction <input type="checkbox"/> 'B - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction <input type="checkbox"/> 'C - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation 2 LF pour B14 et remise en jeu à la ligne médiane <input type="checkbox"/> 'D - Faute antisportive pour A5 avec pour réparation 2 LF pour B14 et remise en jeu à hauteur de la ligne de REJ en zone avant.		37.1.1 Une faute antisportive est une faute de joueur impliquant un contact 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,
		'D	

Q37-5	<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> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> 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.
		'FAUX	

Faute disqualifiante



Q38-1	<p>A8 est sanctionné d'une faute technique en 1ère période. Vers la fin de la 3ème période, il est à nouveau sanctionné d'une faute technique. Il est automatiquement disqualifié.</p> <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX		Art 37.2.3 : Un joueur qui a commis 2 fautes techniques est éliminé.
		'VRAI	

Q38-2	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 37.2.3 : Un ou des lancer(s) franc(s) doivent être accordés : - à tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact, - au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact

Q38-3	Une faute disqualifiante est commise par B8. Il s'agit d'une faute sans contact. Qui doit tirer les LF ? <input type="checkbox"/> A - Le capitaine de l'équipe A <input type="checkbox"/> B - N'importe quel joueur désigné par l'entraîneur A	B	Art 37.2.3 : Un ou des lancer(s) franc(s) doivent être accordés : - à tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact, - au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact

Q38-4	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 37.1.2 : 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").

Bagarre



Q39-1	L'équipe A est en possession du ballon depuis vingt (20) secondes lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient des membres des deux équipes pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe. L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre ne commence, bénéficiera d'une remise en jeu au point le plus proche d'où a été arrêté le jeu avec quatre (4) secondes restant au chronomètre des vingt-quatre secondes. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	VRAI	L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, devra bénéficier d'une remise en jeu au point où le jeu a été interrompu

Q39-2	B8 et A5 tiennent fermement le ballon. Au moment où l'arbitre siffle la situation d'entre-deux, B9 et A4 commencent à se battre. Les 2 joueurs sont disqualifiés. De quelle façon le jeu doit reprendre ? <input type="checkbox"/> A - Remise en jeu pour l'équipe B à hauteur de la ligne médiane face à la table de marque <input type="checkbox"/> B - Remise en jeu pour l'équipe qui a la flèche de la possession alternée <input type="checkbox"/> C - Remise en jeu pour l'équipe qui a reçu le 1er coup dans la bagarre	B	Art 39.3.2 : Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre, aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Q39-3	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 ? <input type="checkbox"/> A - L'entraîneur <input type="checkbox"/> B - Un accompagnateur <input type="checkbox"/> C - L'entraîneur adjoint <input type="checkbox"/> D - Un remplaçant	A	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).
		C	

Q39-4	Un entraîneur qui quitte sa zone de banc lors d'une bagarre doit obligatoirement être disqualifié. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	FAUX	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).

Q39-5	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 ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	OUI	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 : B2

Fautes d'un joueur



Q40-1	<p>En fin de seconde période et simultanément avec le signal de fin du temps de jeu, A4 tente un tir du milieu du terrain. B7 commet alors une faute sur lui. Le panier est manqué . Quelle sera la réparation ?</p> <p><input type="checkbox"/> A - faute antisportive de B7. 3 LF et remise en jeu pour l'équipe A en début de 3ème quart-temps</p> <p><input type="checkbox"/> B - faute personnelle de B7 et 3 LF pour A4</p> <p><input type="checkbox"/> C - faute personnelle de B7 sans LF puisque le temps de jeu est écoulé</p> <p><input type="checkbox"/> D - le panier est accordé et A4 bénéficie d'1 LF</p>	B	<p>34.1.1 Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort. Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.</p> <p>34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit : si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs sont accordés</p>
Q40-2	<p>A7 débute un double pas vers le panier. Alors qu'il a posé son 1er appui, B8 le pousse. A7, 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 le panier et donne la possession à l'équipe B</p> <p><input type="checkbox"/> C - l'arbitre accorde le panier et donne 1 LF à A7</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>
Q40-3	<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>

Sanction de fautes d'équipe



Q41-1	<p>Les fautes commises pendant la prolongation sont comptabilisées de la façon suivante :</p> <p><input type="checkbox"/> A - dans la continuité des fautes du 4ème quart-temps</p> <p><input type="checkbox"/> B - elles ne comptent pas dans les fautes d'équipe</p> <p><input type="checkbox"/> C - comme une période, à savoir que le compteur des fautes d'équipe est remis à "0"</p>	A	<p>Art 41.1.3 : Toutes les fautes d'équipe commises pendant une prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours du quatrième quart-temps</p>
Q41-2	<p>B12 commet une faute sur A8 qui est en train de dribbler. Il s'agit de la 4ème faute de l'équipe B. L'arbitre doit accorder 2 LF à A8.</p> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>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.</p>
Q41-3	<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> <p><input type="checkbox"/> VRAI</p> <p><input type="checkbox"/> FAUX</p>	FAUX	<p>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.</p>
Q41-4	<p>Alors que l'équipe A est dans la pénalité, A12 commet une faute offensive sur B10. L'arbitre siffle et doit:</p> <p><input type="checkbox"/> A - accorder 2 LF à B10</p> <p><input type="checkbox"/> B - accorder 2 LF pour n'importe quel joueur de l'équipe B</p> <p><input type="checkbox"/> C - procéder à une remise en jeu pour l'équipe B</p> <p><input type="checkbox"/> D - rendre la balle à l'équipe qui en bénéficie selon la flèche d'alternance</p>	C	<p>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.</p>

