

# Basket -Niveau 2

## Code de jeu

### Les fautes et contacts

Jambes, juin 2012



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

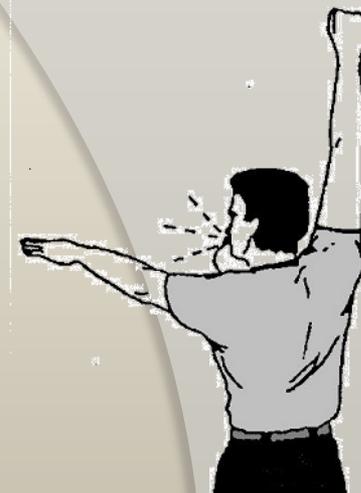
## Art. 32 Fautes

### 32.1 Définition

Une faute est

- une infraction aux règles
- un contact personnel illégal avec un adversaire
- un comportement antisportif.

Chaque joueur a droit à maximum 5 fautes



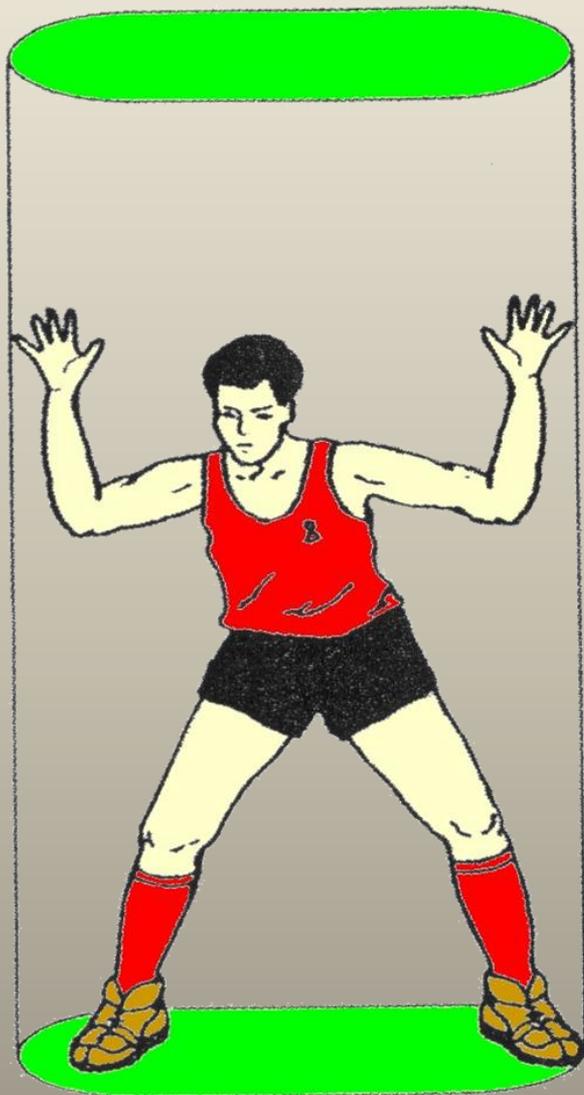
## Art. 33 Contact : Principes généraux

### 33.1 Principe du cylindre

Cylindre: espace occupé par un joueur et situé au-dessus de lui délimité comme suit :

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





## 33.2 Principe de la verticalité

Espace occupé au sol par un joueur  
et au dessus de lui  
(cylindre)

Un joueur saute verticalement  
et un contact se produit

**Il n'est pas fautif**



## Art. 33 Contact : La verticalité

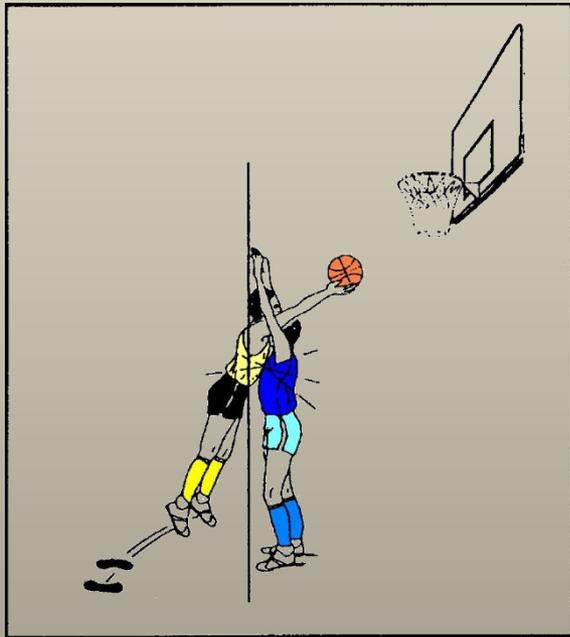


Arbitre , il n'y a pas  
de faute.  
Position légale de défense.

