

# SYSTÈME PASSERELLE - SWB

## Remplacement des joueurs

### Article 2

Si une équipe compte 10 joueurs sur la feuille de match, il n'y a pas de changement durant le premier ou le deuxième quart temps. Tous les joueurs doivent jouer un quart temps complet pendant la première mi-temps.

Si une équipe à 11 joueurs sur la feuille de match, un changement aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du premier quart temps.

Si une équipe à 12 joueurs sur la feuille de match, le premier changement aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du premier quart temps et le second aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du 2<sup>ème</sup> quart temps

Il n'y a pas de restriction pour les changements en 2ème mi-temps, ni dans les éventuelles prolongations.

**Un joueur ne peut pas participer aux 4 quart temps, à l'exception des cas dans lesquels tous les autres joueurs ont 5 fautes ou sont blessés.**

## Cas particuliers de remplacements des joueurs

### Article 3

Un changement peut être effectué en 1ère mi-temps, pour autant que :

- une équipe possède plus de 10 joueurs autorisés à jouer
- un joueur de champ est sanctionné d'une 5ème faute
- un joueur de champ est disqualifié
- un joueur de champ est blessé

Pour les équipes ayant 12 joueurs inscrits sur la feuille de match :

1. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps avant la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5e minute du quart temps en question ;
2. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps après la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui n'a pas joué la totalité de ce quart temps ;
3. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5ème faute ou disqualification) durant le deuxième quart temps avant ou après la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5e minute du quart temps en question ;

Pour les équipes ayant 11 joueurs inscrits sur la feuille de match :

4. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps avant la 5e minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5ème minute du quart temps en question ;

5. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le deuxième quart temps avant ou après la 5ème minute, entre en jeu l'un des joueurs qui n'a pas joué la totalité du premier ou du deuxième quart temps.

Pour les équipes ayant 10 jours inscrits sur la feuille de match, l'entraîneur décide quel joueur entre en jeu lorsqu'un joueur doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification).