



Cahier de l'Arbitrage

Synthèse

Source E-module de l'examen départemental

Sommaire

- 1) Les contacts:
 - Utilisation des bras
 - Obstruction / charge
 - Faute sur tir / Action de tir
 - Rebond
 - Ecran
- 2) Appuis et contrôle du ballon:
 - Etablissement du pied de pivot
 - Départ en dribble
 - Le Dribble
 - Retour en zone
 - Contrôle du ballon
- 3) Notions de temps:
 - 5 secondes
 - 3 secondes
 - 8 secondes
 - 24 secondes
- 4) Fautes autres que personnelle:
 - Faute antisportive
 - Faute technique
- 5) Violations et Entre deux:
 - Joueur / Ballon hors jeu
 - Remise en jeu
 - Le pied
 - Entre-deux
- 6) Table de marque:
 - Temps mort
 - Remplacement

1) LES CONTACTS

Les contacts

- une bonne défense se fait sans poser ses bras sur l'adversaire.
- Le joueur en défense doit laisser ses bras et mains dans son cylindre.
- Il y a utilisation illégale des mains ou des bras lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression

RESUME



*Si je n'utilise **pas mes bras** pour défendre mais essentiellement **mon torse** et mes jambes, et conservant une position légale de défense, **ALORS** je ne suis **pas fautif***

Obstructions / Charge

- Quand je défends, je suis dans mon droit quand **je me déplace face au porteur de balle** et en le gênant. Je ne suis pas responsable si il y a un contact sur mon torse, à condition de ne pas avancer vers lui.
- Quand je défends, je **ne peux pas créer de contact** avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Un défenseur a établi une **position initiale légale de défense** lorsqu'il
 - fait **face** à un adversaire
 - a les **deux pieds au sol**
- Quand j'attaque, je **peux** tenter de m'engager dans tout espace non occupé par l'adversaire. Cependant, **je ne dois pas percuter le torse** de mon adversaire ni utiliser mes bras pour le repousser, le bloquer, le crocheter, le tenir à distance ou me créer de l'espace

Obstructions / Charge

RESUME

- si je suis **face** à l'adversaire
- si le contact a lieu sur **mon torse**
- si je reste **vertical** au-dessus de mes appuis au sol
- si je me déplace en **arrière ou latéralement**

alors je défends légalement



Faute sur Action de tir

- le **début de l'action de tir** commence :

- *quand un joueur commence son mouvement vers le panier pour tirer, généralement du bas vers le haut, avec le ballon dans les mains*

- *quand un joueur arrête son dribble et qu'il poursuit son mouvement continu pour tirer (le ballon doit reposer dans la ou les mains)*

- la **fin de l'action** de tir se termine :

- *quand le ballon quitte la main du tireur dans le cas où il tire les pieds au sol*

- *quand le tireur repose ses deux pieds au sol, après avoir lâché le ballon, quand il ne tire pas les pieds au sol*

- **Si une faute est commise** pendant l'action de tir, le tireur bénéficie de lancer-francs

Faute sur Action de tir

RESUME



Si j'empêche un attaquant de tirer au panier sans le pousser, le tenir, taper sur ses bras et en respectant les critères de déplacement et de verticalité, alors je défends bien

Si une faute est commise alors que l'attaquant a terminé son dribble et engage son tir, alors il y a faute sur action de tir

Le Rebond

RESUME



Le contact est inévitable pour les prises de position et la lutte pour le rebond

*4 grands principes sont à retenir pour juger de la légalité du contact lors d'un rebond : **cylindre et verticalité, respect du joueur en l'air, pousser et tenir***

Tout joueur qui déplace, tient, pousse ou écarte l'adversaire pour s'assurer le rebond est fautif

Les Ecrans

- Le joueur posant l'écran doit :
 - Etre statique et rester dans son cylindre
 - Ne pas bouger ses bras, hanches, épaules, genoux fesses, ... pour gêner le déplacement de l'adversaire
 - Poser son écran assez loin, ou assez tôt, pour permettre au défenseur de s'arrêter ou changer de direction sans qu'un contact se produise
- Les **éléments de temps et de distance** sont respectés si le joueur qui fait l'écran laisse **assez d'espace et de temps** pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait, de **l'éviter**, en s'arrêtant ou en changeant de direction.
- Une infraction aux dispositions prévues est une **faute offensive**

Les Ecrans

RESUME



Un écran est légal si le porteur de l'écran est stationnaire et les deux appuis au sol lorsque le contact se produit. Il doit tenir compte du champ visuel et du déplacement du joueur sur qui est porté l'écran

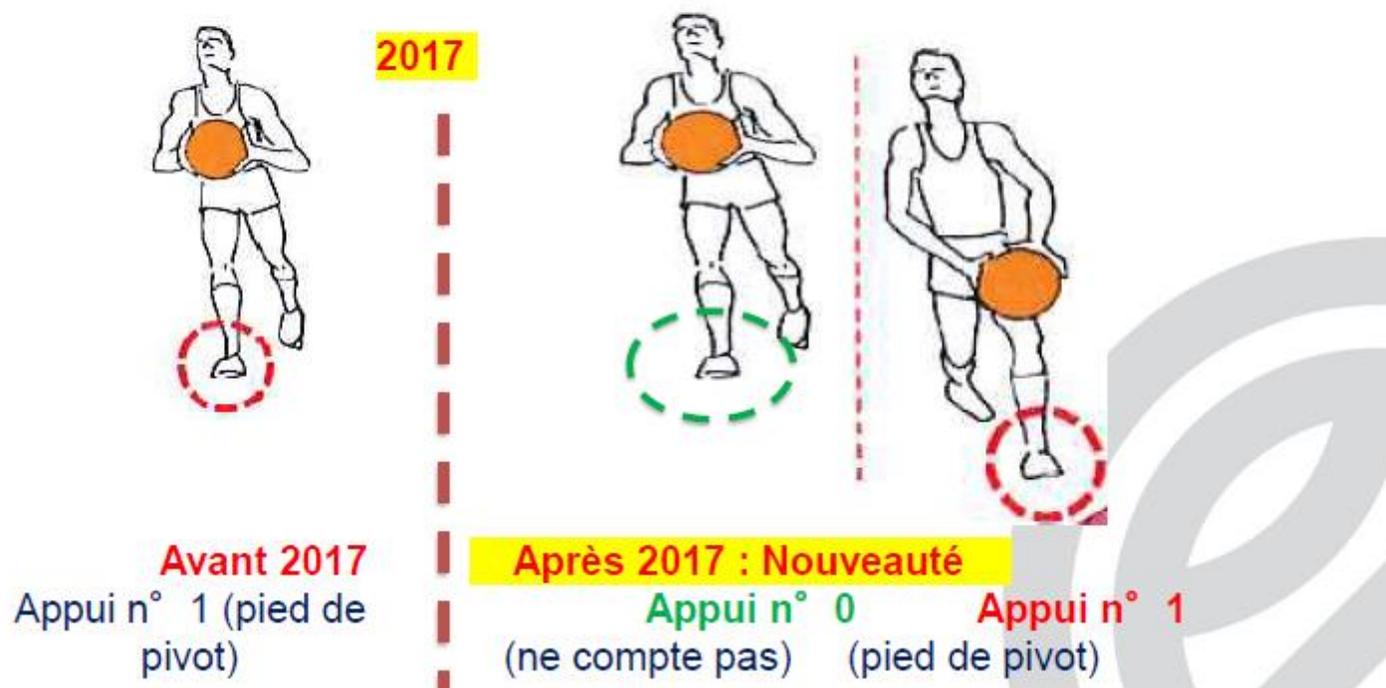
2) APPUIS ET CONTRÔLE DU BALLON

Etablissement du pied de pivot

- Un joueur qui **reçoit le ballon à l'arrêt ou les deux pieds au sol** a le **droit de choisir son pied de pivot** :
 - **Dès qu'il bougera un pied, l'autre deviendra pied de pivot**
 - **Le joueur peut lever son pied de pivot pour passer ou tirer.** Le pied de pivot ne doit pas retoucher le sol avant que le ballon quitte la main
- Un joueur qui **reçoit le ballon en mouvement ou qui arrête son dribble** peut faire **2 pas pour s'arrêter, passer le ballon ou tirer**

