

1	A23 est dans l'action de tir au panier lorsque B7 essaie de déconcentrer A1 en poussant des cris. Le tir au panier est manqué. L'arbitre doit-il arrêter le jeu pour avertir B7 d'une faute technique et répercuter cet avertissement à l'entraîneur B ? Art : 36-4 Exemple des interprétations.	F
2	A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc les arbitres découvrent que A1 saigne. A1 est remplacé par A6 qui tentera le deuxième lancer-franc. L'équipe B demande de remplacer 2 joueurs. L'équipe B a-t-elle le droit aux deux changements demander ? Interprétation : L'équipe B a le droit de remplacer seulement 1 joueur.	N
3	L'entraîneur demande au marqueur d'inscrire d'un petit "x" sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débiter la rencontre, c'est légal ? 7.5. Exemple : L'entraîneur doit cocher lui-même ses entrées en jeu. Interprétation : L'entraîneur doit personnellement indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit "x" à côté du numéro du joueur dans la colonne "joueur en jeu" de la feuille de marque	F
4	La rencontre est retardée par son commencement. L'équipe B n'étant pas en mesure de présenter 5 joueurs prêts à jouer, son représentant est en mesure de fournir les explications raisonnables et acceptables et assure que dans 5 minutes le restant de l'équipe sera présent. Les arbitres décident donc de patienter 10 minutes après l'heure Match avant de déclarer forfait. La décision des Arbitres, est-elle correcte ? Réponse : Délai maximum de retardement étant de 15 minutes après l'heure de la rencontre.	N
5	L'entraîneur doit-il cocher lui-même ses entrées en jeu. Interprétation : L'entraîneur doit personnellement indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit "x" à côté du numéro du joueur dans la colonne "joueur en jeu" de la feuille de marque.	O
6	Pendant une remise en jeu d'A1 dans le 3e quart-temps, B3 dans sa propre zone arrière place son bras au-dessus de la ligne de touche et bloque la passe d'A4 avec 19 secondes au chronomètre des tirs. L'arbitre siffle une violation de B3 et le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A avec 24 secondes au chronomètre des tirs. Art : 29/50-19 Exemple des interprétations.	F
7	Le joueur A1 passe le ballon à A2, puis perd l'équilibre et tombe de son fauteuil. Ses coéquipiers (A2 et A3) continuent d'attaquer vers le panier adverse. L'arbitre le plus proche de A1 peut-il aider le joueur à revenir dans son fauteuil pendant que le jeu continue ? 5.2. Situation 4, Règle : 1. L'arbitre ne doit pas aider le joueur à revenir dans son fauteuil	N

8	Suite à une faute antisportive sifflée à B12, celui-ci bénéficie de 2 Lancers francs et une possession pour l'équipe B. B17 tire les Lancers francs à la place de B12 et marque. Avant la remise en jeu les Arbitres se rendent compte de l'erreur du tireur. Ils annulent les 2 points marqués et remis en jeu pour l'équipe A au niveau du prolongement de la ligne des lancers francs. Ces affirmations sont elles correctes ? Les lancers-francs sont annulés. Le ballon est remis à l'équipe A pour une remise en jeu au niveau du prolongement de la ligne des lancers-francs. (Art. 43.2.1 et 44.2.2)	O
9	Le jeu est arrêté après que le joueur A20 a cassé sa petite roue avant de son fauteuil et le mécanicien de l'équipe A a des difficultés pour le réparer immédiatement. Au bout de 50 secondes, l'arbitre demande le remplacement du joueur A20 car le mécanicien n'a pas fini la réparation. L'arbitre a-t-il fait une bonne interprétation du règlement ? Art : 3.1. Situation des interprétations.	V
10	Durant son tir, A1 est victime d'une faute de B1. A1 continue son mouvement mais le signal sonore de fin de quart-temps ou prolongation retentit avant que le ballon ait quitté sa (ses) main(s). Après que le signal ait retenti, A1 termine son geste de tir et le ballon pénètre dans le panier. L'arbitre accorde le panier, et A1 bénéficiera d'un lancer-franc. L'arbitre a-t-il fait une bonne application du règlement ? Pour que le panier soit accordé, le ballon doit avoir quitté la(les) main(s) de A1 avant que le signal sonore ait retenti. Une faute sera comptabilisée à B1 et deux (ou trois) lancers francs seront accordés à A1. (voir Art. 15.3 situation 3).	N
11	Faire une faute sur un joueur en action de Tir rend-il le ballon mort immédiatement ? Cette affirmation est-elle incorrecte ? Tant que le mouvement continu n'a pas été interrompu. Action de tir non terminée tant que le ballon n'a pas quitté la(les) main(s) du tireur lors du tir. (Art. 15.1.3).	N
12	au début d'un quart temps, l'équipe A défend son propre panier quand B9 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain. 2 points doivent être accordés au capitaine en titre de l'équipe A sur le terrain. article 16-10 : exemple	F
13	Avant que le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux, le commissaire remarque que l'équipe A dépasse le nombre de points maximum autorisés sur le terrain au commencement de la partie. Le commissaire informe le crew chief. Le crew chief doit-il sanctionner l'entraîneur de l'équipe fautif d'une faute technique ? Règle : L'entraîneur de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique ("C") et l'équipe B bénéficie d'un lancer-franc. L'équipe A doit faire autant de changements que nécessaires pour corriger son 5 de départ afin de respecter la limite des points. Le jeu doit reprendre avec un entre-deux dans le cercle central.	O

