



LE REMPLACEMENT



Pour l'OTM Club

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.


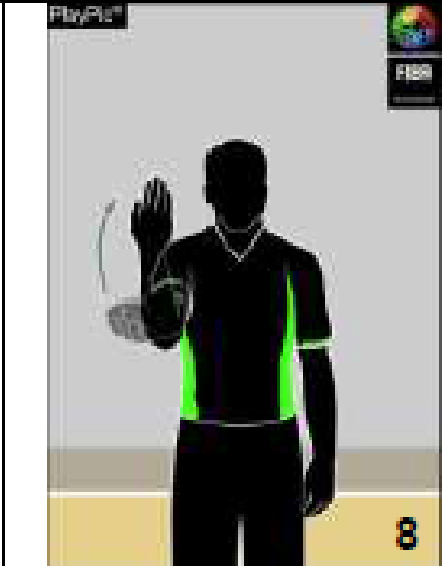
Aussi, la gestion des remplacements de joueurs fait partie intégrante des stratégies des entraîneurs.

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



LA GESTUELLE

Le joueur demandant le remplacement étant près de la table de marque ou assis, il n'est pas nécessaire de montrer le côté du banc.

Remplacement	Autorisation à rentrer
 <p>7</p>	 <p>8</p>
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps

ELEMENTS DE BASE À PRENDRE EN CONSIDERATION

Le marqueur (ou le chronométrateur) peut demander un remplacement pour les deux équipes lorsque :

- l'arbitre siffle, que le **chronomètre de jeu** est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque.
- le **dernier ou unique lancer franc** est réussi.

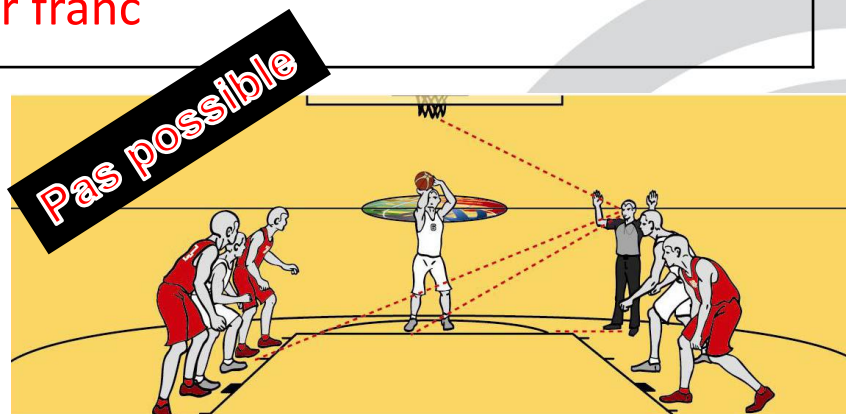
Le marqueur (ou le chronométrateur) peut également siffler un remplacement pour l'équipe qui vient d'encaisser un panier dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou prolongation. Si l'arbitre a interrompu le jeu, attendre la fin de la gestuelle.

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

ELEMENTS DE BASE À PRENDRE EN CONSIDERATION

Le marqueur ou le chronométrateur ne peuvent plus siffler de remplacement lorsque :

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



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 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



COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Si la **demande de remplacement** est faite par l'une ou l'autre équipe après que le **ballon** est 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



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 tiré(s) par son remplaçant



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

RÉALISÉ PAR LA COTM



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85