L'INFO TECHNIQUE HEBDOMADAIRE DU SCBB : N°6

Nous aborderons dans les numéros 6 et 7 de l'Info technique SCBB une partie importante et complexe du basket : les fautes. Mais avant d'aborder celles-ci proprement dites, il faut déjà connaître les principes sur lesquels se basent les arbitres pour juger du caractère légal ou illégal d'un contact.

LES FAUTES

Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant 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 et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence.

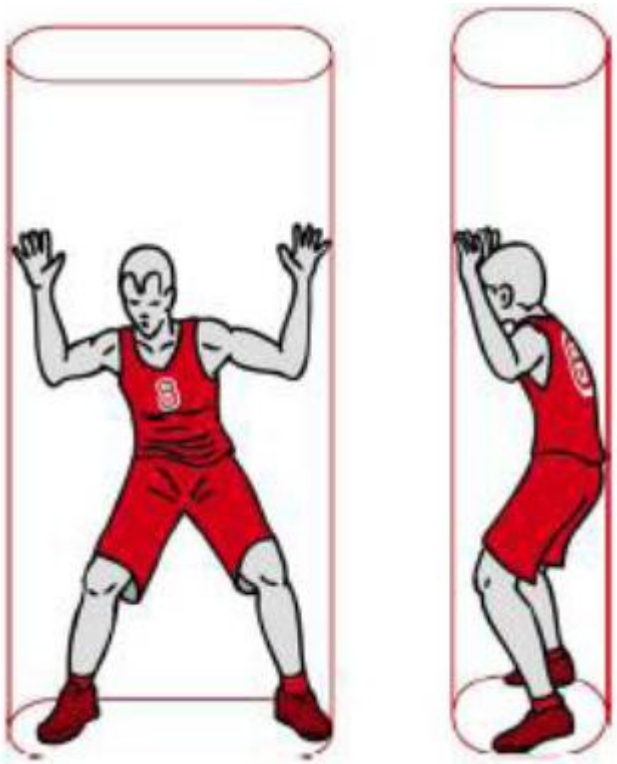
CONTACT : PRINCIPES GÉNÉRAUX

Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur 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.

Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine sans pour autant être au-delà de la position des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille.



Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire. Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de cet espace.
Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact. Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.
L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

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

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). 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.

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. Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position. **Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.**

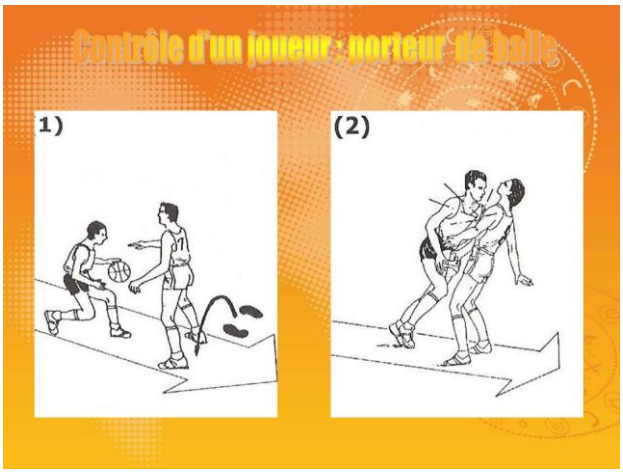
Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que **le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,**
- Le contact doit avoir lieu **sur le torse**, dans ce cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis par le joueur porteur du ballon.

