



LE REMPLACEMENT



Pour l'OTM CF/HN

LE REMPLACEMENT

PRESENTATION

Au basket, cinq joueurs par équipe jouent pendant 40 minutes.

Afin de préserver l'intensité des phases d'attaque et de défense, et de maintenir un jeu engagé et spectaculaire, les règles permettent de remplacer régulièrement et plusieurs fois chaque joueur par un remplaçant.

Aussi, la gestion des remplacements de joueurs fait partie intégrante des stratégies des entraîneurs.

Afin de ne pas interrompre le jeu trop souvent les remplacements demandés ne sont possibles que lors d'occasions de remplacement bien définies.



LE REMPLACEMENT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Une occasion de remplacement commence pour les deux équipes lorsque :

- le **ballon devient mort**, que le **chronomètre de jeu** est **arrêté** et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque
- le **ballon devient mort** à la suite du **dernier ou unique lancer franc réussi**

Une occasion de remplacement commence uniquement pour l'équipe contre laquelle est marqué un panier lorsque :

un **panier** du terrain est **marqué** dans les **deux dernières minutes** de la 4^{ème} période ou prolongation, à moins que l'arbitre ait interrompu le jeu.

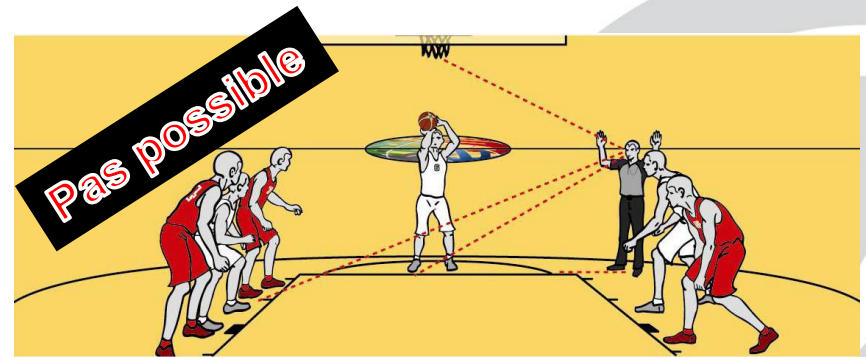
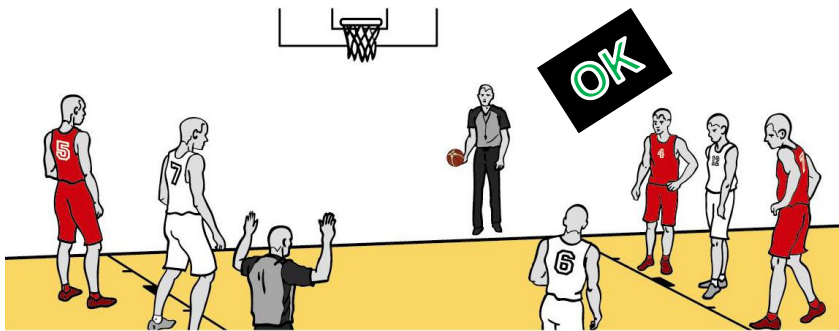
NB : Si cette équipe procède à un remplacement, alors l'autre équipe aussi y a droit

LE REMPLACEMENT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Une occasion de remplacement prend fin lorsque :

- le ballon est mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer franc



LE REMPLACEMENT

N.B.

Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur, ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain de jeu que lorsque le ballon redevient mort après une phase de marche du chronomètre de jeu



à moins que :

- l'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain*
- le joueur ayant droit à des lancers francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe*

LE REMPLACEMENT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement.

Il doit être prêt à jouer immédiatement et doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement ou s'asseoir sur le siège



Sa demande pourra être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour l'annoncer

LE REMPLACEMENT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis sa **cinquième faute** ou qui a été disqualifié **doit être remplacé immédiatement**, dans un délai **maximum de 30 secondes**



LE REMPLACEMENT

N.B.

*Il est de la **responsabilité de l'entraîneur et non de celle des arbitres de s'assurer qu'il y a bien cinq joueurs sur le terrain de jeu après le remplacement.***

*Si ce n'est pas le cas, une **faute technique B1** sanctionnera l'entraîneur responsable de la présence de six joueurs sur le terrain. Les fautes commises ou paniers marqués resteront valides.*

LE REMPLACEMENT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Si la **demande de remplacement** est faite par l'une ou l'autre équipe après que le **ballon** soit à la **disposition** du **tireur de lancer franc**, le **remplacement doit être permis seulement après la série de lancer(s)-franc(s) en cours** :

- après le dernier ou unique lancer franc s'il est réussi
- après le dernier lancer-franc d'une série si elle est suivie par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, ou par une autre série de lancers-francs
- après la série de lancers-francs si une faute est sifflée entre des lancers francs ou avant que le ballon devienne vivant
- après une violation sifflée avant que le ballon devienne vivant

NB : Une série de lancers-francs réparant une faute ne peut être interrompue par un remplacement



LE REMPLACEMENT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Si le tireur de lancer franc doit être remplacé parce qu'il ...

- est blessé
- a commis sa cinquième faute
- a été disqualifié

... le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant

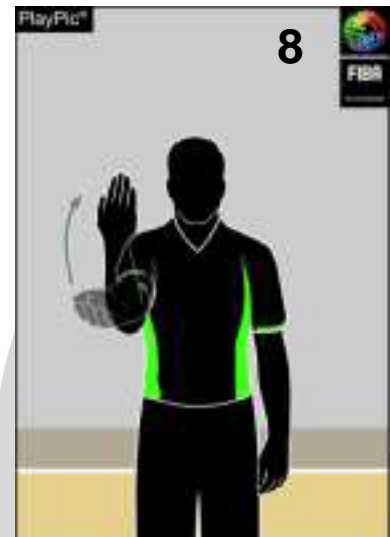


LE REMPLACEMENT

ADMINISTRATION

Quand l'occasion de remplacement commence :

- le marqueur signale aux arbitres qu'un remplacement a été demandé
- l'arbitre le plus proche de la table de marque siffle pour entériner la demande de remplacement en faisant le signal de remplacement
- l'arbitre concerné fait ensuite signe au(x) remplaçant(s) de pénétrer sur le terrain de jeu pour devenir joueur (signaux 7 et 8)



LE REMPLACEMENT

ADMINISTRATION

L'arbitre veillera :

- à contrôler que chaque joueur entrant correspond à un joueur sortant
- à contrôler la tenue adéquate de chaque joueur avant de l'autoriser à entrer en jeu

Lors d'un **remplacement au cours d'un temps mort**, le remplaçant devenant joueur doit **se présenter à la table de marque** à la fin du temps mort



1. Annonce de Remplacement



2. Faire signe d'entrer

LE REMPLACEMENT

N.B.

N.B.1 : Si le signal sonore du marqueur retentit par erreur et que l'arbitre arrête le jeu, alors qu'une **demande trop tardive** de remplacement a été faite (ballon déjà à la disposition du joueur), **le remplacement ne devra pas être accordé**

N.B.2 :

La demande de remplacement ne pourra être annulée qu'avant le signal sonore du marqueur

LE REMPLACEMENT

REFERENCES

Articles du règlement de jeu traitant de ce sujet :

Art. 20, 48

Articles du manuel de l'arbitrage traitant de ce sujet :

Partie 9.3

LE REMPLACEMENT

RESUME



Le remplacement du joueur est autorisé seulement quand le jeu est arrêté (chronomètre arrêté et ballon mort)

Il n'est plus autorisé quand le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu ou le tir de lancer-franc



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 25 80

www.ffbb.com