



# L'ALTERNANCE

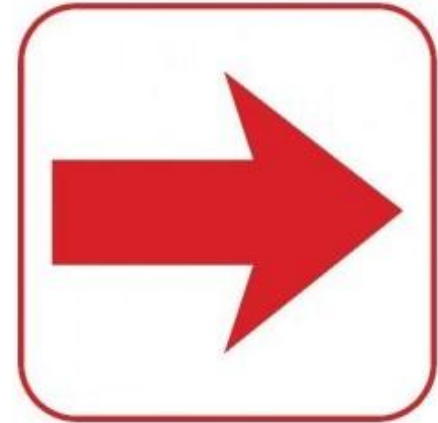


Pour l'OTM Club

## 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.



Ce guide va vous aider à manipuler correctement la flèche d'alternance.

## LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

---

La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend **le ballon à 2 mains sur le terrain ou dribble.**

### Exemple

Si c'est un joueur de l'équipe A, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe B.

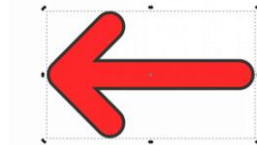
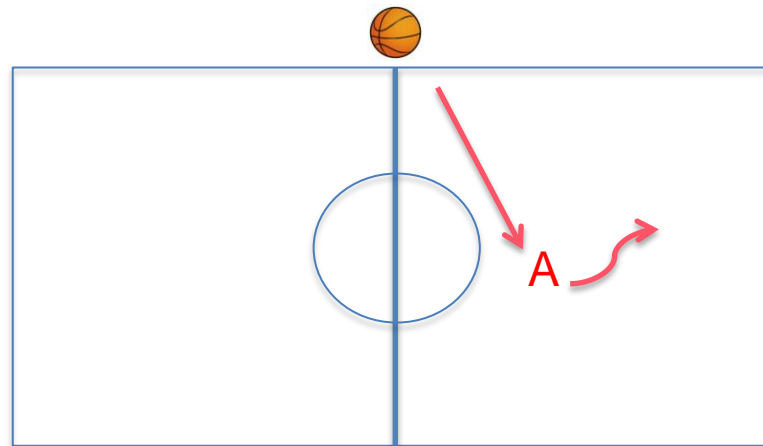


## A CHAQUE DEBUT DE QUART-TEMPS

---

Le marqueur tourne la flèche :

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



## A CHAQUE CAS D'ENTRE-DEUX

---

Le marqueur tourne la flèche :

Après qu'un joueur aura **touché le ballon sur le terrain** à la suite de la remise en jeu qui remplace l'entre-deux.



## A LA MI-TEMPS

---

Le marqueur tourne la flèche :

- Avec les arbitres,
- Car les équipes vont changer de côté d'attaque.

RÉALISÉ PAR LA COTM



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