Défense légale

Défense légale



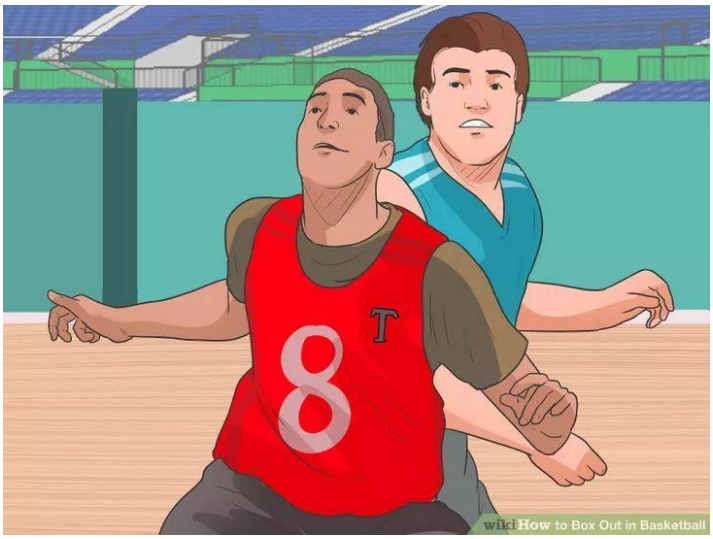
Passage en force

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. Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou trop rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement si ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais **jamais moins d'1 pas normal.**

Si le défenseur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire. Il ne peut pas l'empêcher de le passer en étendant ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes sur son chemin. Il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant et près du corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter une blessure.



Défense légale (bras à proximité du corps)

Défense illégale : obstruction
(bras étendu pour empêcher de passer l'adversaire)

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.
Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact. Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier ait sauté.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

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.

L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

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

L'écran est illégal lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- Etait en déplacement lorsque le contact s'est produit (on parle alors d'écran mobile),
- 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.

Si l'écran est fait dans le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact. Si l'écran est fait hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact. Si l'adversaire est en déplacement, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction. La distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

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.

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.
Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent. L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.
Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

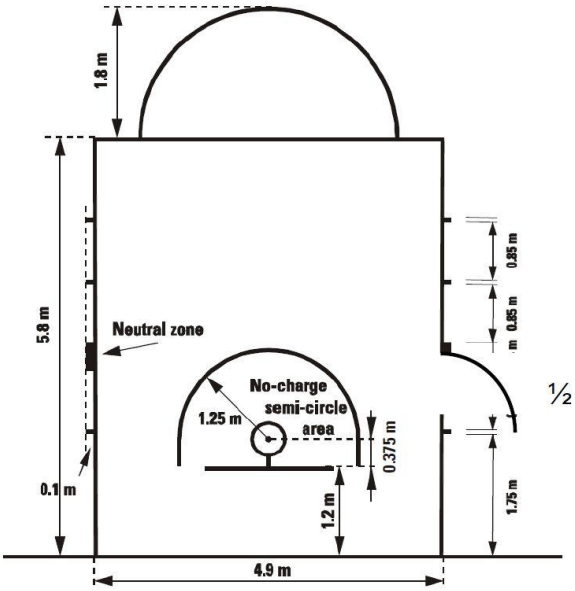
Obstruction du joueur avec ballon

Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

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.



Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras ("antenne")

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. Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression. Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

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 adversaire 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 recevoir le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer plus d'espace.

Faute défensive ; antenne

Faute offensive (enveloppe)

Jeu posté

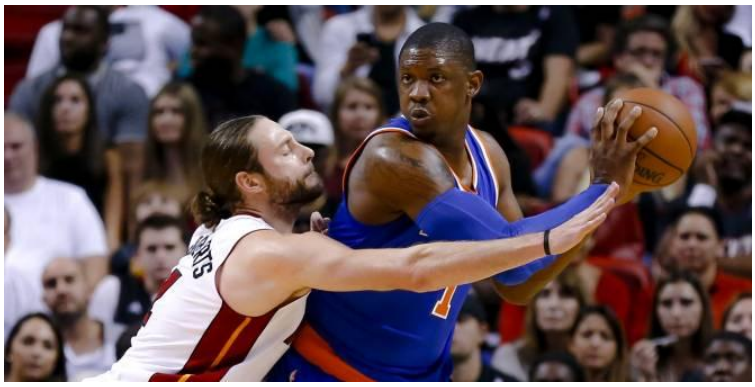
Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu posté.

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.

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.



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.

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 en force un adversaire avec ou sans le ballon.