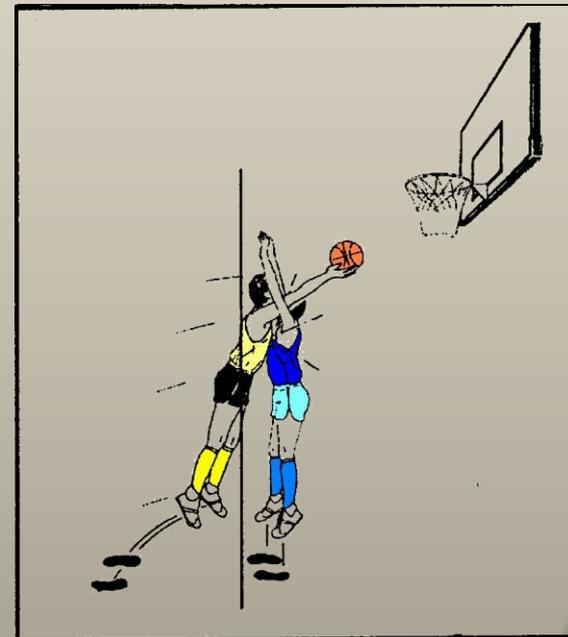


## Art. 33 Contact : La verticalité

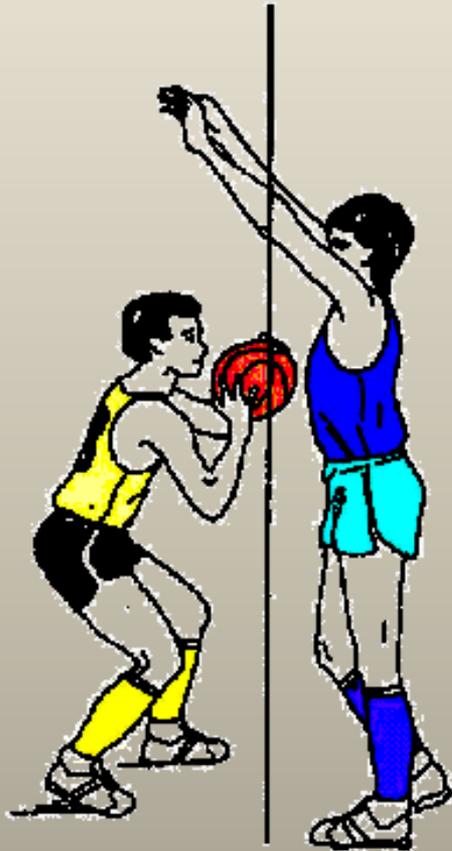
Faute offensive



Faute offensive

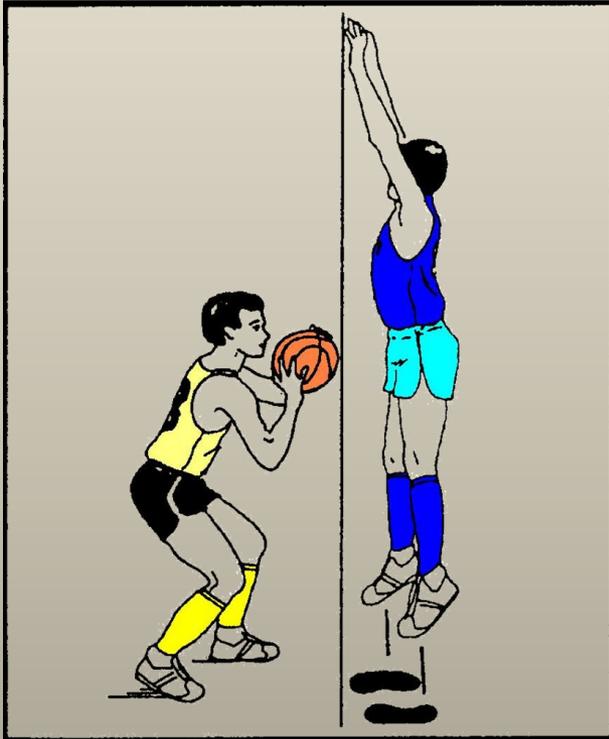


## Art. 33 Contact : La verticalité

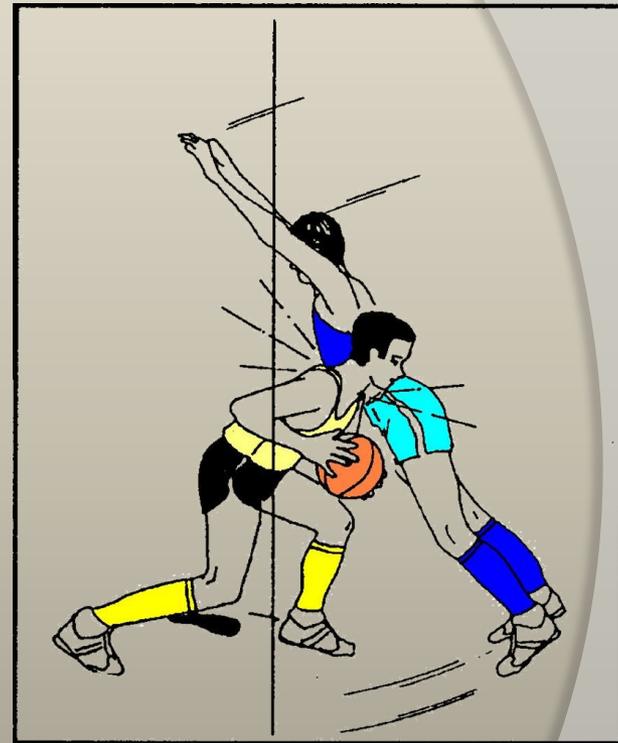


Faute défensive

## Art. 33 Contact : La verticalité

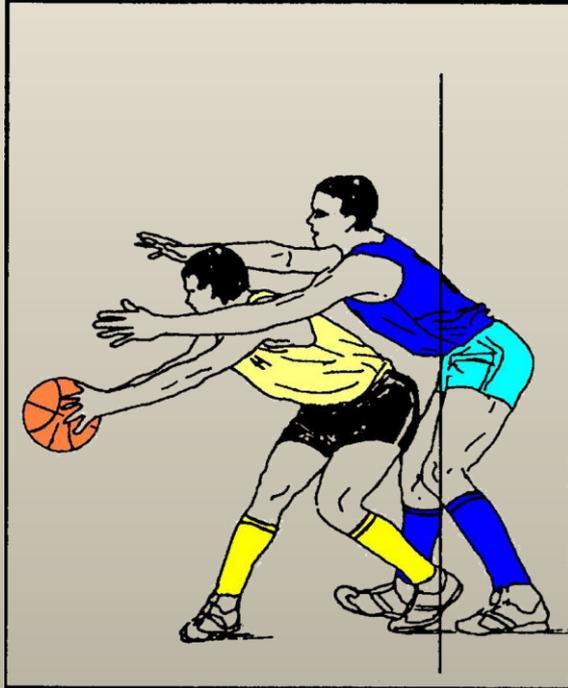


