

## SÉANCE 3 : LES FAUTES SPÉCIALES

**Généralités :** Découvrez ici tous les types de fautes que nous n'avons pas vu lors de la séance 2. Ces fautes font l'objet d'une gestuelle particulière et propre à chacune.

### **1. La double faute** (Article 35)

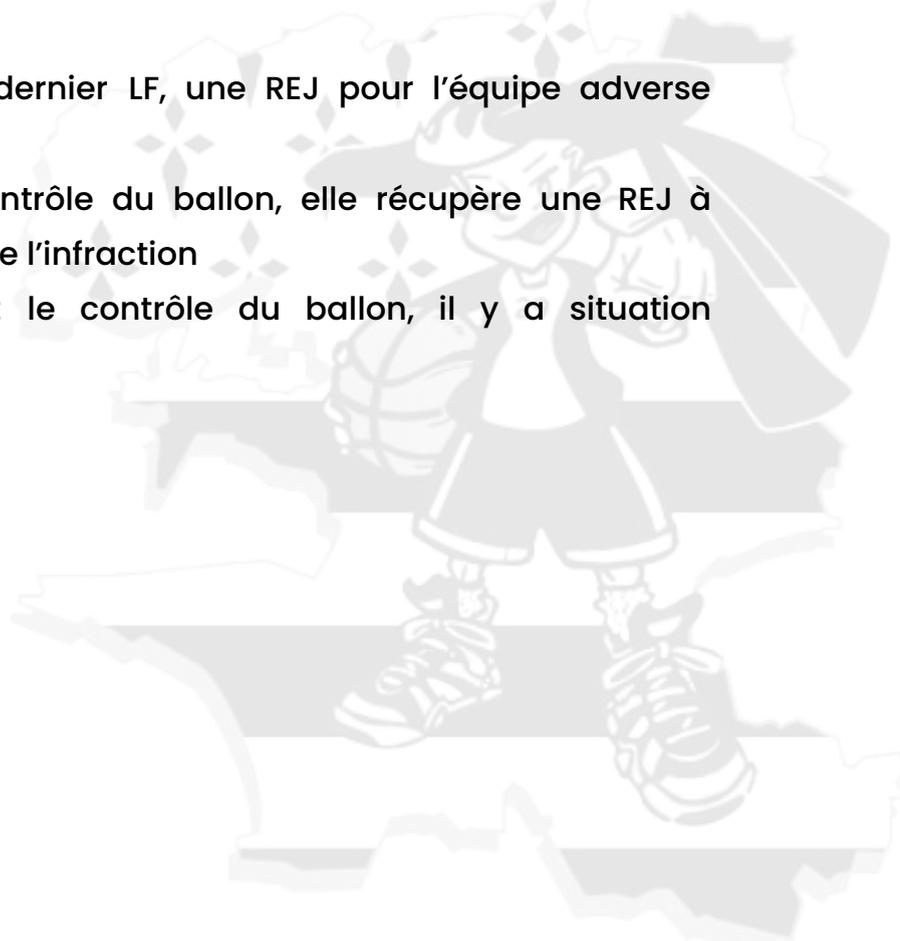
Il s'agit d'une situation au cours de laquelle 2 adversaires commettent une faute, l'un sur l'autre, à peu près en même temps.

Cependant, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Ce sont des fautes de joueurs
- Les fautes impliquent un contact physique
- 2 adversaires commettent une faute l'un sur l'autre
- Les 2 fautes sont soit personnelles, soit une combinaison de fautes antisportives ou disqualifiantes

Aucun lancer-franc n'est accordé dans cette situation. Le jeu reprends comme suit :

- Suite à un panier ou dernier LF, une REJ pour l'équipe adverse derrière la ligne de fond
- Une équipe avait le contrôle du ballon, elle récupère une REJ à l'endroit le plus proche de l'infraction
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon, il y a situation d'entre-deux.



## 2. La faute technique (Article 36)

Une faute technique est une faute de comportement d'un joueur ou d'un coach, sans contact physique, comprenant mais non limitée au faits de :

- Ignorer les avertissements des arbitres
- S'adresser de façon irrespectueuse avec les officiels ou les adversaires
- Agacer ou narguer un adversaire
- Balancer les coudes avec excès
- Retarder le jeu délibérément en touchant le ballon après un panier ou en empêchant un REJ de s'effectuer rapidement
- Simuler un contact / Flopping
- S'accrocher à l'anneau à moins que cela ne soit fait, au jugement de l'arbitre, pour éviter une blessure ou de blesser un autre joueur
- Pour le défenseur, commettre un goaltending lors du dernier LF
- Agacer, narguer ou exciter les spectateurs
- Agiter les mains devant les yeux d'un adversaire

Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre si il reçoit 2 fautes techniques, 2 fautes antisportives ou 1 technique et 1 antisportive.

Un coach doit être disqualifié pour le reste de la rencontre si il reçoit 2 fautes technique "C", 3 fautes technique "B" ou 2 "B" et 1 "C".

Si un acteur est disqualifié, aucune sanction propre à sa disqualification ne doit être exécutée.

Une faute technique est réparée par 1 LF, puis le jeu reprend où il s'était arrêté. Si aucune équipe n'était en contrôle du ballon lors de la faute technique, alors il y a situation d'entre-deux.

Un arbitre peut éviter cette sanction par un avertissement.

### 3. La faute antisportive (Article 37)

La faute antisportive est un contact entre 2 joueurs qui, au jugement de l'arbitre, entre dans l'application de l'un des critères suivants :

- Le contact commis ne constitue pas une tentative légitime de jouer directement le ballon
- Le contact est dur et/ou excessif
- Le contact est jugé non-nécessaire, et dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition
- Le contact est commis par derrière ou latéralement sur un adversaire qui progresse vers le panier, alors qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur qui progresse et le panier, et que le joueur en progression est ou tente de prendre le contrôle du ballon ou que le ballon a été lâché pour une passe à sa destination. *Ce dernier critère s'applique jusqu'au début de l'action de tir du joueur.*

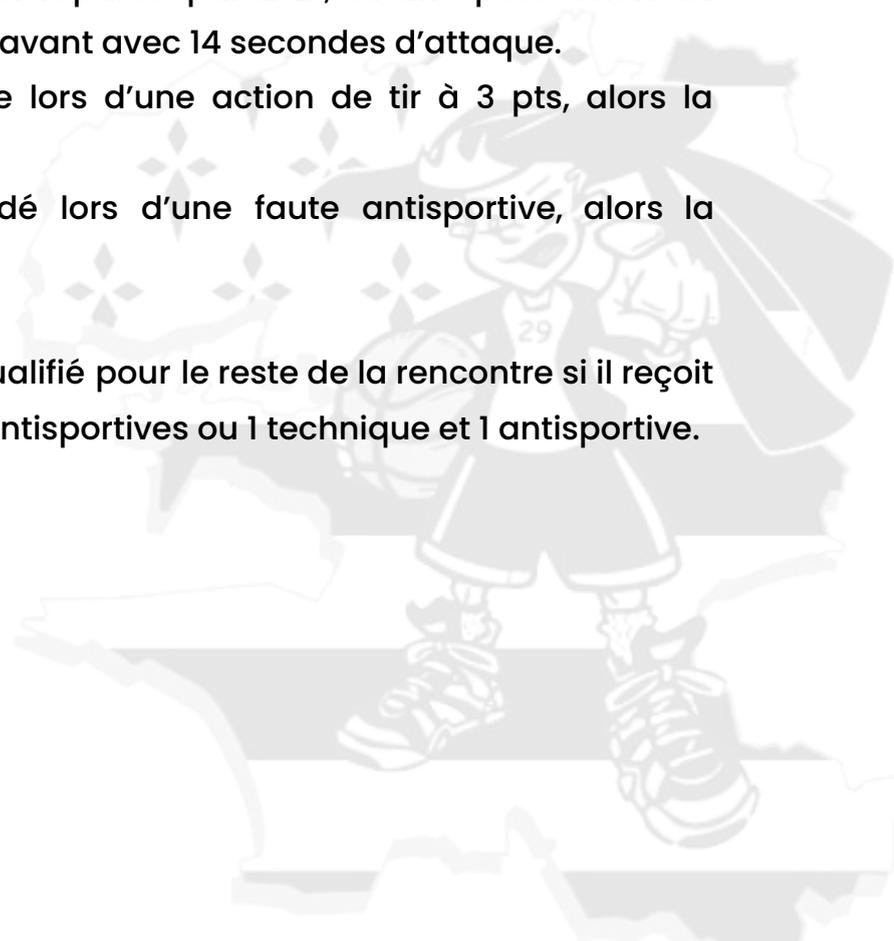
L'arbitre doit juger la faute antisportive de façon cohérente tout au long de la rencontre, et ne juger que l'action.

La faute antisportive est réparée par 2 LF, et une possession au niveau du trait de REJ en zone avant avec 14 secondes d'attaque.

Si la faute est commise lors d'une action de tir à 3 pts, alors la réparation sera 3 LF.

Si le panier est accordé lors d'une faute antisportive, alors la réparation sera 1 LF.

Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre si il reçoit 2 fautes techniques, 2 fautes antisportives ou 1 technique et 1 antisportive.



#### **4. La faute disqualifiante (Article 38)**

Une faute disqualifiante est une action antisportive flagrante de la part de tout acteur de la rencontre (joueurs, remplaçants, entraîneurs principaux et adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnants).

Toute action physique commise par les joueurs, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'entraîneur de l'équipe doit immédiatement être averti.

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

La faute disqualifiante est réparée par 2 LF, et une possession au niveau du trait de REJ en zone avant avec 14 secondes d'attaque.

Si la faute n'est pas commise sur un autre joueur, l'entraîneur désigner le joueur qui tire les LF.

Sinon, le joueur sur la faute a été commise doit tirer les LF, ou son remplaçant si il n'en est pas capable.

Si la faute est commise lors d'une action de tir à 3 pts, alors la réparation sera 3 LF.

Si le panier est accordé lors d'une faute disqualifiante, alors la réparation sera 1 LF.

Si un entraîneur est disqualifié, alors l'entraîneur adjoint devient entraîneur de l'équipe. Si absent, le capitaine en titre endosse cette responsabilité.

