

QCM Jeunes Officiels

Basket

Nom :

Prénom :

Association :

Cocher la
ou les
cases
correspon-
dantes

C
o
r
r
e
c
t
i
o
n

Questions	Choix de réponses		
1	Qui organise les compétitions à l'école primaire ?	UNSS USEP FFSU	X
2	Quelle est la tenue du compétiteur ?	Survêtement Justaucorps Maillot et Short Judogi	X
3	Le port des bijoux est-il autorisé	OUI NON	X
4	Que doit posséder un compétiteur pour participer à une compétition ?	Une carte d'identité Une autorisation du directeur de l'école Une licence	X
5	Un juge ou arbitre se doit d'être :	En tenue différenciée Impartial Injuste influencé par le public	X X
6	Combien de joueurs chaque équipe à sur le terrain ?	5 joueurs 6 joueurs 7 joueurs	X
7	Sur une remise en jeu depuis la ligne de touche, le porteur de balle doit mettre :	les pieds derrière la ligne 1 pied sur la ligne 2 pieds sur la ligne	X
8	Combien d'appuis peut faire un joueur ballon en main ?	3 4 5 0	X
9	Un attaquant en position de tir se fait taper le bras pendant le tir, cela entraîne :	Expulsion 2 lancers francs Remise en jeu sur le côté	X
10	Un joueur tire et marque en étant bousculé, l'arbitre décide :	De refuser le panier D'accorder le panier D'accorder le panier et de donner un lancer franc	X
11	Un attaquant tient la balle entre ses mains. Un défenseur lui arrache la balle, ou frappe le ballon avec le poing :	c'est normal, tu ne fais rien tu siffles une faute personnelle tu siffles une faute	X
12	Sur un jet franc, ou une remise en jeu depuis la ligne de touche, à quelle distance doivent se trouver les défenseurs :	5 mètres 2 mètres 3 mètres	X
13	Un joueur attaquant percute un défenseur avec l'épaule. Tu siffles :	jet franc pour l'attaquant faute personnelle pour le défenseur lancés franc	X
14	Un joueur dribble, s'arrête et repart en dribble. L'arbitre décide :	De lui dire que c'est interdit, et lui redonne la balle Sifflet reprise de dribble, et balle à l'équipe adverse Donne une faute personnelle	X
15	Combien de temps un joueur peut garder la balle dans ses mains?	3 secondes 4 secondes 5 secondes 8 secondes 10 secondes	X