Fake shot



Faute offensive

## Art. 33 Contact : La verticalité



Attaquant pivote

Pas de contact = pas de  
faute



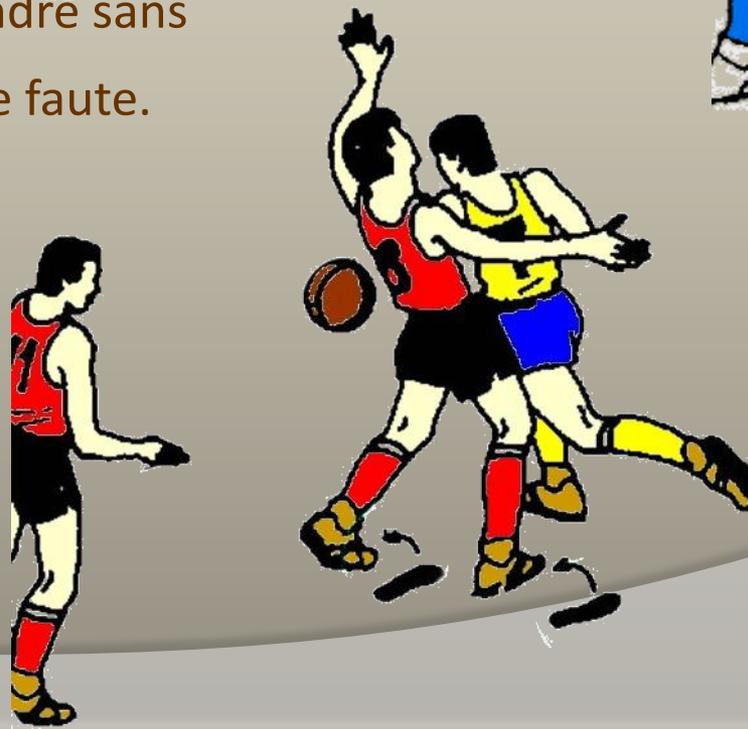
Faute défenseur

### 33.3 Position légale de défense

Un défenseur au départ:

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

Il peut sauter en restant dans son cylindre sans commettre de faute.



