

LES TYPES ET NATURES DE FAUTES

Les différentes fautes :

Les natures de fautes	Les types de fautes
Faute personnelle	Tenir
Faute offensive	Obstruction
Faute antisportive	Pousser
Faute technique	Handchecking
Faute disqualifiante	Usage excessif des coudes
Double faute	Frapper la tête
	Charge
	Usage illégal des mains
	Contact sur la main
	Crocheter
	Non-respect du cylindre

Tenir:

Lorsque qu'un joueur **retient son adversaire en le tenant.**

Obstruction:

Lorsque qu'un joueur **joue de son corps pour empêcher l'adversaire de progresser ou de le déséquilibrer.**

Pousser:

Lorsqu'un joueur **déséquilibre ou fait tomber son adversaire en le poussant.**

Handchecking:

Lorsque qu'un joueur **pose trop souvent sa main sur son adversaire..**

Les explications :

Fautes personnelles:

Faute **simple**, généralement la plus sifflée.
Contact d'un défenseur sur attaquant.

Fautes offensives:

Faute d'un **attaquant sur le défenseur**

Fautes antisportives:

Faute **comprenant un contact physique qualifié de non nécessaire ou qui est contraire à l'esprit du jeu.**

Fautes techniques:

Faute **ne comprenant pas de contact**, qui inclut un **écart de comportement**, pouvant être **infligée à toutes personnes d'une équipe.**

Fautes disqualifiantes:

Faute **flagrante**, grave qui n'a pas raison d'être sur un terrain de basket, que **ce soit un contact ou sur une bagarre.**

Double faute:

Faute où **2 adversaires commettent une faute en même temps et de même nature.**

Contact sur la main:

Lorsqu'un joueur **créer un contact sur la main d'un adversaire sur un tir.**

Crocheter:

Lorsqu'un joueur **passe son bras sur la hanche de son adversaire** pour retarder sa défense et prendre l'avantage.

Usage excessif des coudes:

Lorsque qu'un joueur **balance ses coudes pour se dégager de son adversaire.**

Frapper la tête:

Lorsqu'un joueur créer un **contact sur la tête de son adversaire pour le déséquilibrer.**

Charge:

Lorsqu'un joueur **attaquant use d'une de ses parties du corps pour se créer de l'espace.**

Usage illégal des mains:

Lorsqu'un joueur **utilise ses mains pour déséquilibrer un adversaire, sur une phase de jeu.**

Non-respect du cylindre:

Lorsqu'un joueur **pénètre dans le cylindre de son adversaire** pour le faire tomber ou le déséquilibrer.

