



La faute antisportive

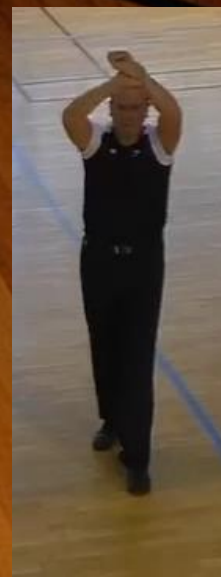
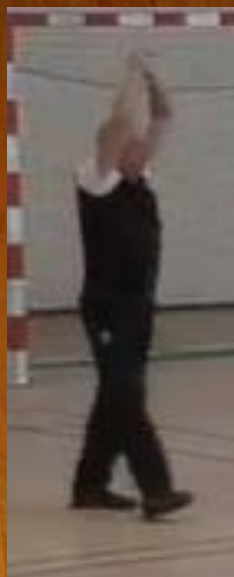
Information Visio arbitres
Mercredi 9 novembre 2022





Sommaire

- 1- Définition
- 2- la faute C3
- 3- Réparation/règlement
- 4- Quelques conseils



La faute antisportive

C'est un joueur qui selon l'arbitre:

- C1: crée un contact sans **tenter de jouer légitimement le ballon** selon l'esprit et l'intention de la règle.
- C2: crée un contact **dur ou excessif** en tentant de jouer le ballon ou un adversaire.
- C3: crée un contact **non nécessaire** dans le but de stopper la **transition** offensive d'une équipe.
- C4: Crée un contact par **derrière ou sur le côté d'un attaquant avec ou sans ballon** alors qu'il est le dernier défenseur

Pour C3 et C4, ces critères ne sont valables que jusqu'à l'action de tir.

- C5: Crée un contact sur un joueur n'ayant pas le ballon, **dans les 2 dernières minutes du 4eme QT ou d'une prolongation**, alors que le ballon est à la disposition ou dans les mains d'un adversaire lors d'une remise en jeu.

Attention dans les dernières minutes, La règle indique que le défenseur peut arrêter le chronomètre de jeu en faisant une faute simple. Pour cela la faute ne doit pas être un contact excessif et doit rester une tentative légitime de jouer le ballon.

C3: Transition : Comment juger

Fautes antisportives C3

F11 , F12, F15, F30, F33,

Fautes simples

F13 , F 19, F21, F23, F 35

Aide pour siffler une UF

- Le joueur défenseur n'a aucune intention de défendre en couvrant le chemin, il a ses 2 mains sur ses roues et percutent le joueur attaquant dans sa grande roue ou sur l'arrière.
- Le joueur attaquant est passé et le joueur défenseur n'a plus aucune chance de jouer le ballon, il crée un contact avec ses bras sur le joueur attaquant.
- Le joueur défenseur ne fait aucun effort pour éviter le contact.

Siffler faute simple

- Le joueur fait un effort pour jouer le ballon légalement mais commet une faute avec ses mains.
- Le joueur tente de couper l'accès à l'attaquant mais arrive légèrement en retard pour couvrir le chemin.

JUGER L'INTENTION DU JOUEUR

A noter

La faute antisportive:

- Doit être jugée de la même façon de la première à la dernière minute.**
- Donne le droit à 2 ou 3 lancers-francs sauf si le panier a été réussi au moment de la faute, il n'y aura qu'un seul lancer-franc.**
- Donne le droit à une remise en jeu en zone avant avec 14 secondes au chronomètre de tir.**
- Le joueur ayant 2 fautes antisportives ou une faute antisportive et une faute technique doit être disqualifié sans sanction supplémentaire. Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe ou quitter le bâtiment.**

QUELQUES CONSEILS

- 1- Lever le poing avant de décider de prendre l'antisportive. (respirer 1 à 2 secondes)
- 2- Il faut être capable de prendre sa décision seul, si besoin demander un avis à l'arbitre le plus proche de l'action qui peut avoir vu.
- 3- Si vous êtes 2 à siffler en même temps, ne pas hésiter à se consulter (le plus souvent renforcer la décision d'antisportive)
- 4- Ne jamais interférer la décision d'un collègue si vous n'avez pas sifflé. Restez à votre place et vous en reparlerez en post-game.



Merci

Merci au groupe de travail sur ce sujet :

- Laurence FELDEN
- Céline VILLARD
- David CASSE
- Pierre CHARRIER