## Art. 33 Contact : Principes généraux

### 33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Peut être marqué aussi prêt et aussi rapidement  
par un adversaire en position légale de défense

**L'attaquant doit être suffisamment prompt**  
**pour:**

S'arrêter  
Changer de direction



## Art. 33 Contact : Principes généraux

### 33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Défenseur: en position légale sans contact

Il peut se déplacer latéralement ou reculer sans commettre de fautes

#### Il ne peut pas:

Ecarter les jambes

Ecarter les bras

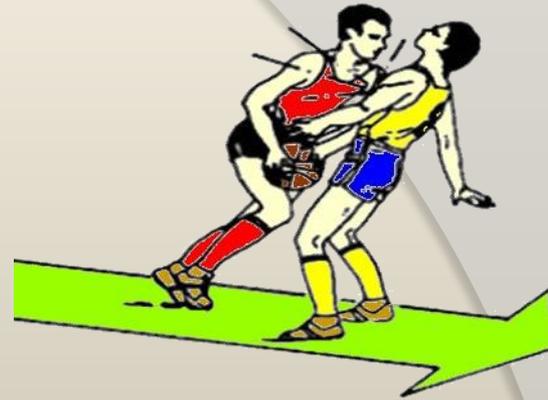
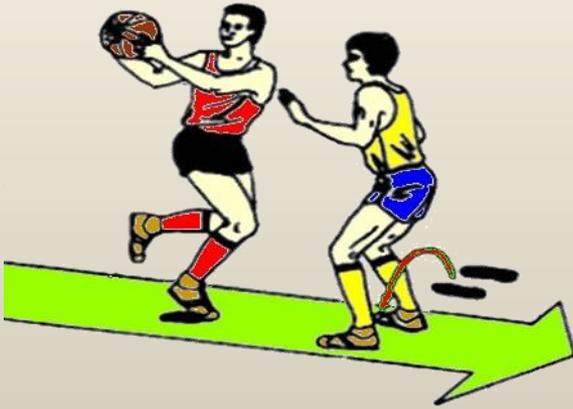
Percuter avec l'épaule



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL





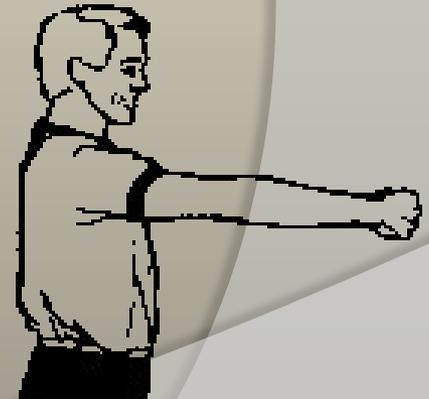
Pour juger un Passage en force:

Le défenseur:

- 1) est en position légale de défense
- 2) saute en l'air, reste stationnaire
- 3) se déplace latéralement ou en recule
- 4) a le contact sur le torse
- 5) se retourne (cylindre) pour éviter une blessure

