

ECOLE ARBITRAGE

LES
FAUTES





Sommaire

- Qu'est-ce qu'une faute ?
- Contact : principe généraux
- Les types de fautes
- La faute personnelle
- La double faute
- La faute technique
- La faute antisportive
- La faute disqualifiante
- Bagarre
- 5 fautes d'un joueur
- Sanction de faute d'équipe
- Sanctions spéciales
- Lancers-francs
- La gestuelle
- Tableau des exclusions de la rencontre



Qu'est ce qu'une faute ?

Article 32

- Une faute est une infraction aux règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.
- N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe.
- Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.1 : Principe du cylindre :

Une faute est une infraction aux règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe.

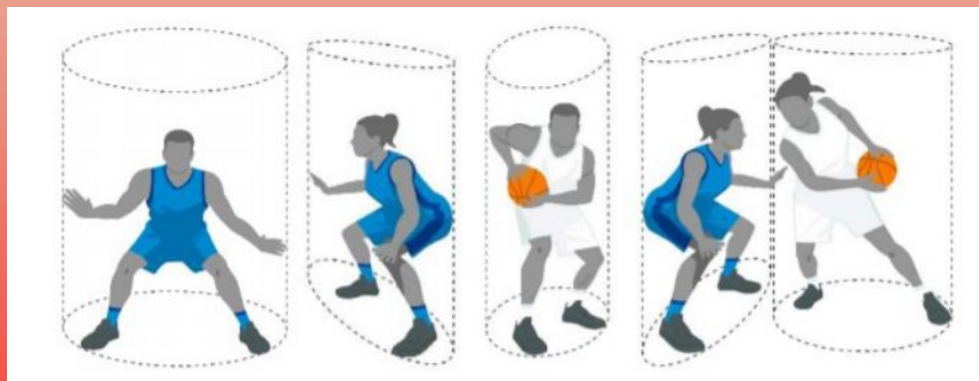
Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.1 : Principe du cylindre



Les limites du cylindre du joueur défenseur ou de l'attaquant non porteur du ballon sont délimitées par :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Les limites du cylindre du joueur attaquant porteur du ballon sont délimitées comme suit :

- A l'avant, par ses pieds, ses genoux fléchis et ses bras fléchis, en tenant le ballon au-dessus des hanches,
- A l'arrière, par ses fesses,
- Sur les côtés, par le bord extérieur de ses coudes et ses jambes.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.2 : Principe de verticalité :

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec un défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En étendant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

Art 33.3 : Position légale de défense :

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le terrain de jeu jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.4 : Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Art 33.5 : Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

Lors du marquage d'un joueur qui ne contrôle pas le ballon, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.6 : Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain de jeu à condition que le point de chute et le chemin direct entre le point de saut et le point de chute, ne soit pas déjà occupé par un adversaire au moment où il quitte le sol.



Article 33

Contact : principe généraux

Art 33.6 : Ecran – Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

Écran légal :

- Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- A les deux pieds sur le terrain de jeu lorsque le contact se produit.

Écran illégal :

- Était en déplacement lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en déplacement lorsque le contact s'est produit





Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.8 : Charge (passage en force) :

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.





Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.9 : Obstruction :

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.





Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.10 : Zones des demi-cercles de non-charge :

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, tout contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps.

Cette règle s'applique lorsque :

- Le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air, et ...
- Il tente un tir du terrain ou passe le ballon à un coéquipier, et ...
- Le joueur défenseur a un ou les deux pieds en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