Etablissement du pied de pivot

DECOMPTE DES APPUIS et PIED de PIVOT
lors d'un ATTRAPER EN COURSE ou une FIN DE DRIBBLE (**cas de l'attrapé du ballon avec un pied au sol**)



Etablissement du pied de pivot

RESUME

Lorsqu'il attrape le ballon, le choix du pied de pivot dépend :

- Du fait que le joueur est déjà à l'arrêt*
- Du type d'arrêt que choisit le joueur*
- S'il est en mouvement*

*Le pied de pivot **DOIT** rester au sol et ne pas glisser. Si il est levé le ballon doit quitter les mains pour un tir ou une passe*



Le Départ en dribble

Pour dribbler, le joueur doit partir de l'endroit d'où il s'est arrêté : l'endroit où est placé son pied de pivot.

Le joueur doit lâcher le ballon avant de bouger son pied de pivot ou le ballon doit quitter la main avant que le pied de pivot ne quitte le sol

RESUME



Pour partir en dribble le ballon doit quitter la main du joueur avant que le pied de pivot ne quitte le sol

Le Dribble

- **Un dribble commence** lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon le lance, le roule, le dribble au sol
- **Un dribble prend fin** lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains.
- Un joueur, après avoir arrêté son dribble, dribble à nouveau = **DRIBBLE ILLEGAL** sauf si entre temps :
 - il tire
 - il a perdu le ballon de façon accidentelle
 - il a perdu le ballon parce qu'un adversaire a touché le ballon

Le Dribble

RESUME



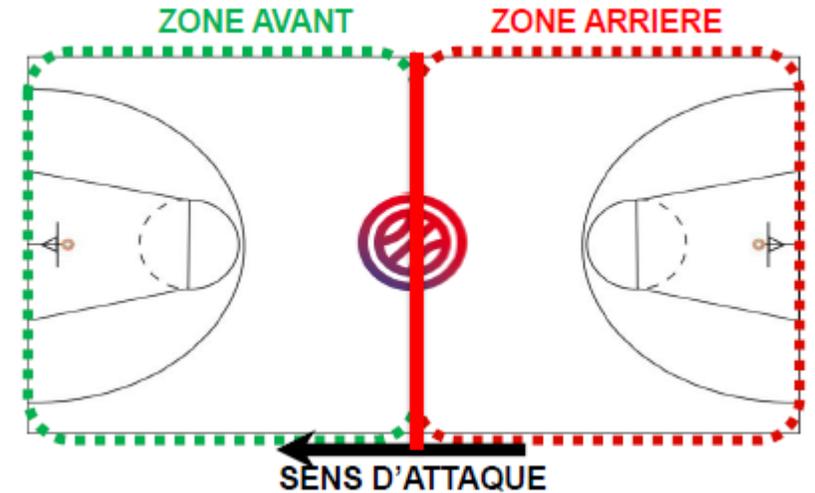
Un dribble est le fait de taper, lancer, rouler un ballon vivant et le retoucher avant qu'un adversaire ne le touche.

*Le joueur doit veiller à dribbler **sans porter le ballon ni le dribbler à deux mains.***

Si le dribble est terminé le joueur ne peut alors plus dribbler.

Le Retour en zone

- Une équipe jouant et contrôlant le ballon dans sa **zone avant** ne peut revenir le jouer en **zone arrière** à moins qu'un adversaire n'aie touché le ballon lors de son passage entre les deux zones



- Pour être considéré comme étant en **zone avant**, le ballon doit :
 - avoir touché le sol en zone avant
 - être dans les mains d'un joueur qui a les 2 pieds complètement en zone avant
 - être dribblé en zone avant par un joueur ayant les 2 pieds complètement en zone avant
-
- **Exception : Un joueur intercepte** un ballon en l'air en ayant sauté de sa **zone avant** et retombant en **zone arrière** avec le ballon en main

Le Retour en zone

RESUME



si mon équipe a le ballon en zone avant, je ne peux pas faire une passe à un coéquipier en zone arrière ou retourner en dribblant ou par maladresse en zone arrière, à moins qu'un adversaire touche le ballon entre ces deux instants

Le Contrôle du Ballon

- Une **EQUIPE** commence à **contrôler** le ballon dès qu'un de ses joueurs prend le **contrôle** du ballon, lorsque :
 - il **tient** le ballon
 - il **dribble** le ballon
 - il **a le ballon à sa disposition pour une remise en jeu**
- Le contrôle du ballon par une équipe continue :
 - **lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon ou que le ballon est passé entre les coéquipiers de cette équipe**
 - **tant qu'un tir n'est pas tenté**
 - **tant qu'un adversaire n'a pas pris à son tour le contrôle du ballon**
- Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :
 - **un adversaire prend le contrôle du ballon**
 - **l'arbitre siffle (le ballon devient mort)**
 - **Le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur lors d'un tir au panier**

Le Contrôle du Ballon

RESUME



Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon parce qu'il le tient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

Le contrôle continue jusqu'à ce que l'adversaire prenne le contrôle du ballon ou bien que le ballon quitte les mains du tireur

NOTIONS DE TEMPS

5 secondes

- **Pression sur le porteur du ballon:** quand un joueur est étroitement marqué* sur le terrain, il dispose de 5 secondes pour passer, tirer, dribbler ou se libérer du ballon

**position de défense active de l'adversaire à une distance inférieure à un mètre*

- **Remise en jeu de l'extérieur du terrain:** le joueur chargé de la remise en jeu dispose de 5 secondes, à partir de la mise à disposition du ballon, pour effectuer une passe
- **Tir de lancer franc:** le joueur dispose de 5 secondes , à partir de la mise à disposition du ballon, pour effectuer chaque tir de lancer-franc
- L'arbitre doit **décompter de façon visible** les 5 secondes

5 secondes

RESUME



Un joueur dispose de cinq secondes au plus pour :

- effectuer une remise en jeu*
- tirer un lancer-franc*
- se libérer du ballon ou dribbler s'il est étroitement marqué*



3 secondes

- Quand une équipe attaque dans sa zone avant, que le ballon est sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche, aucun joueur ne doit rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse (en sombre sur le graphique)



- Le **décompte commence** quand un joueur de l'équipe attaquante contrôlant le ballon a un pied dans la zone restrictive (ou contact avec les lignes), et que le ballon est sur le terrain et en zone avant.
- Le **décompte se termine** quand un tir est tenté ou le joueur met les deux pieds en dehors de la zone restrictive
- Tolérances: lorsque le joueur **poursuit son dribble pour tirer, essaie de sortir** de la zone restrictive, ne prend **aucun avantage** sur la défense par sa position

3 secondes

RESUME



Si une équipe qui attaque possède le ballon dans sa zone avant pendant une phase de marche du chronomètre de jeu, ses joueurs ne doivent pas rester plus de trois secondes consécutives dans la zone restrictive adverse

8 secondes

- **Lorsqu'**un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière, ou lors d'une remise en jeu, l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon, **alors** cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de 8 secondes
- **La période des 8 secondes continue** lorsque **la même équipe bénéficie de la remise en jeu en zone arrière** suite à :
 - un ballon sorti des limites du terrain
 - une situation d'entre-deux
 - une double faute

8 secondes

RESUME



Une équipe dispose de huit secondes lorsqu'elle contrôle le ballon dans sa zone arrière pour l'emmener en zone avant

24 secondes

RESUME



L'équipe, qui conserve le contrôle du ballon après l'avoir touché suite à une remise en jeu ou suite à un nouveau contrôle, doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Le tireur doit lâcher le ballon avant que le signal retentisse et le ballon doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier

LES FAUTES AUTRES QUE PERSONNELLES

Faute Antisportive

- Les **fautes excessives, rudes ou contre l'esprit du jeu** sont considérées comme des fautes antisportives et sont pénalisées plus sévèrement.
- Usage du coude: interdit, il doit être immédiatement sanctionné d'une faute antisportive si le coup est porté ou bien d'une faute technique si le mouvement est commis pour intimider l'adversaire. Toute action antisportive flagrante de joueur (ou membres de l'équipe) est une faute disqualifiante.
- Aussi, pour éviter la répétition de ce type d'action, un joueur qui commet une 2^{ème} faute antisportive dans une même rencontre doit-il **être disqualifié** et se rendre aux vestiaires, même si la 2^{ème} faute antisportive ne constitue pas en soi une faute disqualifiante.

Faute Antisportive

RESUME

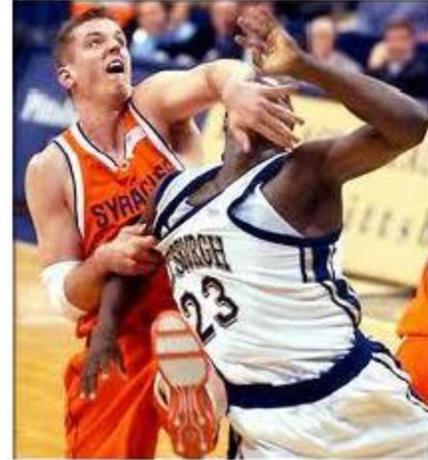
Tout acte d'anti jeu est anti sportif.

Tout contact :

- *soit commis sans effort légitime de jouer le ballon*
- *soit au caractère rude ou excessif,*
- *soit commis pour arrêter une contre attaque et le jeu de transition*

... est une faute antisportive

Il doit être sanctionné comme tel quel que soit le moment de la rencontre



Faute Technique

- Jouer au basket implique le respect de certaines **valeurs** dont le respect de l'adversaire, des officiels et de toutes autres personnes présentes.
- L'arbitre doit **faire respecter ces valeurs**, il doit contribuer à **contenir les comportements** ou réactions excessives, mais **sanctionner les comportements inacceptables**.
- Avant de sanctionner d'une faute technique l'arbitre fera en sorte **de recadrer cordialement et** s'assurer d'avoir été bien compris avant de reprendre le jeu. Si c'est nécessaire l'arbitre pourra **avertir** officiellement, l'étape suivante est l'attribution de la **faute technique**. Mais un geste déplacé, une contestation véhémement ou comportement vindicatif seront **immédiatement** sanctionnés.

Faute Technique

- Simulation – Exagération : **Ne pas inverser la faute** en cas de faute offensive avérée et d'exagération, sous prétexte que le joueur exagère le contact. Confirmer la faute offensive mais réprimander le « tricheur ».
- Une faute **technique à l'entraîneur** est soit **nominative « C »** (comportement antisportif propre), soit au titre du banc « B », **2 fautes techniques « C » entraîne la disqualification, 3 en cas de « B » et « C »**. Les **fautes techniques de joueur** doivent être **comptabilisées dans les fautes d'équipe**.
- **REPARATION** : 1 lancer-franc et reprise du jeu par remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.
- **Un joueur est disqualifié s'il commet soit 2 fautes antisportives, 2 fautes techniques ou 1 faute antisportive et 1 faute technique**

Faute Technique

RESUME

L'arbitre doit savoir accepter la frustration et parfois prendre sur lui pour régler le conflit

Il sait faire preuve de « sang froid » même dans les situations « chaudes ».

Appliquer le règlement à la lettre n'est pas toujours la bonne solution. L'observation, l'écoute et un effort de compréhension des individus aide bien souvent à trouver la bonne réaction pour désamorcer à temps une situation difficile.

L'utilisation de la faute technique est un recours parfois nécessaire qui doit permettre de conserver le contrôle de la rencontre et doit faciliter l'arbitrage.



VIOLATIONS ET ENTRE-DEUX

Joueur-Ballon hors jeu

- **Les joueurs doivent jouer le ballon sans entrer en contact avec l'extérieur du terrain, dont les lignes font partie.**
- Le ballon ne doit pas toucher la face arrière du panneau, ses supports, les chronomètres, les câbles ou le plafond, mais il peut toucher les tranches du panneau ou rouler sur celles-ci.
- **Si deux joueurs tiennent le ballon** et que l'un d'eux touche à ce moment l'extérieur du terrain, c'est une situation d'**entre deux**.

Joueur-Ballon hors jeu

RESUME



si le ballon touche le sol, un remplaçant, la table, un spectateur ou d'autres éléments en dehors du terrain de jeu, il y a violation

le dernier joueur qui touche le ballon sur le terrain avant qu'il ne soit hors jeu est responsable du ballon hors jeu

Remise en jeu

- Il y a remise en jeu (REJ) lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain, celle-ci doit être effectuée au point le plus proche du lieu où l'infraction a été commise, à l'exception de derrière les panneaux
- Le joueur effectuant la remise en jeu peut prendre le recul qu'il souhaite derrière la ligne de touche. Si il y a moins de deux mètres derrière lui, alors aucun joueur des deux équipes ne peut venir à moins d'un mètre
- **Si les autres joueurs lors de la remise en jeu ont une partie quelconque du corps au-dessus ou au-delà de la ligne touche, ou se tiennent à moins d'un mètre du joueur, il y a Violation (ou faute technique dans les deux dernières minutes - du 4ème quart temps ou des prolongations - après le geste de l'arbitre qui précède la REJ)**

Remise en jeu

- Pour **débuter une période** (ou prolongation), ou pour une **REJ consécutive** à des lancers-francs après **faute antisportive** ou disqualifiante: REJ à **cheval sur** le prolongement de **la ligne médiane**, à **l'opposé de la table de marque**
- **Après faute** sans lancers-francs, **violation** ou **arrêt de jeu quelconque** : REJ derrière la ligne de touche **au point le plus proche** de l'endroit où le jeu a été arrêté sauf directement derrière le panneau
- **Après un retour en zone** : REJ **en zone avant** derrière la ligne de touche **au point le plus proche** de l'endroit où le jeu a été arrêté sauf directement derrière le panneau
- **Après un panier ou lancer-franc MARQUE** : REJ à **n'importe quel endroit derrière la ligne de fond**.
NB: Le ballon peut être passé ou échangé derrière la ligne de fond.
- **Après un panier ou lancer-franc REFUSE:** REJ dans le prolongement de la ligne des lancer-francs
- **Après un temps-mort (2 dernières minutes)** accordé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon dans sa zone arrière: Choix de REJ par le coach en zone avant au point de remise en jeu avec **14 secondes ou moins à jouer**, ou en zone arrière avec **24 secondes ou moins à jouer**

Remise en jeu

RESUME



La remise en jeu est une action où le ballon est passé sur le terrain par un joueur se trouvant à l'extérieur. L'arbitre lui remet le ballon sauf après un manier réussi.

En cas de violation, le ballon sera remis à l'adversaire pour une REJ à l'endroit initial de la première REJ

Le pied et le poing

- **Frapper le ballon avec le poing, jouer (ou bloquer) délibérément le ballon avec le pied** ou une partie de la jambe est une violation

- **REPARATION** : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche où la violation a été commise. S'il s'agit d'une violation d'un défenseur en zone avant de l'équipe qui attaque l'arbitre remettra 14 secondes (seulement si moins de 14 sont affichées). Si c'est en zone arrière, il remettra automatiquement 24 secondes

Le pied et le poing

RESUME



Une violation de pied est sifflée à un joueur si et seulement si l'action de jouer le ballon avec le pied est délibérée