Alors, si contact fautif

Faute offensive => PASSAGE EN FORCE



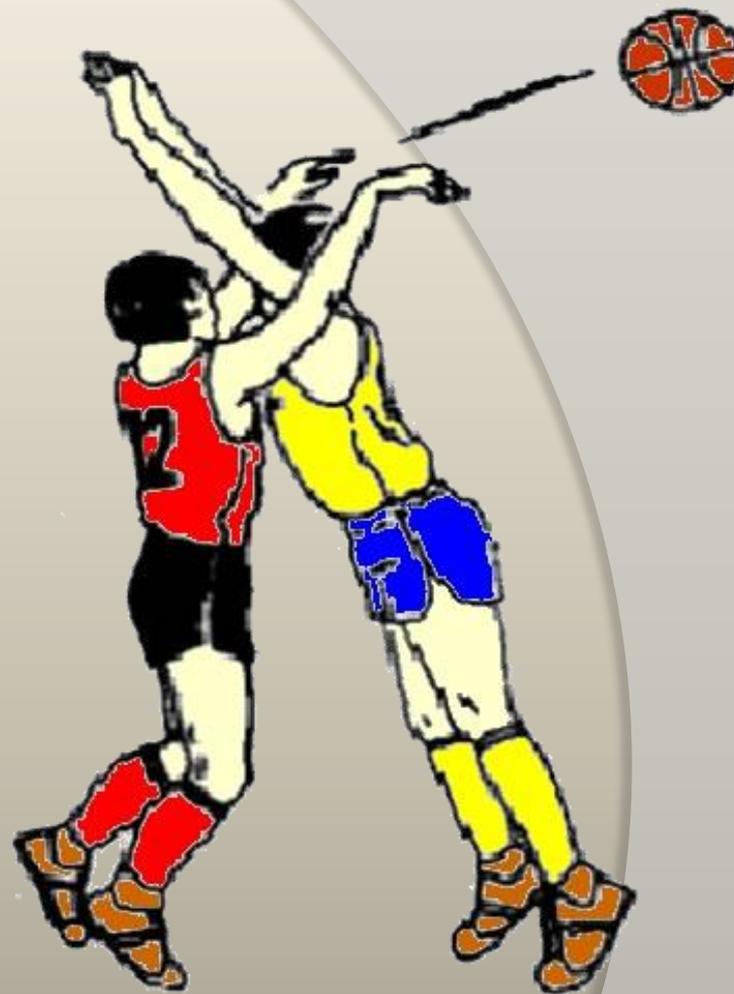


Faute offensive du n 9 rouge





Faute offensive



Faute défensive

## Art. 33 Contact : Principes généraux

### 33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

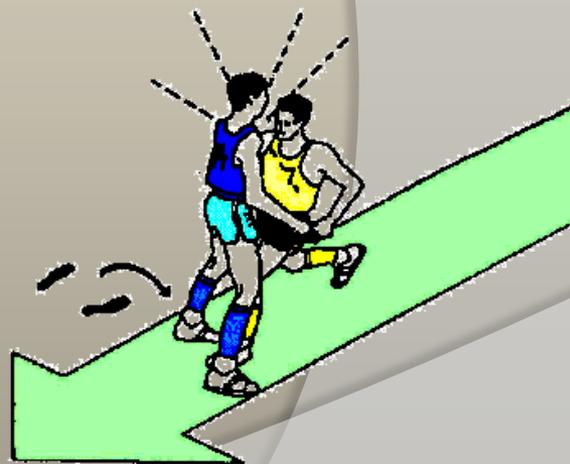
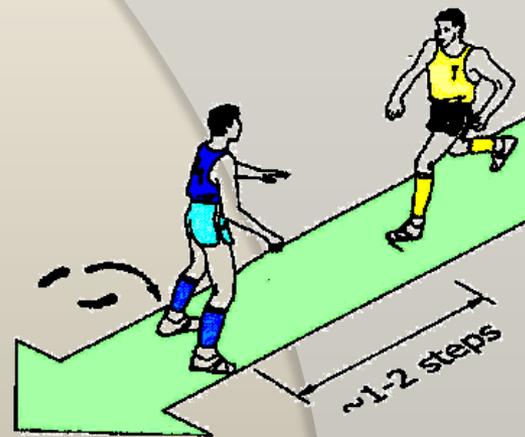
Éléments de temps et de distance:

Entre un et deux pas

Pourquoi?

laisser l'attaquant se déplacer  
lui laisser le temps de s'arrêter ou de  
changer de direction

SINON CONTACT = FAUTE DE DEFENSE

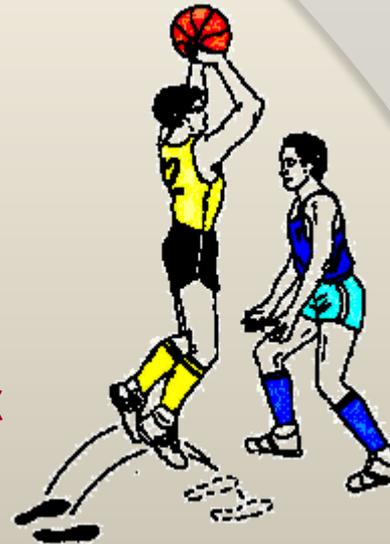


## Art. 33 Contact : Principes généraux

### 33.6 Joueur en l'air

Peut retomber où il a sauté  
Autre part si pas d'autre joueur

Se mettre sous un joueur en l'air:  
Si contact = > Faute antisportive voir disqualifiante

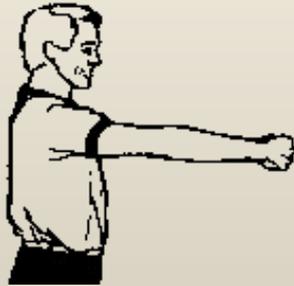


**Défenseur avance  
= faute défenseur**



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL



### 33.7 Ecran – Légal et illégal

L'écran est légal si le joueur

- Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit.
- A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.

Le joueur respecte le temps et la distance



## 33.7 Ecran – Légal et illégal

L'écran est illégal si :

- l'attaquant qui pose l'écran est en mouvement
- distance insuffisante, hors du champ visuel
- Non respect du temps et de la distance



un écran fautif du n° 8 bleu



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

## 33.9 Obstruction

Contact illégal:

