

# QCM Jeunes Officiels

## Handball

C  
o  
r  
r  
e  
c  
t  
i  
o  
n

Nom : .....

Prénom : .....

Association : .....

Cocher la  
ou les  
cases  
correspon-  
dantes

Questions	Choix de réponses		
1	Qui organise les compétitions à l'école primaire ?	UNSS USEP FFSU	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Quelle est la tenue du compétiteur ?	Survêtement Justaucorps Maillot et Short Judogi	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Le port des bijoux est-il autorisé	OUI  NON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Que doit posséder un compétiteur pour participer à une compétition ?	Une carte d'identité Une autorisation du directeur de l'école Une licence	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Un juge ou arbitre se doit d'être :	En tenue différenciée Impartial Injuste influencé par le public	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
6	Combien de joueurs chaque équipe a sur le terrain dont, le gardien?	5 joueurs 6 joueurs 7 joueurs	<input checked="" type="checkbox"/>
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	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Combien de pas peut faire un joueur balle en main	3 pas 4 pas 5 pas	<input checked="" type="checkbox"/>
9	A quel joueur je n'ai pas le droit de passer la balle	à un partenaire sur la surface de jeu au gardien de but dans sa zone à un adversaire	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Le gardien peut sortir de sa zone :	en dribblant en marchant avec la balle sans la balle	<input checked="" type="checkbox"/>

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 un jet franc tu siffles un jet de 6 mètres	<input checked="" type="checkbox"/>
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	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Un joueur attaquant percute un défenseur avec l'épaule. Tu siffles :	jet franc pour l'attaquant jet franc pour le défenseur jet de 6 mètres	<input checked="" type="checkbox"/>
14	Un joueur de champ tire au but en suspension et marque le but. Ensuite il retombe dans la zone. Tu siffles :	but retombée en zone jet franc pour le défenseur	<input checked="" type="checkbox"/>
15	Combien de temps un joueur peut garder la balle dans ses mains?	3 secondes 4 secondes 5 secondes 8 secondes 10 secondes	<input checked="" type="checkbox"/>