



UNSS SQUASH : QCM Niveau académique Jeune Arbitre/Marqueur

NOM:	Prénom :
Etablissement :	Académie :

1 / Connaissance du court de squash :

1.1 Donne les noms des 5 surfaces du court autorisées au rebond de la balle :

1.2 Donne 3 noms de lignes du court de squash

1.3 Donne le nom de la partie du fronton interdite au rebond de balle :

2/ Gestion du temps

2.1 Durée de l'échauffement avant un match :

2.2 Durée d'interruption du match entre 2 jeux :

2.3 Un joueur casse sa raquette en cours de jeu, de combien de temps dispose-t-il pour changer de matériel ?

3/ Donne l'annonce officielle correcte (coche la bonne case)

3-1 le joueur X mène 2 jeux à 1. Quelle sera l'annonce officielle au début du jeu suivant ?

X mène par 2 jeux à 1, Y au service, 0/0

X a gagné 2 jeux à 1, 0/0, joue

Y perd 1 jeu à 2, X au service, joue

3-2 Au service, la balle rebondit sous la ligne de service quelle sera l'annonce ?

Down

Faute

Out

3-3 La balle touche le tin :

Out

Faute

Down

Stop

3/4 le score était de 10-2, l'arbitre accorde un let au serveur de l'échange alors que le score était de 10-2, quelle sera l'annonce :

Stroke à ..., 11/2, Match

Oui let, 10/2, balle de jeu

Je tape sur la vitre et j'annonce balle de jeu

Oui let, balle de jeu

3/5 La balle touche deux fois le sol avant d'être frappée par un joueur

Stop, j'annonce le score

Je tape sur la vitre et j'annonce le score

Doublé, j'annonce le score

3/6 La balle touche une ligne supérieure délimitant le court

Faute

Touche

Out

3/7 A 5-4, le serveur demande un let et l'arbitre lui annonce no let

- No let, 5/4
- No let, 4/5
- No let, 5/5

3/8 Le receveur Y obtient un stroke à 4-9 dans le 3ème jeu

- Stroke à Y, 10-4, Balle de Match
- Stroke à Y, 10-4, Balle de Jeu
- No Let à X, 10-4, Balle de Match

3/9 A 5-10 dans le 3ème jeu l'arbitre donne stroke en faveur du non-serveur de l'échange

- Changement, balle de jeu, 10/5
- Balle de match, 10/5
- Stroke, 11/5, match X sur le score de 3 jeux à 0

3/10 Dans le premier jeu, le score arrive à 10-10

- 2 points d'écart, 10/10
- 10/10, 2 points d'écart
- En 2 points, 10/10
- En 12, 10/10

4/ Décisions d'arbitrage (coche les bonnes réponses, plusieurs bonnes réponses sont possibles)

4.1 En cours d'échange, lorsqu'un joueur rate la balle :

- il peut faire une nouvelle tentative de frappe avant le 2^{ème} rebond au sol
- il perd l'échange, il doit jouer la balle après le 1^{er} rebond au sol
- il peut demander un let, si son adversaire le gêne en étant placé sur la trajectoire possible de balle

4.2 Une tentative multiple, c'est réglementairement quand :

- un joueur peut jouer la balle en revers, mais il préfère la jouer en coup droit
- un joueur s'apprête à jouer la balle à la volée, se ravise et préfère la jouer après son rebond
- un joueur feinte la frappe de balle en coup droit, la laisse rebondir sur la vitre arrière et finit par la jouer en coup droit
- le joueur relanceur suit le rebond de balle vers le coin et la vitre arrière en essayant finalement de la jouer en double mur

4.3 Le joueur dont c'est le tour de jouer la balle doit faire le maximum d'effort pour :

- Atteindre la zone de frappe, quitte à bousculer son adversaire pour montrer qu'il pouvait jouer la balle à temps
- Atteindre la zone de frappe et jouer la balle
- Aller à la zone de frappe et s'arrêter de jouer parce son adversaire le gêne, puis demander un « let »
- Atteindre la zone de frappe, jouer la balle même si l'adversaire le gêne et demander un « let »

4.4 le joueur qui vient de frapper la balle doit faire le maximum d'efforts pour :

- Repasser obligatoirement par le « T »
- Laisser l'accès le plus direct possible à la balle depuis le « T »
- Quitter la zone de frappe de son adversaire pour lui laisser l'espace pour un geste de frappe réglementaire
- Pour ne pas interférer physiquement au contact de son adversaire

4/Place les éléments de ces annonces dans le bon ordre (numérote de 1 à 3)

<input type="checkbox"/>	Balle de match	<input type="checkbox"/>	10-8	<input type="checkbox"/>	oui, let
<input type="checkbox"/>	4-2	<input type="checkbox"/>	changement	<input type="checkbox"/>	stroke à X
<input type="checkbox"/>	0-0	<input type="checkbox"/>	3ème jeu	<input type="checkbox"/>	1 jeu partout
<input type="checkbox"/>	Balle de jeu	<input type="checkbox"/>	out	<input type="checkbox"/>	14-13
<input type="checkbox"/>	10-10	<input type="checkbox"/>	changement	<input type="checkbox"/>	2points d'écart