

auto-arbitrage.... Comment faire :

4 INFRACTIONS = faute de contact, sortie, marcher, reprise de dribble.

Si une INFRACTION est reconnue par un joueur en jeu

↳ Crier fort « **STOP** » ou le nom de l'infraction ⇒ arrêt du jeu instantané de tous.

↳ Celui qui a crié **fait le geste** correspondant à l'infraction.

↳ **donne son nom** et la « **réparation** ».

1^{ère} infraction : « FAUTE DE CONTACT » sur un joueur

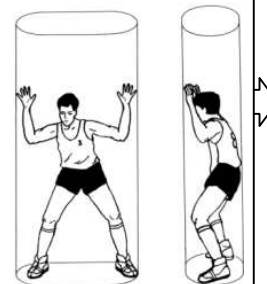


Accrocher

Le contact entre 2 joueurs est interdit



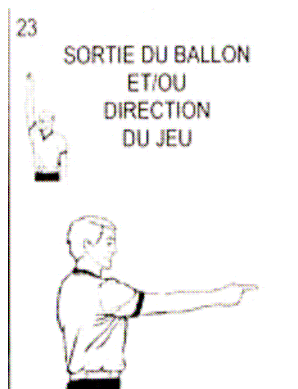
Un défenseur **entre dans le cylindre** passant par les coudes **de l'attaquant**, **le bouscule, l'accroche ou fait une action anti-sportive.**



Réparation

Remise en jeu par l'**équipe en attaque** à l'extérieur du terrain au point le plus prêt de l'infraction

2^{ème} infraction : LA SORTIE



si le ballon touche le sol
ou un joueur en dehors
des limites du terrain

3^{ème} infraction : LE MARCHER



Se déplacer balle en main sans dribbler
en utilisant plus de 2 appuis.

Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.

4^{ème} infraction : LA REPRISE DE DRIBBLE



contrôler la balle à deux mains, puis
dribbler à nouveau.

Réparation

Remise en jeu par **l'équipe adverse** à l'extérieur du terrain au point le plus prêt de l'infraction

Complément sur « FAUTE DE CONTACT » sur un joueur

Aussi appelé faute personnelle

Lors d'un match le joueur qui commet trop de faute personnel est exclus

Rappel de la règle de la **faute personnelle** : Elle est commise par un joueur (défenseur ou attaquant) qui provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

Un joueur **ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches, de ses genoux en pliant son corps d'une façon anormale** ou encore en utilisant des moyens brutaux.

C'est la notion de cylindre : Le joueur immobile les 2 pieds au sol est « propriétaire » de ce territoire cylindrique passant par ses épaules, ainsi **l'attaquant ou le défenseur qui pénètre à l'intérieur du cylindre d'un adversaire sera le responsable de la faute**. Le défenseur doit également laisser l'espace nécessaire pour permettre à un attaquant en l'air de retomber lors d'un saut, notamment lors d'un tir en course.

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 :

- à l'avant par la paume des mains.
- à 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 le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés.

L'écartement des pieds doit être proportionnel à la taille.



Principe de la verticalité :

Sur un terrain , chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non occupée par l'adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement dans cet espace.

Dès qu'un joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant 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 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 un espace additionnel.
- en écartant les jambes ou les bras pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après le tir.

Position légale de défense

Un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il:

- fait face à un adversaire,
- et qu'il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. 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.