Empêcher l'adversaire de se déplacer

Sortir les coudes lors d'un écran  
hors du cylindre

Se déplacer pour empêcher  
l'adversaire de passer



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL



### 33.10 Toucher un adversaire avec la ou les mains et/ou les bras

#### Défenseur fait faute si

on empêche de se déplacer

On guide l'adversaire

Mains ou bras restent en contact avec l'adversaire

on écarte

On touche ou pique des doigts l'adversaire



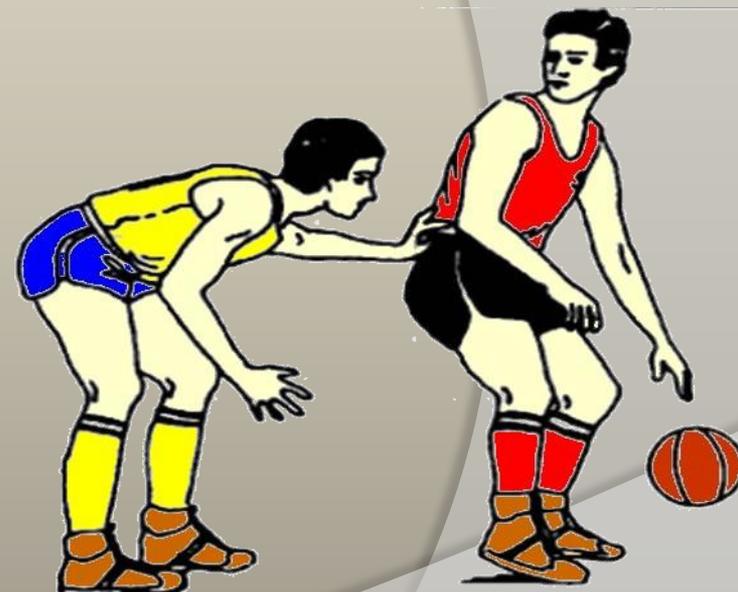
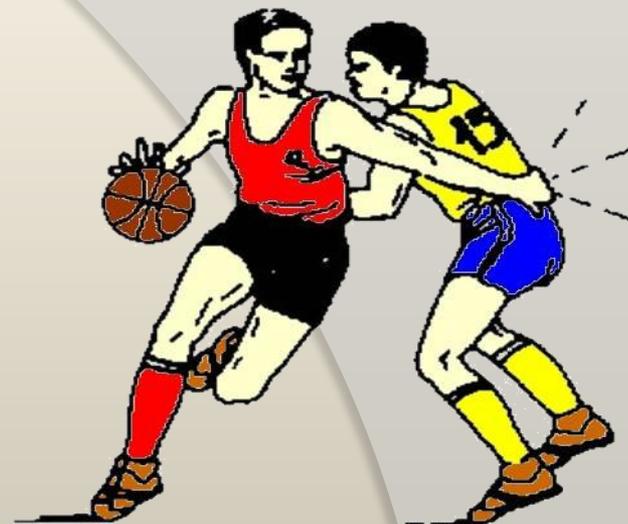
C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

### 33.10 Toucher un adversaire avec la ou les mains et/ou les bras

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- s'il enroule le défenseur
- s'il pousse son défenseur
- si en dribblant il écarte le défenseur





Dans cette phase de jeu, il n'y a pas de faute du joueur blanc N° 13 (position légale de défense), mais c'est le joueur bleu N° 4 qui enroule le défenseur coude (Hooking).



## 33.10 Toucher un adversaire avec la ou les mains et/ou les bras

Un attaquant sans le ballon commet une faute

- s'il pousse lors du démarquage
- Empêche le défenseur de jouer
  
- Sort de son cylindre pour prendre la position préférentielle



### 33.11 Jeu du "Poste"

Respecter les cylindres...

Pousser avec:

- Les épaules;
- Les hanches
- Les bras
- Ou empêcher de bouger

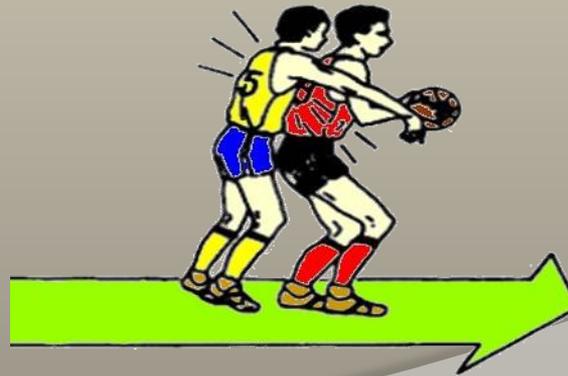
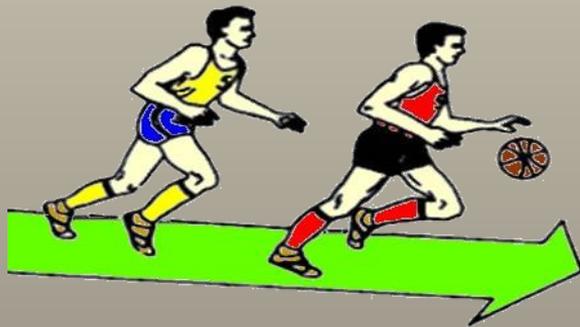
Doit être sanctionné d'une faute

