

Quelle est la différence entre violation et faute.

FAUTES

Fautes personnelles: Les fautes personnelles sont tout type de contact physique illégale.

- Frapper
- Pousser
- Gifler
- Tenir quelqu'un

Choix illégale – quand un joueur offensif est en mouvement. Quand un joueur offensif fait un crosse et en fait contact physique avec un défenseur dans une tentative de bloquer le chemin du défenseur.

Faute et violation Personnel: Si un joueur shoot alors qu'une faute se produise, si son tir ne va pas dans le panier, alors il obtient deux lancers, mais si son tir et un panier marker, il obtient un seul lancer.

Trois lancers sont accordés si le joueur commet une faute à une autre pendant le shoot à trois points et qu'il rate son coup. Si un joueur commet une faute à un autre pendant le shoot de trois points et qu'il le marque, il reçoit un lancer. Ainsi, il pourrait marquer quatre points sur la pièce.

Inbounds. Si tu fais un faut et que tu ne lançais pas, le ballon est remis à l'équipe qui la faute a été commise sur. Ils obtiennent la balle au côté le plus proche ou de base, hors du terrain, et c'est seulement 5 secondes pour passer la balle sur le terrain.

One & One. Si l'équipe qui a commis la faute a sept ou plusieurs fautes dans le jeu, le joueur victime de la faute obtient un lancer. S'il marque son premier lancer, il est attribué un autre lancer.

Dix ou plusieurs fautes. Si l'équipe a commis des fautes plus de dix foix, alors le joueur victime de la faute reçoit deux lancers.

Charge. Une faute offensive qui est fait quand un joueur pousse ou dépasse sur un joueur défensif. La balle est donnée à l'équipe qui la faute a été commise sur.

Blocage. Le blocage est un contact personnel illégal résultant d'un défenseur qui n'as pas établit la position à temps pour empêcher un adversaire d'atindre au panier.

Faute flagrante. Contact violent avec un adversaire. Cela inclut les frappes, coups de pied, et de poing. Ce type des fautes entraine les lancers pour l'équipe adverse, et vous perdrez même la possession du ballon après les lancers.

Faute intentionnelle. Quand un joueur entre en contact physique avec un autre joueur sans effort raisonnable pour lui arracher le ballon. Il sera puni par l'arbitre.

Faute technique. Un joueur ou un entraîneur peut commettre ce type de faute. Il ne s'agit pas de contacts entre joueurs ou le ballon mais plutôt sur les disciplines du jeu. Langage grossier, caractère, gestes, et même discuter peut être considéré comme une faute technique, ça peut être concernant le technique de remplissage du tableau d'affichage de manier irrégulier ou dunk pendant les échauffements.

VIOLATIONS

Marche. Faire plus d'un pas et demi sans dribbler le ballon est une marche. Le déplacement de votre pied, une fois que vous avez arrêté le dribble est une marche.

Porter. Quand un joueur dribble le ballon avec sa main trop à côté ou même, parfois, sous la balle.

Double Dribble. Dribbler le ballon avec les deux mains en même temps ou interrompt son dribble, puis dribbler encore est un double dribble.

Balle tenu. Parfois, deux ou plusieurs joueurs adversaires peuvent prendre possession de la balle en même temps. Pour éviter un long et violent bras de fer, l'arbitre arrête l'action et donne le ballon à une équipe ou l'autre en se basant à la rotation.

Gardiens de but. Si un joueur défensif interfère avec un tir alors qu'il est sur le chemin vers le panier, après avoir touché le panneau, c'est une violation et le ballon est remis à l'équipe des adversaires pour une remise en jeu.

Violation du zone arrière du terrain . Une fois que l'offense a porté le ballon sur la ligne mi-terrain, ils ne peuvent pas revenir en arrière de la ligne pendant leur contrôle du ballon. S'ils le font, le ballon est remis à l'équipe adverse.

Restrictions de temps. Un joueur qui fait entrer le ballon dans le terrain dispose de cinq secondes. S'il ne le fait pas, alors le ballon est remis à l'équipe adverse. Parmi les autres restrictions de temps, il y a la règle selon laquelle un joueur ne peut pas avoir le ballon pendant plus de cinq secondes lorsqu'il est étroitement surveillés et, dans certains états et niveaux, les restrictions du coup d'horloge nécessitent une équipe de tenter un tir dans un laps de temps donné.