



QCM Rattrapage du Recyclage Arbitres Départementaux Saison 2015/2016 – AUXERRE

CORRECTION

1 - 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.

VRAI

FAUX

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.

2 - 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.

VRAI

FAUX

FAUX - 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.

3 - Si une prolongation est nécessaire, les équipes attaquent sur les mêmes paniers qu'au quatrième quart-temps.

VRAI

FAUX

VRAI - Art 9.7 : Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui de la quatrième période.

4 - La position d'un joueur en l'air est déterminée par l'endroit où il retombe au sol.

VRAI

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.

5 - A6 reçoit le ballon dans sa zone avant. Il reste 16 secondes à jouer. Il garde le ballon dans les mains et attend que le temps de jeu diminue. Son adversaire direct défend à 2 pas de lui. A6 garde le ballon cinq secondes dans ses mains, alors l'arbitre siffle violation. L'arbitre a pris la bonne décision.

VRAI

FAUX

FAUX - Art 27.1 : Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un mètre.

6 - 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 sec affiche "16". Il y a violation à la règle des 8 secondes.

VRAI

FAUX

VRAI - 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.

7 - 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.

VRAI

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.

8 - Après un tir de B6, A5 saute verticalement au rebond pour capter le ballon. Alors qu'A5 est en l'air, B12 se place à l'endroit qu'A5 avait occupé avant le saut. A5 retombe sur B12. L'arbitre a eu raison de siffler faute à A5.

VRAI

FAUX

FAUX - Art 33.6 : Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit. Dans cette situation, A5 doit pouvoir retomber au même endroit.

9 - 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.

VRAI

FAUX

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

10 - Sur son dribble, A5 est poussé par B7. La faute est sifflée. Puis A5 enchaîne un double pas et tire. Le panier est marqué. L'arbitre doit refuser le panier de A5 et la réparation sera une remise en jeu pour l'équipe A. La décision est juste.

VRAI

FAUX

VRAI - Art 15.1.3 : Le mouvement continu de l'action de tir :

- 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.

11 - 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. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe B.

VRAI

FAUX

FAUX - Articles 42.2.3 + 42.2.7 : Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites. L'équipe A ayant le contrôle du ballon au moment de la première infraction, le ballon doit être remis à l'équipe A.

12 - 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 ?

VRAI

FAUX

VRAI - Art 24.2 : Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite d'un tir au panier.

13 - L'arbitre siffle une faute à B1 sur A2 dont l'équipe contrôle le ballon en zone arrière depuis 4 secondes. Il reste 1min 50sec au chronomètre de jeu dans la 4ème période et l'entraîneur A demande un temps-mort qui lui est accordé. Lors de la remise en jeu avancée en zone avant, l'équipe A bénéficiera de 20 secondes au chronomètre des tirs.

VRAI

FAUX

VRAI - Article 29.2.1 : Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute par l'équipe qui ne contrôle pas le ballon et si la remise en jeu est accordée en zone arrière à la même équipe qui en avait le contrôle préalablement. Mais dans le cas où la remise en jeu est effectuée en zone avant (ici suite au TM dans les deux dernières minutes du 4ème QT), le chronomètre des tirs doit continuer à partir du temps où il a été affiché si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté.

14 - A1 dribble, charge le torse de B2 dont un pied est en contact avec la ligne du 1/2 cercle de non charge puis saute, tire au panier et marque. L'arbitre doit décider de ne pas intervenir (no call, ne pas siffler) et accorder le panier.

VRAI

FAUX

FAUX - Interprétations 33-1 : La ligne du demi-cercle de non-charge fait partie de la zone du demi-cercle de non-charge et le principe s'applique pour un joueur en l'air et en action de tir. Le panier doit être refusé.

15 - Pour juger si la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants :

- A - Si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit.
- B - Si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif – rudesse.
- C - Si un dernier défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement en essayant d'arrêter une contre attaque.
- D - Si un joueur tape des pieds pour gêner un tir en course sur contre attaque.

A B C - Art 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,
- Est un contact dur, excessif, causé par un joueur faisant un effort pour jouer le ballon,
- Un contact latéral ou par derrière sur un adversaire causé par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire,
- Un contact causé par un défenseur sur un attaquant situé sur le terrain lors des deux dernières minutes de la quatrième période et de chaque prolongations,

alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Art 37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.

16 - Parmi les critères suivants, quels sont ceux qui permettent à l'arbitre de déterminer qu'il y a passage en force ?

- A - Le défenseur est en défense active.
- B - Le défenseur a établi une position initiale légale de défense.
- C - Le défenseur se déplace vers l'avant.
- D - Le défenseur se déplace latéralement ou vers l'arrière.
- E - Le contact a lieu sur le torse.

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.

17 - A9 tire au panier mais celui-ci n'est pas marqué. Les joueurs A14 et B13, qui se disputent le rebond, commettent chacun une faute. Après avoir sifflé les fautes, l'arbitre doit :

- A - Appliquer la règle de la possession alternée.
- B - Donner une remise en jeu à l'équipe A qui avait le contrôle du ballon.
- C - Donner une remise en jeu à l'équipe B qui aurait eu droit au ballon après le panier.

A - 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 : aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

18 - Le joueur attaquant A49 commence son action de tir et est en l'air lorsqu'il percute le torse du défenseur B13 qui a les 2 appuis dans le demi-cercle de non-charge. Ne pouvant tirer, A49 fait une passe sur le côté à A23. Les arbitres ont raison de :

- A - Siffler une faute offensive à A49 .
- B - Siffler une faute défensive à B13.
- C - Ne pas siffler de faute ni à A49 ni à B13 (no call) .
- D - D'avertir B13 pour flopping.

C - Article 33 et Exemple 6 Interprétations : L'action de A49 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

19 - Avec 58 secondes restant au chronomètre de jeu dans la 4 ème période, A1 dans sa zone arrière est victime d'une faute de B56. Il reste 19 secondes sur le chronomètre des tirs et c'est la 3 ème faute de l'équipe B dans la période. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Après le temps-mort, l'arbitre accorde le ballon pour une remise en jeu à l'équipe A :

- A - Dans sa zone avant depuis le point de remise en jeu à l'opposé de la table de marque .
- B - Dans sa zone arrière à l'endroit le plus proche où a eu lieu la faute .
- C - Avec 14 secondes affichées au chronomètre des 24 secondes .
- D - Avec 19 secondes affichées au chronomètre des 24 secondes .
- E - Avec 24 secondes affichées au chronomètre des 24 secondes.

AD - Article 29.2.1 : Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute par l'équipe qui ne contrôle pas le ballon et si la remise en jeu est accordée en zone arrière à la même équipe qui en avait le contrôle préalablement. Mais dans le cas où la remise en jeu est effectuée en zone avant (ici suite au TM dans les deux dernières minutes du 4 ème QT), le chronomètre des tirs doit continuer à partir du temps où il a été affiché si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté.

20 - Au cours de la prolongation, B4 commet une faute sur A4 (3 ème faute d'équipe) qui dribble dans sa zone avant alors qu'il reste 45 secondes au chronomètre de jeu et que 9 secondes sont affichées au chronomètre des tirs. Lors de la remise en jeu qui suivra, quel devra être le temps affiché au chronomètre des tirs ?

- A - 9 secondes
- B - 14 secondes
- C - 24 secondes

B - Article 29.2.1 : Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute par l'équipe qui ne contrôle pas le ballon. Dans le cas où la remise en jeu est effectuée en zone avant (ici suite à la faute en zone avant), le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté.