



# L'ALTERNANCE



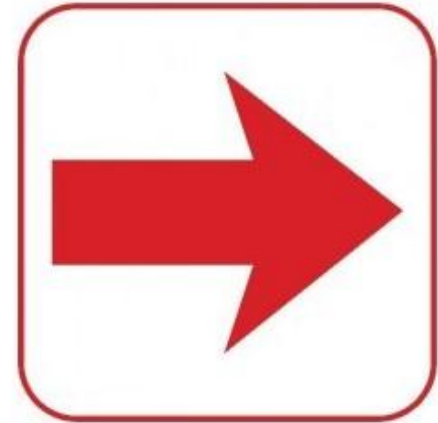
Pour l'OTM CF

# L'ALTERNANCE

## PRESENTATION

---

Il n'y a plus qu'un seul entre-deux en début de rencontre. Pour tous les autres cas d'entre-deux, on utilise la flèche d'alternance.



Le marqueur est le responsable de la flèche d'alternance et doit annoncer « flèche tournée » à chaque fois qu'il la retourne.

# L'ALTERNANCE

## LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

---

La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend **le contrôle du ballon sur le terrain.**

**Elle sera alors placée dans le sens de l'attaque de l'équipe qui n'a pas pris le 1<sup>er</sup> contrôle sur le terrain.**



# L'ALTERNANCE

## LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL (Cas particuliers)

---

Si il y a une double faute ou un ballon tenu avant le 1<sup>er</sup> contrôle sur le terrain, l'entre-deux est refait.

Si il y a une violation ou une faute avant le 1<sup>er</sup> contrôle sur le terrain, il faut attendre le 1<sup>er</sup> contrôle sur le terrain pour positionner la flèche.

Ex : le sauteur A7 lors de l'entre-deux lance le ballon hors des limites du terrain, B4 effectue la remise en jeu et passe la balle à B12. La flèche sera tournée pour l'équipe A seulement lorsque B12 prend le contrôle du ballon.

# L'ALTERNANCE

## A CHAQUE DEBUT DE QUART-TEMPS

---

Le marqueur tourne la flèche :

Lorsque le ballon est légalement touché par un joueur sur le terrain.

A la mi-temps :

Le marqueur tourne la flèche sous le contrôle des arbitres.

# L'ALTERNANCE

## A CHAQUE CAS D'ENTRE-DEUX

---

Le marqueur tourne la flèche :

Après qu'un joueur aura **touché le ballon sur le terrain.**



# L'ALTERNANCE

## SUR TIR / BALLON COINCE

---

Lors d'un tir si le ballon se coince entre le cercle et le panneau, il s'agit d'un cas d'entre-deux.

Cas particulier :

Sur tir, si le signal sonore des 24s retentit alors que le ballon est en l'air et qu'il se coince entre le cercle et le panneau, si le bénéficiaire de la possession alternée est l'équipe qui a tiré, il y a VIOLATION des 24s, on ne tourne pas la flèche.

# L'ALTERNANCE

## DEFINITION : LA POSSESSION ALTERNEE

---

### La possession alternée commence :

Lorsque le ballon est mis à disposition du joueur qui effectue la remise en jeu.

### La possession alternée se termine :

Lorsque le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain

ou

Lorsque l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation.



# L'ALTERNANCE

## PENDANT LA POSSESSION ALTERNEE

---

Si une violation de l'équipe effectuant la REJ est sifflée pendant la possession alternée:

La flèche doit être tournée immédiatement.

Si une faute est sifflée pendant la possession alternée:

La flèche ne doit pas être tournée.

# L'ALTERNANCE

## ERREUR DE FLECHE

---

Si sur une remise en jeu, l'arbitre donne la balle à la mauvaise équipe et que l'erreur est découverte après que le ballon ait été touché sur le terrain, l'erreur ne peut plus être corrigée.

Le marqueur ne tourne pas la flèche, ainsi l'équipe lésée bénéficiera de la prochaine remise en jeu en vertu de la possession alternée.



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

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

[www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)