



PROCEDURES A 4 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR



Le marqueur doit :

- ✓ Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur (banc puis public).
- ✓ Placer ou faire placer le signal des 4 fautes d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant à la suite de la quatrième faute de l'équipe dans une période.
- ✓ Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort, chronomètre de jeu arrêté et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

PROCÉDURES MARQUEUR



5^{ème} faute de joueur :

Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsqu'un joueur commet sa 5^{ème} faute en sifflant et en levant la plaquette 5 (public puis banc) Puis faire le geste du remplacement après avoir reposé la plaquette.

Fautes des entraîneurs :

Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié.

Fautes techniques / antisportives :

Il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis 2 fautes techniques ou 2 fautes antisportives et qu'il doit être disqualifié. Pour cela il doit lever la plaquette du nombre de faute (public puis banc) en sifflant et faire le geste de remplacement après avoir reposé la plaquette.

PROCÉDURES : MARQUEUR



Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort, chronomètre de jeu arrêté, avant de faire retentir son signal
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par l'arbitre, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre
- Après que la feuille de marque a été signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre ou le commissaire, s'il y en a un, doivent envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

PROCÉDURES : MARQUEUR



A la fin de chaque période :

Le marqueur annonce « tir » lors du dernier tir.



Clôture de la feuille de marque :

Les noms et initiales des prénoms des 4 OTM doivent figurer au recto de la feuille de marque dans le bas des cases de signatures.

PROCÉDURES : L'AIDE MARQUEUR



L'aide marqueur doit :

- gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

- aider le marqueur en faisant les communications nécessaires.
(ex : A8-2 points, A4-P2...)

- valider par « ok » toutes les annonces du marqueur

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR



Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit:

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR


Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante:

- Déclencher le chronomètre des temps morts (ou chronographe si le décompte des TM efface le temps de jeu ou le temps des 24s) immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps- mort,
 - Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
 - Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.
- 1ere sonnerie obligatoire / la 2^{ème} sonnerie peut être coupée si tout le monde est en place et que l'arbitre est ok

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR

Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit:

- Déclencher le décompte de l'intervalle immédiatement à la fin de la période précédente,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde et de la quatrième période et de chaque prolongation.
- Les intervalles doivent être décomptés jusqu'au bout, cependant si tout le monde est en place, les intervalles peuvent être écourtés 10s avant.

En cas de présentation des équipes :

- Le chronométrateur fera retentir son signal 7 minutes (LNB) ou 6 min (LF et NM1) avant le début de la rencontre et le stoppera à 3 min si la présentation n'est pas terminée.

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR



Le chronométrateur doit communiquer sur les temps de jeu :

- Il doit signaler à l'ensemble des officiels de table qu'il reste 1 minute à jouer à la fin de chaque période et prolongation.
- Il doit signaler à l'ensemble des officiels de table qu'il reste 2 minutes à jouer à la fin de la 4^{ème} période et de chaque prolongation.
- Il doit signaler au chronométrateur des tirs qu'il reste moins de 24s à jouer à la fin de chaque période et chaque prolongation.
- Il doit signaler au chronométrateur des tirs qu'il reste moins de 14s à jouer à la fin de chaque période et chaque prolongation.

PROCÉDURES : CHRONOMETREUR DES TIRS



Le chronométrateur des tirs doit communiquer sur les temps de jeu :

- Il doit signaler à l'ensemble des officiels de table qu'il reste 5 secondes à l'équipe pour attaquer.

- Il continue à signaler les 14s sur rebond offensif, ainsi que sur toutes les remises en jeu à 14 ou moins.

- Il doit décompter à haute voix les 10 dernières secondes de chaque période ou prolongation. Il doit se lever et se placer entre le marqueur et le chronométrateur si tous les officiels ne peuvent pas l'entendre clairement.

Attention cependant à prioriser l'annonce « panier/en jeu » si il reste des TM (surtout en 1^{ère} mi-temps).

PROCÉDURES : CHRONOMETREUR DES TIRS



- Lors des paniers marqués, l'occultation reste de rigueur. Si il y a une demande de TM, les 24 sont affichés dès la validation du TM par l'arbitre.

- Lors des intervalles, le chronomètre des tirs reste occulté. Le 24 sera affiché environ 10s avant le début de quart-temps. Attention sur certains appareils, la réinitialisation du chronomètre de jeu réaffichant le 24, il est alors pas nécessaire de ré-occulter le 24s .

- Lors de l'entre-deux initial, le 24 est affiché lorsque le ballon est légalement touché par l'un des sauteurs.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Le regard croisé est une procédure permettant aux OTM d'avoir systématiquement les 2 bancs dans leur champ de vision afin de ne pas manquer une demande de temps-mort ou remplacement.

Les diapositives suivantes vous indiquent « qui regarde quand et où » en fonction de ce qui se passe sur le terrain.

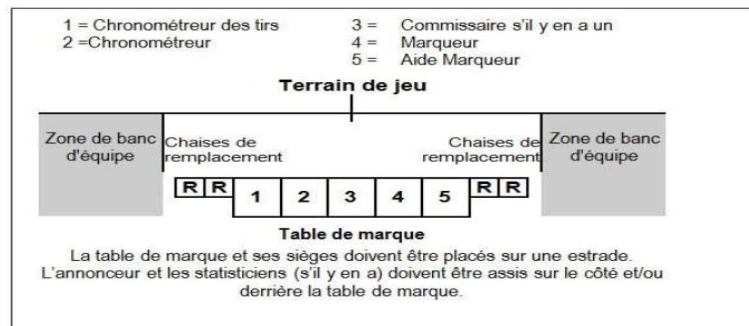
PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Entrées en jeu de départ :

- Banc de droite : gestion faite par le **BIM** (marqueur dicte à l'aide marqueur)
- Banc de gauche : gestion faite par le **BIC** (opérateur dicte au chronométrateur)
- L'**AM** confirme le 5 de droite au **M** qui cerce les joueurs
- Le **C** confirme le 5 de gauche au **M** qui cerce les joueurs

Position de la table de marque et des sièges des remplaçants



PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Suivi des remplacements / fiche de suivi :

- A chaque première entrée en jeu le **C** ou l'**AM** l'annonce au **M** pour enregistrement sur la feuille. (ex: nouvelle entrée de A7)
- Durant toute la rencontre, sur la fiche de suivi doit figurer les 5 joueurs présents sur le terrain. Ainsi à chaque remplacement, barrer le joueur sortant et noter le joueur entrant.
- Notation particulière sur la fiche de suivi pour les cas suivants : joueurs éliminés et disqualifiés.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ

Surveillance pour les demandes de TM pendant le jeu (panier opposé au banc)

- Gestion faite par le **BIC**
- Lors d'un panier marqué le **C** de jeu doit avoir toujours le banc en contrôle visuel et ne regarde plus le jeu.

- Le **CT** annonce :
 - « panier » lorsqu'un panier est réussi.
 - « en jeu » pour annoncer la fin d'occasion (**pendant toute la rencontre**).

- Le **CT** doit être en soutien en cas de doute sur le numéro du joueur qui a marqué.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et chrono arrêté

Après une violation

- Le **M** gère le banc du côté de la REJ
- L'**AM** regarde le banc à l'opposé de la REJ
- Le **M** annonce « en jeu » et l'**AM** revient regarder le jeu.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Après une faute (pendant la communication des arbitres)

- Le **C** regarde le banc à l'opposé du jeu
- L'**AM** effectue la communication au **M** puis fait les indications au tableau d'affichage.
- Le **CT** regarde le banc du côté du jeu.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ

Après une faute (après la communication des arbitres)

- Le **M** gère le banc du côté de la remise en jeu ou lancer franc

• L'**AM** annonce « je reprends » au **C**. Il regarde le banc à l'opposé de la remise en jeu ou lancer franc

- Cas REJ : le **M** annonce « en jeu » et **AM** revient regarder le jeu

- Cas LF :

- Le **M** annonce les LF marqués, l'**AM** annonce le nouveau score.
- Lors du dernier ou unique LF réussi, le **M** annonce « en jeu » et l'**AM** revient regarder le jeu, le **M** note alors le LF sur la feuille.
- Lors du dernier ou unique LF manqué, le **M** annonce « rebond » et l'**AM** revient regarder le jeu.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



À la reprise du jeu après un temps mort

- Le **M** gère le banc du côté de la REJ
- L'**AM** regarde le banc à l'opposé de la REJ
- Le **M** annonce « en jeu » et l'**AM** revient regarder le jeu

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Durant un temps mort

- Le **BIM** gère le banc de droite après avoir contrôlé la feuille de marque et le tableau d'affichage.
- Le **BIC** gère le banc de gauche.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ



Confirmation de la prise en compte d'une demande de remplacement ou de temps-mort (aux joueurs ou aux entraîneurs)

- Un des OTM doit confirmer la prise en compte de la demande en faisant le geste « ok » ou un mouvement de la tête (ok ou oui)
- Le plus important, c'est que les intéressés sachent que l'un des OTM a bien pris connaissance de la demande.

PROCÉDURE DU REGARD CROISÉ

(REGLEMENT FIBA = ATTAQUE INVERSEE EN 1ère MI-TEMPS)

Vigilance pour les demandes de TM pendant les deux dernières minutes

- Gestion faite par le **M** et le **C**
- Lors d'un panier marqué le **C** doit toujours avoir le jeu en contrôle visuel.
- Le **C** annonce :
« panier » lorsqu'un panier est réussi.
« en jeu » pour annoncer la fin d'occasion.
- Le **M** demande les temps-morts sur panier encaissé pendant les 2 dernières minutes seulement.



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