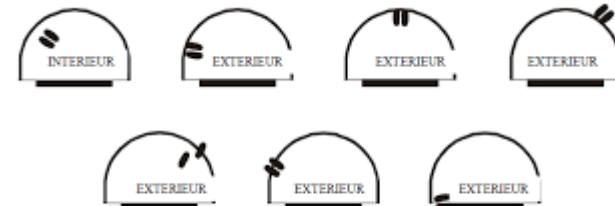
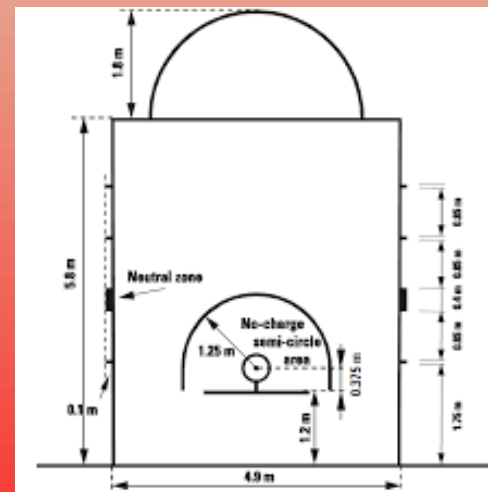


Figure 1 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge



Article 33

Contact : principe généraux Les types de fautes

Art 33.11 : Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras :

Toucher un adversaire avec la ou les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage.
Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.



Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,
- S'il repousse un défenseur pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.



Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace



Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,
- S'il repousse un défenseur pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.



Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace



Article 33

Contact : principe généraux Les types de fautes

Art 33.12 : Jeu posté

Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu posté.

L'attaquant en position postée et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à une position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position postée commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.



Article 33

Contact : principe généraux Les types de fautes

Art 33.13 : Marquage illégal par derrière :

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire.

Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire.



Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.14 : Tenir :

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement.

Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.





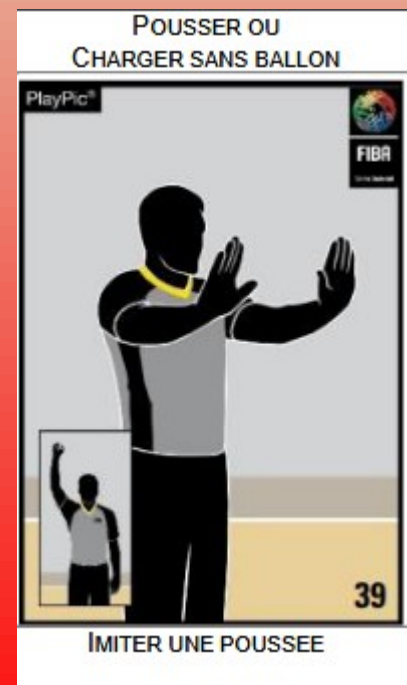
Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.15 : Pousser :

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force (avec énergie) un adversaire avec ou sans le ballon.





Article 33

Contact : principe généraux

Les types de fautes

Art 33.16 : Simuler d'avoir subi une faute :

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.





Article 34

La faute personnelle :

Art 34.1 : Définition :

Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

Une faute sur remise en jeu est une faute personnelle commise, lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart et dans chaque prolongation, par un joueur défenseur sur un adversaire situé sur le terrain de jeu lorsque le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et toujours entre les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.



Article 34

La faute personnelle :

Art 34.2 : Sanction :

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

Si la faute est commise sur un tireur, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 2 points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 3 points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés.

Si la faute commise est une faute sur remise en jeu :

- Le joueur sur lequel a été commise la faute se verra attribuer 1 lancer franc, suivi d'une remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction, que l'équipe attaquante soit déjà ou non en situation de faute d'équipe. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe non fautive au plus près du lieu de l'infraction.



Article 35

La double faute

Art 35.1 : Définition :

Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes personnelles ou antisportive(s)/disqualifiante(s), l'un sur l'autre approximativement en même temps.

Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- Les deux fautes sont soit 2 fautes personnelles, soit une combinaison quelconque de fautes antisportives ou disqualifiantes.

Art 35.2 : Sanction :

Une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante doit être infligée à chaque fautif.
Aucun lancer-franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.



Article 36

La faute technique :

Art 36.2 : Définition :

Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.



Article 36

La faute technique :

Art 36.3 : Sanction :

Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe,
- Par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe, une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

Les adversaires devront bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit être repris par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis le lieu où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.