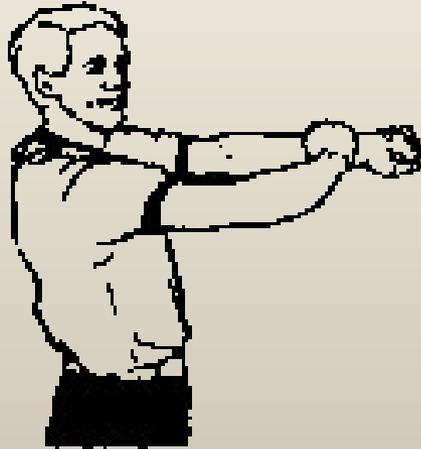


## 33.12 Le marquage illégal par derrière

Contact par derrière sur un attaquant

Si on joue le ballon,  
il n'y a pas nécessairement faute





### 33.13 Tenir

Tenir = empêcher de se déplacer

Avec n'importe quelle partie du corps

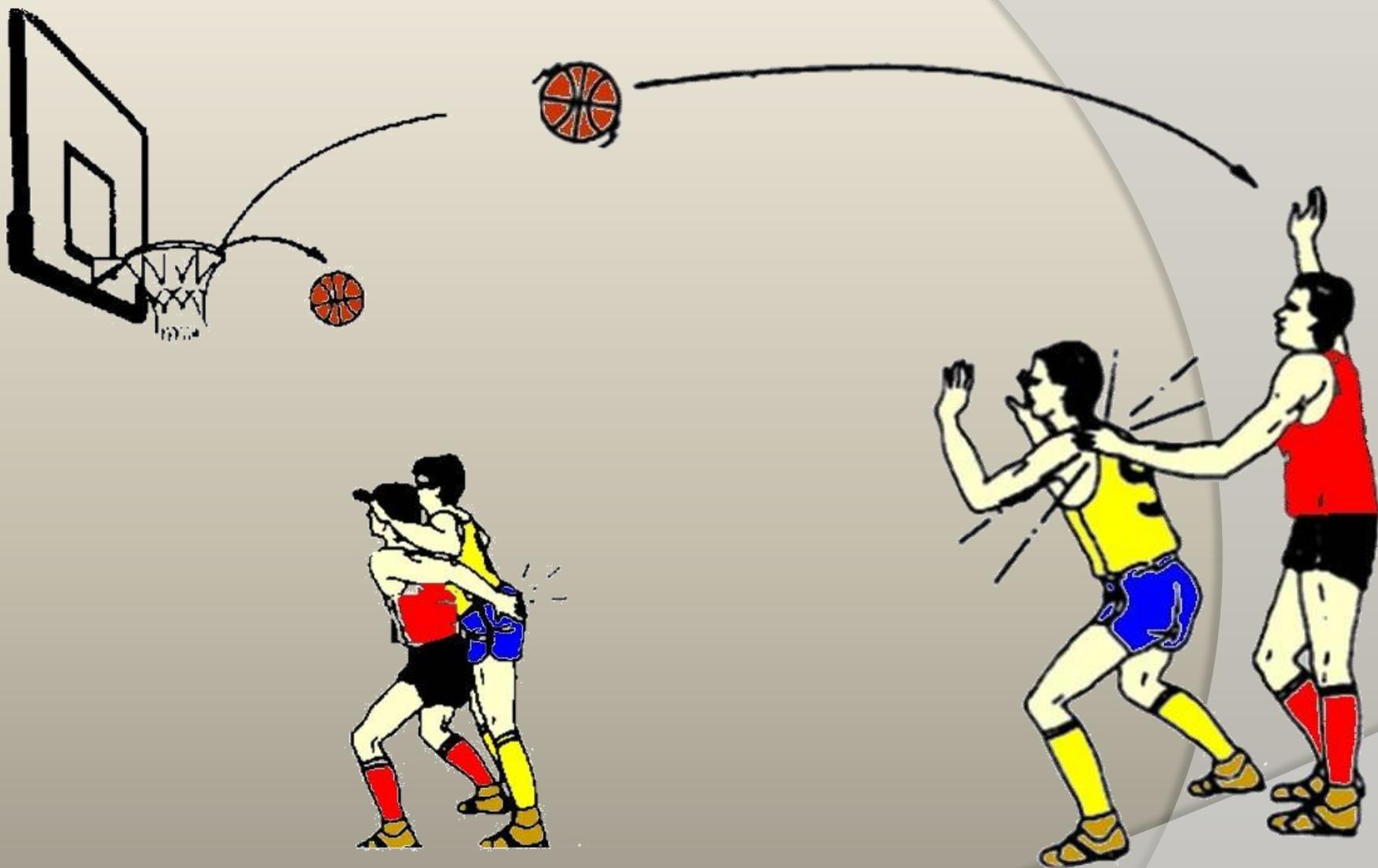




### 33.14 Pousser

Déplacer en force un adversaire  
avec ou sans ballon







- Vous sifflez un faute offensive du joueur N° 10, mais le ballon est sur l'anneau.
- De plus votre signal montre une percée en force, mais le joueur ne possède pas le ballon.





