



ENTRE DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

Formation OTM
CDO Comité Isère Basket



Dernière mise à jour : Janvier 2015



- Pour éviter de répéter des entre deux, au risque d'avantager les grands par rapport aux petits, la notion de possession alternée a été introduite au cours de la dernière décennie, ce qui a sans nul doute clarifié le jeu.
- Après l'entre deux de début de rencontre, toutes les situations de ballon tenu ou d'incertitude, remise en jeu pour débiter une nouvelle période, ballon coincé entre le panier et le panneau, sont gérées par la règle de possession alternée ; le ballon étant donné à tour de rôle à l'une ou l'autre des équipes.
- C'est l'indicateur de possession alternée « flèche » qui matérialise la gestion de la prochaine situation indiquant le sens du jeu dans lequel la remise en jeu devra être effectuée ; la flèche indiquant le panier attaqué par l'équipe qui doit bénéficier de la remise en jeu.





- Il y a **entre deux** lorsqu'un arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans le cercle central au commencement de la 1^{ère} période.
- Il y a **ballon tenu** lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

Article 12.3 – Situations d'entre deux

- Un ballon tenu a été sifflé.
- 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.
- Une double violation se produit lors d'un dernier ou unique lancer franc manqué.
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau (sauf entre des lancers francs et après un unique ou dernier lancer franc suivis d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque).



- Un ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autres sanctions de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation.
- Toutes les périodes autres que la 1^{ère} doivent commencer en respectant le sens de la flèche d'alternance.





Article 12.4 – Définition de la possession alternée

La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre deux. La possession alternée :

-> **commence** : lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu.

-> **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.





Procédures de la possession alternée

Dans toutes les situations d'entre deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre deux s'est produite.

L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre deux initial aura droit à la première possession alternée.

L'équipe qui avait droit à la possession alternée à la fin de n'importe quelle période devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers francs et/ou possession doivent être exécutés.

L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche sera inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.





Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation aura le droit à la prochaine possession alternée lors de la situation d'entre deux suivante. Le jeu doit alors reprendre par une remise du ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu originelle.

Une faute par l'une des équipes :

- Avant le commencement de toute période autre que la 1^{ère}
- Pendant la remise en jeu de possession alternée,

ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.



Remarques :

- ⇒ A la mi-temps, comme les équipes changent de côté, l'indicateur de possession alternée doit lui aussi être inversé. Cette opération se réalise **sous le contrôle de l'arbitre.**
- ⇒ Quand une remise en jeu se fait suivant la règle de la possession alternée, **le marqueur qui a la responsabilité de l'indicateur de possession alternée le tourne uniquement quand le ballon touche un joueur sur le terrain ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu s'il n'y a pas eu de faute sifflée.**
- ⇒ **Si une violation est sifflée, la flèche sera tournée.**
- ⇒ Si une faute est sifflée avant que le ballon soit touché sur le terrain, que ce soit par un attaquant ou un défenseur, la flèche ne sera pas tournée.





COMITÉ ISÈRE BASKET BALL

5 avenue Paul Verlaine – 38100 GRENOBLE

Tel : 04.76.22.33.55

comite@basket-isere.fr

www.basket-isere.fr