14	Alors qu'il a les deux mains enlevées des grandes roues, A27 percute son coéquipier A9. Dans ce contact, il décolle ses deux grandes roues, et prend un rebond à deux mains. L'action est légale ? Art : Interprétation 31.2.1 Situation 5	V
15	À la demande du joueur ou durant un contrôle de fauteuil, les arbitres découvrent que le joueur A22 veut jouer avec un « coussin thérapeutique », dont il a découpé des parties pour qu'il s'adapte à ses fesses et ses jambes. Après mesure, l'arbitre trouve que l'assise est à 59 cm alors que A22 est classé 4,5 pts. L'arbitre décide que A22 peut continuer à jouer. L'arbitre a-t-il fait une bonne interprétation du règlement ? Art : 3.1.1. Situation 3 des interprétations.	F
16	Avant que le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux, le commissaire remarque que l'équipe A dépasse le nombre de points maximum autorisés sur le terrain au commencement de la partie. Le commissaire informe le crew chief. L'entraîneur de l'équipe A doit être sanctionné d'une faute technique. L'entraîneur de l'équipe A est sanctionné d'une faute technique ("C") et l'équipe B bénéficie d'un lancer-franc. L'équipe A doit faire autant de changements que nécessaires pour corriger son 5 de départ afin de respecter la limite des points. Le jeu doit reprendre avec un entre-deux dans le cercle central.	V
17	A7 pousse délibérément le ballon avec n'importe quelle partie de sa jambe en contact avec son fauteuil. C'est une violation Réponse. : article 13.2.2 situation 2	V
18	A la demande d'un joueur ou lors d'un contrôle dirigé, l'arbitre note que la mesure du sol à la roulette anti-basculer à son point le plus bas est de 3cm et dépasse le plan vertical des grandes roues. Le joueur peut jouer quand même ? 3.1.4. Situation : Règle : Le fauteuil n'est pas légal. La mesure du sol à la roulette anti-basculer à son point le plus bas ne doit pas être supérieure à 2cm et ne doit pas dépasser du plan défini par le point le plus en arrière des deux grandes roues. Le joueur doit être disqualifié. (art 38.1.3). 2 lancers-francs sont accordés pour n'importe quel joueur de l'équipe B, désigné par l'entraîneur, suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe avec 14 secondes au chronomètre des tirs.	F
19	A1 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A1 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. N'importe quelle équipe demande un temps-mort après que le remplaçant de A1 soit entré en jeu. A la fin du temps-mort, A1 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu. A1 est autorisé à revenir sur le terrain. Le remplaçant de A1 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A1 ne peut pas revenir en jeu avant que la prochaine période de marche du chronomètre de jeu ne soit terminé	F
20	A1 pendant l'entre deux se soulève de l'assis en tentant de taper le ballon après qu'il ait quitté la main du crew chief. Une faute technique est sifflée à A1. Après le lancer franc le jeu repartira avec un ballon pour l'équipe B. Réponse article 12.2 situation 2	F