## Art. 34 Faute personnelle

### 34.1 Définition

Contact avec en adversaire en:

tenant, bloquant, poussant, passant en force, accrochant ou empêchant un adversaire de se déplacer



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

## Art. 34 Faute personnelle

### 34.2 Sanction

Notée sur la feuille (P, P1, P2, P3)

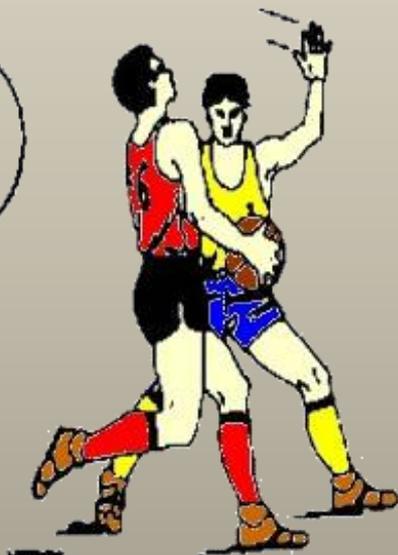
Si le joueur n'est pas dans l'action de tirer:

- Remise en jeu (proche de la faute)
- Si plus de 4 fautes d'équipe: 2 LF

Si le joueur tire au panier:

- Si panier marqué: il compte + 1 LF
- Si panier à 2 points ratés: 2LF
- Si panier à 3 points ratés : 3LF







## Art. 35 Double faute



Faute commise entre deux adversaires l'un contre l'autre

On note les deux fautes à la feuille.

JAMAIS DE LANCERS – FRANCS

Ensuite:

Ballon à l'équipe qui contrôle (pas de remise à 24'')

ou sur le point de contrôler

ou alternance si personne ne contrôlait



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

## Art. 36 Faute antisportive

### 36.1 Définition

Faute où le joueur ne joue pas le ballon

Contact « RUDE »

L'arbitre doit juger seulement l'action.





Pas faute antisportive



faute antisportive



faute antisportive



faute antisportive



## Art. 36 Faute antisportive

### 36.2 Sanction

Notée sur la feuille (U)

Si pas de Shoot ou à 2 points (panier raté) :

2 L-F + rentrée Latérale milieu

Si panier marqué : 1 LF + rentrée latérale milieu

Si shoot à 3 points: 3 LF + rentrée latérale milieu



C.F.A LIEGE  
2008 ©

ASSOCIATION WALLONIE BRUELLES  
DE BASKET BALL

## Art. 37 Faute disqualifiante

### 37.1 Définition

Action antisportive flagrante

2 fautes antisportives du même joueur

Pour le coach:

2 fautes techniques coach ( C )

3 fautes techniques bancs (assistant, remplaçants,...)

Ou trois techniques (2 bancs et 1 coach, ...)



## Art. 37 Faute disqualifiante

### 37.2 Sanction

Notée au joueur fautif (D)

Va au vestiaire ou quitte le bâtiment

LF suivi de rentrée latérale face à la table



## Art. 37 Faute disqualifiante

### 37.2 Sanction

- S'il ne tire pas au panier ou faute technique : deux (2) lancers francs,
- S'il tire au panier : le panier compte s'il est réussi et un lancer franc supplémentaire,
- S'il tire au panier et si le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs

A chaque fois + rentrée latérale milieu du terrain



## Art. 38 Faute technique

### 38.3 Définition

Une faute technique est une faute sans contact:

- Ignorer les avertissements des arbitres.
- S'adresser irrespectueusement aux arbitres, aux adversaires.
- User d'un langage ou de gestes
- Retarder le jeu
- Tomber pour simuler une faute
- Toucher le ballon lors du dernier LF avant qu'il ne touche l'anneau



## Art. 38 Faute technique

### 38.4 Sanction



38.4.1 Si une faute technique est commise:

- Par un joueur: T2 au joueur et compte dans fautes d'équipe,
- Par un coach "C", une assistant coach "B", un remplaçant "B" ou un accompagnateur "B",

Deux (2) lancers francs (joueur au jeu choisi par le coach)  
+ remise en jeu latérale face à la table.

## Art. 39 Bagarre

### 39.1 Définition

Une bagarre est une interaction physique entre deux ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, coachs, assistants coachs ou accompagnateurs).

Cet article s'applique aux personnes quittant la zone de banc, lors d'une bagarre.



## Art. 39 Bagarre

### 39.2 Règle

Toute personne qui quitte le banc est disqualifié

SAUF coach et assistant si c'est pour aider les arbitres

⇒ Par équipe UNE SEULE technique Banc est infligée  
et les joueurs disqualifiés sont notés par des F

