

33.15 **Simuler d'avoir subi une faute**

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 2 points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 3 points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés,
- Si la faute est commise sur le joueur alors que, ou juste avant que le signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin **du quart-temps ou de la prolongation** retentisse, et que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.