5) QUESTIONNAIRE : entourer la bonne réponse

1) Lors d'un panier réussi à 2 points, l'arbitre doit :

- a) regarder la table de marque et crier, panier réussi
- b) regarder la table de marque, siffler et accorder le panier en baissant 2 doigts
- c) regarder la table de marque et baisser 2 doigts
- d) regarder la table de marque, baisser 2 doigts et signaler le joueur qui a marqué

2) Lorsqu'un joueur fait marché l'arbitre doit :

- a) siffler en levant la main ouverte et faire le moulin avec les mains
- b) siffler en levant le poing fermé, faire le moulin avec les mains puis indiquer la direction du jeu
- c) siffler en levant la main ouverte, faire le moulin avec les mains puis indiquer la direction du jeu
- d) siffler en levant la main ouverte, indiquer le numéro du joueur qui a fait marché, puis indiquer la direction du jeu

3) Un joueur tient le ballon dans ses mains, il est à l'intérieur du terrain mais un de ses pieds touche la ligne, l'arbitre doit :

- a) laisser jouer
- b) siffler et dire « sorti, balle à l'équipe rouge »
- c) siffler, et indiquer la direction du jeu
- d) siffler en levant la main ouverte, puis indiquer la direction du jeu

4) Citer 4 éléments/matériel qui doivent être présents en début de match :

.....
.....
.....
.....

5) Sur le terrain il y a 2 arbitres, comment s'organisent-ils ?

- a) Chacun est responsable d'une moitié de terrain, il ne siffle que quand c'est de son côté
- b) Chacun siffle pour une équipe, l'un pour les rouges, l'autre pour les bleus
- c) Ils peuvent siffler partout sur le terrain
- d) Un arbitre est en haut de la raquette, l'autre en bas de la raquette et ils sifflent sur ce qui se passe devant eux et à leur gauche, seul la raquette est une zone où ils peuvent siffler tous les deux.

6) l'attaquant A1 passe la ligne médiane en dribble, un défenseur le gêne il fait alors la passe a son partenaire encore en zone arrière. Que fait l'arbitre ?

- a) Il laisse jouer, on a le droit de faire des passes à ses partenaires où qu'ils soient sur le terrain.
- b) il siffle et fait le signe retour en zone, montre la direction du jeu et donne la balle à l'équipe adverse en zone avant
- c) il siffle en levant la main ouverte, fait le signe du retour en zone, montre la direction du jeu et donne la balle à l'équipe adverse à cheval sur la ligne médiane
- d) il siffle en levant le poing fermé, annonce le numéro du joueur fautif, fait le signe du retour en zone, montre la direction du jeu et donne la balle à l'équipe adverse à cheval sur la ligne médiane

7) Comment annoncer à la table le joueur numéro 12 ?

- a) lever le poing droit fermé et lever 2 doigts de la main gauche, dire en même temps « douze »
- b) lever les 10 doigts, puis lever 2 doigts en disant en même temps « douze »
- c) parler fort et dire « douze »
- d) lever la main droite ouverte et lever 2 doigts de la main gauche, dire en même temps « douze »

8) le défenseur est en retard et s'accroche au maillot de son adversaire qui est entrain de dribbler. Que fait l'arbitre ?

- a) laisse jouer, il ne touche pas le joueur mais que son maillot
- b) siffle en levant la main ouverte, annonce le numéro du défenseur, montre le signe « tenir », montre la direction du jeu
- c) siffle en levant le poing fermé d'une main et en montrant le joueur fautif de l'autre main, annonce le numéro du défenseur, montre le signe « tenir », redonne la balle à l'équipe qui attaque.
- d) siffle en levant le poing fermé d'une main et en montrant le joueur fautif de l'autre main, annonce le numéro du défenseur, montre le signe « tenir », montre la direction du jeu

9) Il y a un tir raté, les deux équipes essaient d'attraper le rebond, l'attaquant pousse le défenseur pour pas qu'il n'attrape le ballon. Il y a déjà 5 fautes d'équipes. Que fait l'arbitre ?

- a) il laisse jouer, pas de faute puisqu'il n'a pas le ballon
- b) il siffle en levant le poing fermé et en indiquant le joueur fautif de l'autre main, il annonce le numéro du joueur, montre le signe « pousser », indique la direction du jeu.
- c) il siffle en levant le poing fermé et en indiquant le joueur fautif de l'autre main, il annonce le numéro du joueur, montre le signe « pousser », donne 2 lancers-francs de réparation
- d) il siffle en levant le poing fermé et en indiquant le joueur fautif de l'autre main, il annonce le numéro du joueur, montre le signe « faute offensive », indique la direction du jeu.

10) le défenseur est dans son cylindre et ne bouge pas, l'attaquant dribble vers lui et il y a un contact entre les deux joueurs qui fait perdre le ballon a l'attaquant. Durant le contact le défenseur ne tombe pas ni ne recule. Que fait l'arbitre ?

- a) il laisse jouer
- b) il siffle faute au défenseur car il y a eu contact qui a fait perdre la balle a l'attaquant !
- c) il siffle faute offensive contre le dribbleur qui est allé au contact du défenseur.
- d) il siffle entre-deux car il n'y a pas de contact au basket et que c'est autant de la faute de l'attaquant que du défenseur

Document réalisé a partir du « livret d'or » de la FFBB et de « je suis jeune officiel en basket-ball » de l'UNSS.

Pierre ROLLAND, professeur EPS collège de Dembeni, 2014/2015