



Rectification suite au DNA n°2

Il y avait une inversion A-B dans la question, il faut lire :

Question : D4 commet une faute antisportive sur A8 qui tire à 2pts. Puis une faute technique est sifflée à A7 qui a contesté.
Comment réparer cette situation ?

Réponse : Faute antisportive de D4 = 2 LF pour A8 + remise en jeu ligne médiane
Faute technique A7 = 2 LF pour D + remise en jeu ligne médiane

3 cas se présentent :

- Si le panier est marqué
= 1 LF pour A8 puis 2 LF pour D + remise en jeu ligne médiane
- Si le panier est manqué et que :
 - le ballon est dans les mains de A8 quand la faute U2 est commise
= REJ pour l'équipe A à l'endroit le plus proche de la faute.
 - le ballon est en l'air suite au tir de A8 quand la faute U2 est commise
= Situation d'alternance

**Pour vous entraîner sur vos connaissances règlementaires,
Le site fédéral propose des QCM avec corrections, n'hésitez pas à le consulter.
Les dernières informations relatives aux ajouts ou précisions sur le code sont actualisées.**

Les Tee- shirts

La règle les interdit expressément, les combinaisons qui n'apparaissent pas au niveau du col ou des manches sont permises.

Il convient d'en parler avec les staffs techniques avant la rencontre.

Les 5 secondes

La règle et l'esprit !

Un joueur doit lâcher le ballon dans un délai de 5 secondes lorsqu'il effectue une remise en jeu.

Lorsque la défense n'est pas en pression pour empêcher la rentrée du ballon, la règle est obsolète.

Dès que la défense est en place coupant l'ensemble des lignes de passe, votre décompte doit être précis.

1. Le coup de sifflet ne peut intervenir dès que le ballon est lâché ! Aussi, avant de siffler, vous devez voir la situation du joueur passeur.
2. Pour cela l'arbitre chargé de faire cette remise en jeu, NE DOIT PAS se tenir aux cotés du joueur mais en ayant pris soin de prendre une distance en retrait de sorte de voir le jeu face à lui et le joueur passeur.

Les 8 secondes

Cette règle bien connue en terme livresque est très souvent mal jugée par les arbitres.

Il ne suffit pas de compter la montée de balle uniquement lorsque la défense est en place sur le tout terrain.

Sur chaque montée de balle, il convient de :

1. Prendre l'information du temps qui reste à jouer ou Prendre l'information du chronomètre des 24s
2. Décompter mentalement
3. Lorsque arrivé à 6, reprendre l'information auprès du chronomètre ou celui des 24 s
4. De poursuivre le décompte mental
5. Lorsque arrivé à 8, faire valider votre décompte et de siffler lorsque le "Vrai" 8 secondes s'est écoulé.

C'est un entraînement permanent et systématique sur TOUTES les montées de balle, qui vous permettra sans faillir de faire appliquer cette règle correctement.

Lorsque parvenu en championnat de France, avec au compteur une centaine de rencontres, vous serez alors performant.

La faute antisportive

Le critère du dernier défenseur ne doit pas faire naître chez beaucoup d'arbitres la notion "avantage désavantage" détournant ainsi l'esprit de cette règle.

L'évidence est le seul CRITERE pour décider de siffler, et dans ce cas précis, le joueur, dernier défenseur qui commet une faute sur le côté ou par derrière à l'encontre d'un attaquant qui n'est pas en action de tir, DOIT être sanctionné d'une Faute Antisportive.

Rappel : sur l'action de tir, seuls "Rudesse" et "Ne pas jouer le ballon" sont les deux seuls critères permettant de définir une Faute Antisportive