Article 37

La faute antisportive :

Art 37.1 : Définition :

Une faute antisportive est un contact d'un joueur qui, selon le jugement d'un arbitre est :

C1 • Un contact commis sur un adversaire ne constituant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

C2 • Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.

C3 • Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence son action de tir.

C4 • Un contact illégal commis par un joueur par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier adverse alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et :

- que le joueur en progression est en contrôle du ballon, ou
- que le joueur en progression tente de prendre le contrôle du ballon, ou
- que le ballon a été lâché pour une passe à destination du joueur en progression

Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.



Article 37

La faute antisportive :

Art 37.2 : Sanction :

Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Le nombre de lancers-francs accordés doit être comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.



Article 38

La faute disqualifiante :

Art 38.1 : Définition :

Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs, remplaçants, entraîneurs principaux, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation.



Article 38

La faute disqualifiante :

Art 38.2 : Violence :

- Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play
- Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs
- Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le crew chief doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.
- Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Si cette action se reproduit, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.



Article 38

La faute disqualifiante :

Art 38.3 : Sanction :

Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.
Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le souhaite, il peut quitter le bâtiment.

Un ou des lancer(s)-franc(s) doivent être accordés :

- A tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

Suivi(s) de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.



Article 38

La faute disqualifiante :

Art 38.3 : Sanction :

Le nombre de lancers-francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est une disqualification d'un entraîneur : 2 lancers-francs
- Si la faute est une disqualification d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation, cette faute doit être inscrite au compte de l'entraîneur principal en tant que faute technique : 2 lancers-francs.

De plus, si la disqualification d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation consiste à avoir quitté la zone de banc et avoir participé activement à une bagarre :

- Pour chacune des fautes disqualifiantes d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs. Chaque faute disqualifiante doit être inscrite au compte de chaque fautif.
- Pour chacune des fautes disqualifiantes de tout accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites au compte de l'entraîneur principal.

Toutes les sanctions de lancer-franc doivent être exécutées à moins qu'il y ait des sanctions identiques contre les deux équipes adverses qui s'annulent



Article 38

La faute disqualifiante :

Intervention des forces de l'ordre public :

- **38.2.1** : Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.
- **38.2.4** : Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.
- **38.2.5** : Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.



Article 39

Bagarre :

Art 39.1 : Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraîneurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraîneurs principaux, premiers entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

Art 39.2 : Sanction :

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.



Article 40

5 fautes d'un joueur :

Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.

Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et être inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").



Article 41

Sanction de fautes d'équipe

Une faute d'équipe est une faute personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.

Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours du quart-temps suivant ou de la prolongation suivante.

Toutes les fautes d'équipe commises pendant chaque prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours du quatrième quart-temps.



Article 42

Sanctions spéciales

Art 42.1 : Définition :

Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises ou s'avèrent avoir été commises.

Art 42. 2 : Procédure :

- Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.
- L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.
- Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois toutes fautes enregistrées sur la feuille de marque et les sanctions équivalentes annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.



Article 43

Lancers-francs

Art 43.1 : Définition :

Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle.

Art 43.3 : Sanction :

Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.



Article 43

Lancers-francs

Le tireur de lancer-franc :

- Doit se placer derrière la ligne de lancer-franc, à l'intérieur du demi-cercle,
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- Ne doit pas feinter le lancer-franc.

Les joueurs occupant les places de rebond pour lancer-franc doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 6).

Pendant les lancers-francs, ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper des places de rebond pour lancer-franc qui ne leur sont pas attribuées.
- Entrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter leur place de rebond pour lancer-franc avant que le ballon ait quitté la/les main(s) du tireur de lancer-franc.
- Perturber le tireur de lancer-franc par leurs actions



Article 43

Lancers-francs

Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer-franc :

- Le point doit compter.
- La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.

Si un lancer-franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par :

- Un tireur de lancer-franc ou un de ses coéquipiers lors du dernier lancer-franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- Un adversaire au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer-franc,
- Les deux équipes, lors du dernier lancer-franc, il y a situation d'entre-deux.