Jouer le ballon du poing est une violation

Entre-deux et Possession alternée

- Une rencontre de basket-ball débute toujours par un entre-deux. Ce sera l'unique entre-deux de la partie.
- Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par les sauteurs **après** qu'il a atteint son point culminant, mais avant de retomber au sol
- Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant qu'il touche un des non-sauteurs ou le sol
- Chaque nouvelle situation d'entre-deux fait appel à la règle de l'alternance : l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon après l'entre-deux aura droit à la première possession alternée,

Entre-deux et Possession alternée

- Les cas les plus fréquents d'entre-deux donnant lieu à possession alternée sont :
 - **1- Ballon tenu**
 - 2- le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier
 - 3- un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau (*sauf entre des lancers francs*)
- Une situation de possession alternée **commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu et **prend fin** lorsque le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation, un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu

Entre-deux et Possession alternée

RESUME



Après l'unique entre-deux initial, l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu aura droit à la première possession alternée, applicable pour toute situation d'entre-deux (exemple ballon tenu,...) ou bien de remise en jeu de début de période

TABLE DE MARQUE

Le Temps mort

- Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur (ou l'entraîneur adjoint). Chaque temps-mort doit durer une minute pleine
- Un temps-mort ne peut être accordé que pendant une occasion de temps-mort.
Une occasion de temps-mort commence,
 - **pour les deux équipes, lorsque** l'arbitre a sifflé et que le **chronomètre de jeu** est **arrêté** le dernier ou unique lancer franc d'une série est réussi

N.B. : lorsque l'arbitre siffle une faute, le temps-mort n'est possible que lorsque l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque

 - **Quand un panier est marqué, c'est une occasion de temps-mort uniquement pour l'équipe contre laquelle est marqué ce panier,** même dans les deux dernières minutes du match
- **Une occasion de temps-mort prend fin lorsque** le ballon est à la **disposition d'un joueur** pour une **remise en jeu, ou pour tirer** un premier ou unique **lancer franc**

Le Temps mort

- **Chaque équipe dispose de 2 temps-morts pour la 1^{ère} mi-temps** (ou pour les deux 1ers quart-temps), et **3 temps-morts pour la 2^{nde} mi-temps** (ou pour l'ensemble des deux derniers quart-temps). **Un temps-mort** peut être accordé à chaque équipe pendant chaque **prolongation**. *Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante*
- **Une demande peut être retirée seulement avant que le signal** du marqueur ait retenti pour annoncer cette demande.
- Rappel : dans les 2 dernières minutes, un temps-mort accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière permet à l'entraîneur de décider du point de REJ : zone avant ou en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Le Temps mort

RESUME



Deux temps-morts en première mi-temps et trois en seconde mi-temps peuvent être demandés par chaque entraîneur.

Ils sont répercutés par le marqueur à l'arbitre. Les joueurs doivent commencer à revenir sur le terrain au signal des 50".

Le temps-mort doit durer au total une minute. Par équité, les entraîneurs doivent respecter cette minute

Le Remplacement

- **Une occasion de remplacement commence pour les deux équipes lorsque :**
 - l'arbitre a sifflé et que le **chronomètre de jeu est arrêté**

N.B. : lorsque l'arbitre siffle une faute, le remplacement n'est possible que lorsque l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque

- le dernier ou unique lancer franc d'une série est réussi
- **Une occasion de remplacement commence uniquement pour l'équipe contre laquelle est marqué un panier lorsque un panier est marqué dans les deux dernières minutes de la 4ème période ou prolongation**

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

- **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

- C'est au remplaçant de se rendre à la table de marque et faire le signe conventionnel ou s'asseoir sur la chaise pour demander un remplacement.
- l'arbitre le plus proche de la table de marque siffle pour entériner la demande de remplacement en faisant le signal de remplacement
- *Si l'arbitre doit valider chaque remplacement, il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer qu'il y a bien **cinq joueurs sur le terrain de jeu** après le remplacement.*
- 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

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*