

Faute personnelle

Une **faute personnelle** est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire. Les fautes sont à distinguer des *violations*.

Une faute personnelle peut être offensive, c'est-à-dire commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon, ou défensive. Pour savoir si un contact est une faute offensive ou défensive, il faut principalement déterminer le responsable du contact : si c'est l'attaquant qui réduit la distance avec son adversaire l'arbitre doit siffler une faute offensive, si c'est le défenseur, il devra en siffler une défensive. Le fait de tenir, pousser, se servir excessivement de ses coudes ou de frapper les bras doivent également être considérés comme des fautes. Toutefois, certains contacts minimes doivent être négligés, l'arbitre doit déterminer si la faute donne un avantage déloyal au fautif, si ce n'est pas le cas il faut laisser le jeu se poursuivre.

Une faute personnelle entraîne une remise en jeu hors du terrain, près de l'endroit où a été commise la faute, par l'équipe victime de la faute. Si cette faute personnelle est commise sur un joueur tirant au panier, la faute sera alors réparée par une série de 1, 2 ou 3 lancers-francs, suivant les cas.

De plus, au cours d'un match, les fautes personnelles sont comptabilisées par le marqueur :

- À partir de la 5^e faute d'équipe, toute faute commise entraîne une séance de 2 lancers-francs pour l'équipe adverse. Les fautes d'équipes sont remises à zéro à la fin de chaque quart-temps.
- Chaque joueur a le droit de commettre 5 fautes dans un match. Lorsque le joueur a commis sa 5^e faute, il est disqualifié et doit être remplacé. Il ne peut plus jouer dans ce match mais a le droit de rester sur le banc, contrairement à un joueur qui a commis une faute disqualifiante.

Faute technique

Une **faute technique** est commise lorsqu'un joueur ou entraîneur viole certaines règles, le plus souvent après contestation d'une décision des arbitres. Mais il existe de nombreux autres cas comme une substitution illégale, provocation, retarder le jeu, lancer le ballon dans les tribunes ou en touche volontairement... En fait, toute action qui ne correspond pas à un esprit de sportivité et de fair-play mais qui n'est pas un contact entre deux joueurs dans le jeu doit être considéré comme une faute technique.

La faute technique donne deux lancers francs à l'adversaire et la possession de la balle dans le prolongement de la ligne médiane après les lancers francs. Si le coach (ou un joueur pour le championnat NBA) commet deux fautes techniques personnelles dans le même match, il est expulsé ; souvent, à la deuxième faute technique, les arbitres sifflent une faute disqualifiante, cependant un joueur peut très bien cumuler jusqu'à cinq fautes techniques dans un même match.

Faute disqualifiante

Une **faute disqualifiante** est toute action antisportive flagrante de joueur, de remplaçant, de joueur exclu, d'entraîneur, entraîneur adjoint ou accompagnateur.

Un entraîneur qui a été sanctionné d'une faute disqualifiante doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

Chaque fois qu'un joueur fautif est disqualifié, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter l'enceinte du bâtiment.

Un/des lancer(s) franc(s) doivent être accordés :

- à tout adversaire désigné par son entraîneur en cas de faute sans contact,
- au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

Suivi(s) de :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :

- si la faute est commise sur un joueur ne tirant pas au panier ou si c'est une faute technique : deux (2) lancers francs seront accordés,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier : le panier compte s'il est réussi et un lancer franc supplémentaire sera accordé,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs seront accordés.

Par la suite, les arbitres peuvent décider ou non de formuler un rapport concernant la faute commise par le joueur. Ce rapport est ensuite examiné par la Commission de Discipline responsable de la compétition