La gestuelle :

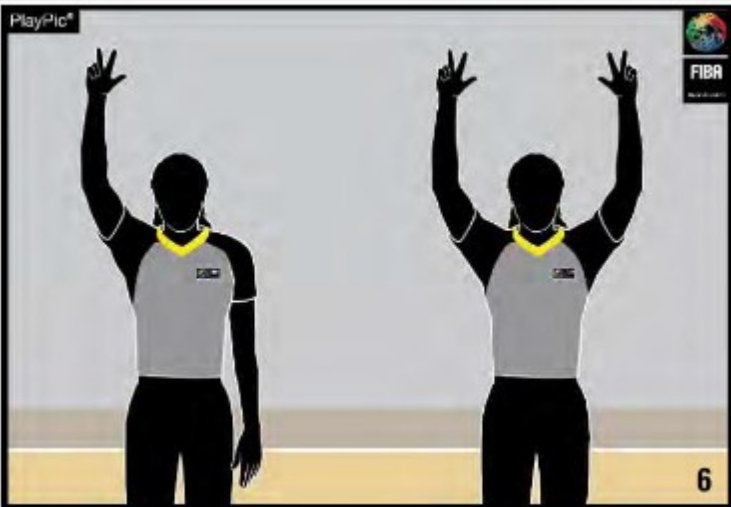
Signaux de chronométrage

ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE	DEMARRAGE DU CHRONOMETRE
	
UN POING FERME	COUPERET AVEC LA MAIN



La gestuelle :

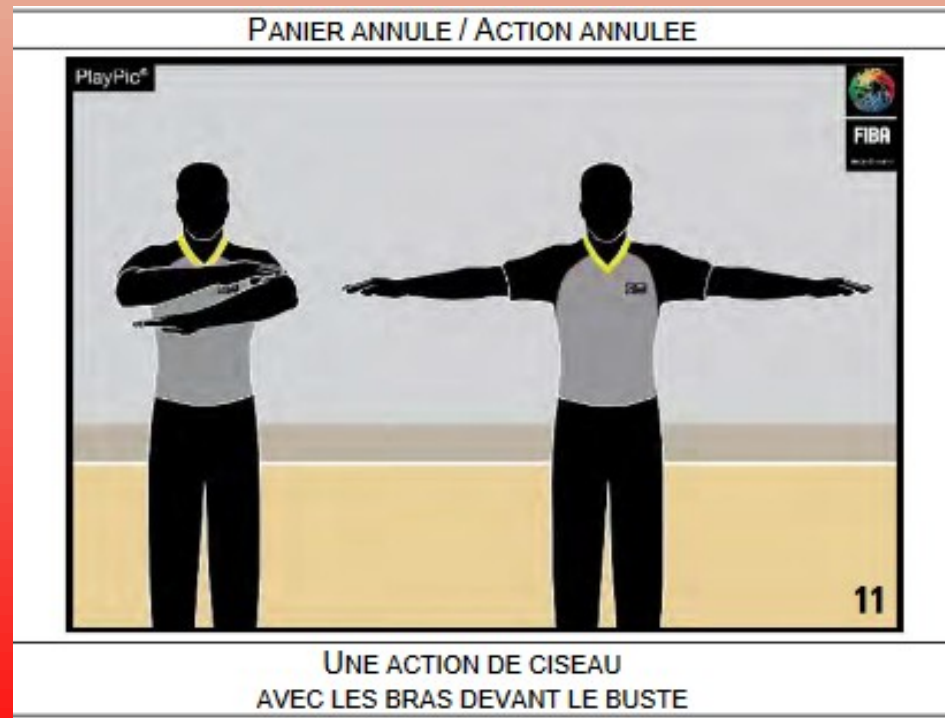
Signaux de score

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
ABAISSEZ UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	ABAISSEZ DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	3 DOIGTS TENDUS AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS



La gestuelle :

Gestuelle informative





La gestuelle :

Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
CHAQUE MAIN MONTRENT "0"	LA MAIN DROITE MONTRE "0"

N° 1 A 5	N° 6 A 10	N° 11 A 15
LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5

