

**Cocher la bonne réponse. Une seule bonne réponse possible. Les articles du règlement sont mentionnés**

Question 1 : article 1.7 fédéral

Les équipes sont les garants de l'esprit du jeu, et doivent :

- A - Discipliner les joueurs qui montrent un mauvais esprit du jeu
- B – Ne pas hésiter à appeler une faute en réponse à un appel d'un adversaire
- C – Ne pas hésiter à célébrer un point de façon bruyante et provocatrice

Question 2 : article 2.0 UNSS

L'aire de jeu fait 66m de longueur sur 24m de largeur avec des zones d'en-but de 12m de profondeur :

- A - Les lignes de touche et les lignes de fond font partie de l'aire de jeu
- B – Les lignes de touche et les lignes de fond ne font pas partie de l'aire de jeu
- C – Les zones d'en-but ne doivent pas être matérialisés par des plots

Question 3 : article 4 fédéral

Point et jeu :

- A – Un match se joue au temps. Une égalité est possible.
- B – Si le temps n'est pas fini, le match se poursuit même si une des équipes a atteint le nombre de points défini par la compétition
- C – Un match se compose d'un nombre de points. L'équipe qui gagne est la première équipe à l'atteindre même si le temps n'est pas fini

Question 4 : article 7 fédéral

Au début du match, après la mi-temps ou après un point, le jeu débute avec un engagement appelé « pull » :

- A – Le « pull » ne peut avoir lieu qu'après que les deux équipes ont signalé être prêtes en ayant le « puller » et un attaquant qui lèvent une main au-dessus de leur tête.
- B – Les défenseurs peuvent partir avant le « pull »
- C – Les attaquants doivent être placés au fond de la zone d'en-but au moment du « pull »

Question 5 : article 13.7 fédéral

Après un « turnover », l'endroit du « turnover » est l'endroit où :

- A – Le disque tombe
- B – Le disque s'est arrêté

Question 6 : article 9 fédéral

Le marqueur peut commencer et continuer un compte :

- A – Que lorsqu'il est à une distance de moins de trois (3) mètres du lanceur
- B – Même s'il est à plus de 3 mètres
- C – Même si une faute a été appelée

Question 7 : article 10 fédéral

Après une faute, un « check » doit être établi pour remettre le disque en jeu :

- A – Seuls les défenseurs doivent rester immobiles tant que le « check n'est pas réalisé »
- B – Les défenseurs peuvent bouger avant le « Check »
- C – Personne n'a le droit de bouger tant que le « check » n'a pas été réalisé

Question 8 : article 15 fédéral

Marcher avec le disque est une infraction :

- A – L'attaquant perd la possession du disque
- B – L'attaquant conserve la possession du disque mais doit refaire sa passe en repositionnant son pied pivot au bon endroit

Question 9 : article 12 fédéral

Si deux joueurs réceptionnent le disque en même temps :

- A – Avantage à l'attaque
- B – Avantage à la défense
- C – La passe doit être refaite

Question 10 : article 7 fédéral

Lorsqu'un joueur touche le disque en vol lors de l'engagement et qu'il tombe ensuite :

- A – Il y a changement de possession
- B – La reprise de jeu se fait normalement
- C – On recommence l'engagement