Situations spéciales



Q42-1	B2 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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	Interprétations Art 42 "Situations Spéciales" 42-3 Exemple "Fautes personnelles successives sur tireur" La faute de B4 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.
Q42-2	Lors d'une situation de double faute, la réparation de chaque faute doit être exécutée. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Art 42.2.3 : Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois les sanctions annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.
Q42-3	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> 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	Alors que A9 dribblait, B7 a été sanctionné d'une FT. Alors que le ballon n'est pas encore à la disposition du joueur chargé d'effectuer le LF, A6 est sanctionné d'une FT. Comment le jeu doit-il reprendre ? <input type="checkbox"/> A- Remise en jeu pour l'équipe A. <input type="checkbox"/> B- 1 lancer franc pour A9 suivi de 1 lancer franc pour B7 <input type="checkbox"/> C- Remise en jeu pour l'équipe B	<input checked="" type="checkbox"/> A	Art 42.2.3 : Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une faute ou une violation, toutes les sanctions identiques contre les 2 équipes doivent s'annuler. Ici, les deux sanctions pour FT se compensent (Tc) Le ballon est redonné à l'équipe A car elle contrôlait le ballon au moment où la première FT a été sifflée.

Lancers francs



Q43-1	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. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> VRAI	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.
Q43-2	B7 tire des lancers francs. Lors du dernier lancer, A13 et B9 entrent en même temps dans la zone restrictive avant que le ballon ne quitte les mains du tireur de LF. Le lancer franc est raté. L'arbitre doit : <input type="checkbox"/> A - Redonner un lancer franc à tirer à B7 <input type="checkbox"/> B - Donner le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu <input type="checkbox"/> C - Donner le ballon à l'équipe qui dispose de la possession alternée	<input checked="" type="checkbox"/> C	Art 43.3.3 : Si un lancer franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par : - les deux équipes, lors du dernier ou unique lancer franc, il y a situation d'entre-deux.
Q43-3	Le tireur de LF peut quitter le demi-cercle ou toucher la ligne de LF dès que le ballon a quitté ses mains. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	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
Q43-4	A5 tire un LF, et le marque mais son pied a franchi la ligne des LF. L'arbitre doit : <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 checked="" type="checkbox"/> C - Accorder le panier et négliger la violation	<input checked="" type="checkbox"/> B	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).
Q43-5	Le joueur A5 tire un lancer franc et le joueur B8 pénètre dans la zone restrictive juste avant que le ballon ne quitte les mains de A5. Le panier est manqué. L'arbitre donne le ballon à l'équipe A pour une remise en jeu. L'arbitre a fait une bonne application du règlement. <input type="checkbox"/> VRAI <input type="checkbox"/> FAUX	<input checked="" type="checkbox"/> FAUX	Art 43.3.3 : Si un lancer franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par : un adversaire au tireur de lancer franc, un lancer franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer franc

Erreurs rectifiables



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	A5 est sanctionné d'une faute (5ème de l'équipe dans la période). Les arbitres mettent le ballon à disposition pour une RJ et oublient de donner deux LF à l'équipe B. Suite à la remise en jeu, A5 intercepte et marque puis, A7 commet une faute sur B8 au milieu du terrain. L'erreur est découverte à cet instant. Cette erreur est-elle rectifiable ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'NON	Art 44.2.1 : pour être rectifiée, l'erreur doit être découverte avant que le ballon ne devienne vivant après le 1er ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur. Ici, le ballon est redevenu vivant après le premier ballon mort qui a fait suite à la remise en marche du chronomètre.
Q44-3	Au début du 4ème QT, A7 marque un panier à 3 points. Les arbitres accordent le panier à 3 points mais le marqueur n'inscrit que 2 points. Après la rencontre, les arbitres se rendent compte de l'erreur avant de signer la feuille de marque. L'erreur est-elle rectifiable ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	'OUI	Art. 44.2.7 Toutes erreurs de marquage par le marqueur ou de temps par le chronométreur impliquant le score, le nombre de fautes ou de temps-morts ou le temps consommé ou oublié peuvent être corrigées par les arbitres à tout instant avant la signature de la feuille de marque par l'arbitre.
Q44-4	B4 commet une faute sur le tir de A4. Au lieu de A4, A5 tente les LF. Avant la REJ consécutive aux LF, l'erreur est découverte par les arbitres. Les arbitres annulent les 2 LF. Comment le jeu doit-il reprendre ? <input type="checkbox"/> 'REMISE EN JEU A <input type="checkbox"/> REMISE EN JEU B	'R.J B	Art 44.3.3 Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s) : Le ou les lancer(s) franc(s) tiré(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc à moins que d'autres sanctions pour des infractions ultérieures doivent être exécutées.