N° 16
D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 1 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES



La gestuelle :

Types de fautes

TENIR	OBSTRUCTION (DEFENSE) ECRAN ILLEGAL (ATTACHE)	POUSSER OU CHARGER SANS BALLON	CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)
 37	 38	 39	 40
ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS	LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES	IMITER UNE POUSSEE	ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT



La gestuelle :

Types de fautes

USAGE ILLEGAL DES MAINS	CHARGER AVEC LE BALLON	CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN	CROCHETER UN ADVERSAIRE
 41	 42	 43	 44
FRAPPER LE POIGNET	FRAPPER LA PAUME OUVERTE DU POING FERME	FRAPPER LA PAUME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS	DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE



La gestuelle :

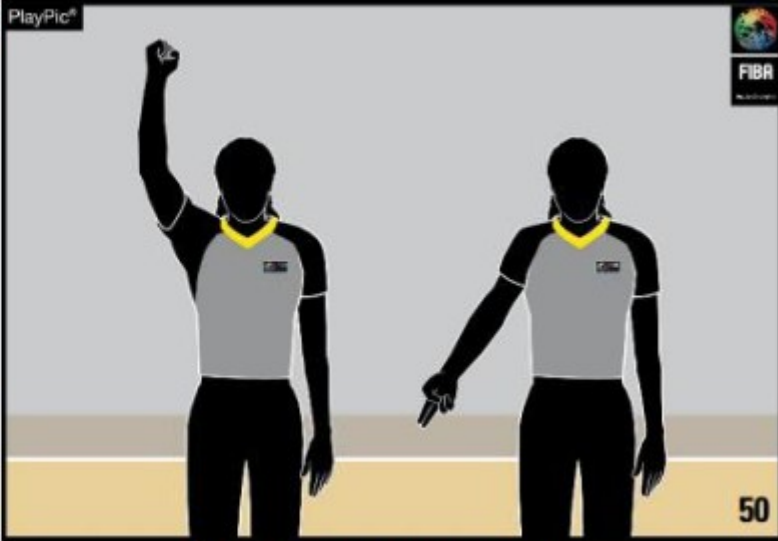
Types de fautes

NON-RESPECT DU CYLINDRE	USAGE EXCESSIF DES COUDES	FRAPPER LA TÊTE	FAUTE DE L'ÉQUIPE EN CONTRÔLE DU BALLON
			
ABAISSEZ PUIS RELEVEZ LES DEUX BRAS AVEC LES MAINS VERTICALES	BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIÈRE	IMITER LE CONTACT SUR LA TÊTE	POINTER LE POING FERME VERS LE PANIER DE L'ÉQUIPE FAUTIVE



La gestuelle :

Types de fautes

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR	FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR
	
LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS INDiquer LE NOMBRE DE LANCERS-FRANCS	LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS POINTER LE SOL



La gestuelle :

Fautes spéciales

DOUBLE FAUTE	FAUTE TECHNIQUE	FAUTE ANTISPORTIVE	FAUTE DISQUALIFIANTE
			
CROISEMENT SUCCESSIF DES DEUX POINGS FERMES	FORMER UN "T" AVEC LA PAUME	ATTRAPER LE POIGNET VERS LE HAUT	LEVER LES DEUX POINGS FERMES



La gestuelle :

Fautes spéciales

SIMULATION DE FAUTE	FRANCHISSEMENT ILLÉGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU
 55	 56
RELEVER DEUX FOIS L'AVANT-BRAS	GESTE DU BRAS PARALLÈLE À LA LIGNE DE TOUCHE



La gestuelle :

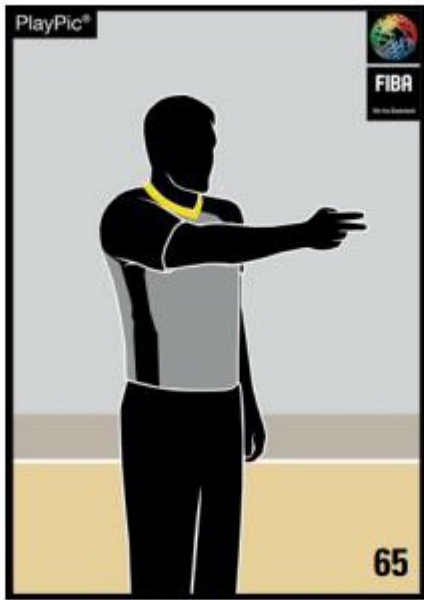
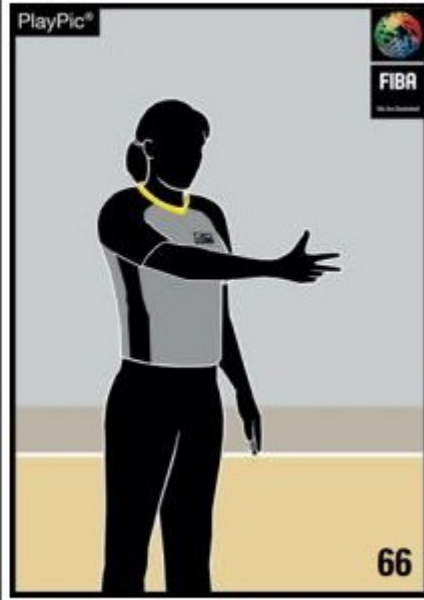
Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)	APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON	1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
 59	 60	 61	 62	 63
POINTER LA DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE	ENGAGER LE POING EN DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	1 DOIGT VERS LE HAUT	2 DOIGTS VERS LE HAUT	3 DOIGTS VERS LE HAUT



La gestuelle :

Administer les lancers-francs
Arbitre actif (arbitre de tête)

1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCs	3 LANCERS-FRANCs
		
1 DOIGT HORIZONTAL	2 DOIGTS HORIZONTALS	3 DOIGTS HORIZONTALS



La gestuelle :

Administrer les lancers-francs
Arbitre libre (arbitres de
centre et de queue)

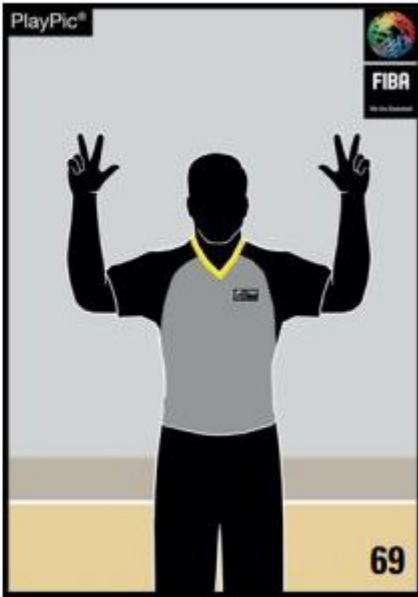
1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCs	3 LANCERS-FRANCs
		
1 DOIGT VERS LE HAUT	LES DEUX MAINS AVEC LES DOIGTS SERRES	LES DEUX MAINS AVEC 3 DOIGTS TENDUS



Tableau des exclusions de la rencontre :

Signification		Sanction	Sanction	Sanction	Excusion
U = antisportive		U(1,2,3)	U(1,2,3)		GD
T = technique		U(1,2,3)	T1		GD
C = technique coach		T1	T1		GD
B = technique banc		C1	C1		GD
D = disqualifiante		C1	B(1,2)	B(1,2)	GD
		B(1,2)	B(1,2)	B(1,2)	GD
		D2			D

20/11/2024



COORDONEES



ALLOMBERT SOPHIE

RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES
OFFICIELS

Mail : OFFICIELS@ESJBASKET.FR

ADRESSE :

23 RUE DU LAVOIR 69330 JONAGE

Formation e-learning

Arbitre club aura 2024/2025 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/c4f88ffd-d66a-47a3-a703-4fd580d8e66d>

Examen départemental CD69 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/1f875e75-efb8-4ac6-8fd1-518028e4fe69>



