



PROCEDURES A 3 OTM 2020-2021



PRESENTATION

L'Officiel de Table de Marque (O.T.M) est un licencié d'un club de la Fédération Française de Basket-ball Joueur pratiquant ou ex-joueur, arbitre, entraîneur, dirigeant, il doit posséder une licence en règle pour la saison en cours et effectuer son recyclage (sauf OTM Club).

Tout licencié peut officier sur une rencontre si aucun O.T.M. officiel n'est présent ou n'a été désigné. Dès sa prise de fonction en tant qu'O.T.M. de la rencontre, le licencié devient officiel et en possède toutes les prérogatives.

Pour tous les championnats à désignation, les O.T.M. sont tenus à une formation officielle qui leur est proposée par des formations de club, de secteur géographique ou de département. Des examens ou habilitations sanctionnent le niveau obtenu permettant d'évoluer officiellement dans des championnats définis.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR



Nouvelle consigne FIBA 2020

Le marqueur doit :

- ✓ Annoncer au chronométreur le nombre de fautes commises par chaque joueur afin que ce dernier lève, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur (banc puis public).
- ✓ Signaler au chronométreur qu'il doit faire placer le signal des 4 fautes d'équipe du côté 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).
- ✓ Collabore avec le chronométreur de jeu pour synchroniser le retentissement de la sonnerie du chronomètre de jeu avec la gestuelle de remplacement ou de TM qu'il doit effectuer.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR



Nouvelle consigne FIBA 2020

➤ **5^{ème} faute de joueur:**

Le marqueur annonce « 5^{ème} faute » et s'assure que le chronométreur de jeu effectue le lever de plaquette (public puis banc) en sifflant et qu'il effectue la gestuelle de remplacement

➤ **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 :**

Dès qu'un joueur est susceptible d'être disqualifié à cause d'un cumul de 2 FT, 2 FA ou 1FT et 1FA, il annoncera « joueur disqualifié » et indiquera au chronométreur de jeu la plaquette à lever. Il s'assurera que cette communication est bien effectuée et pourra alors inscrire les informations sur la feuille de marque.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR

➤ Deux fautes consécutives au même joueur:

Après avoir inscrit les deux fautes consécutives sur la feuille, le marqueur indiquera au chronométrateur les plaquettes à lever « 3^{ème} et 4^{ème} fautes personnelles ».

Si la première faute est la 5^{ème} faute, il conviendra d'appliquer la procédure pour la 5^{ème} faute, et de communiquer avec les arbitres pour l'inscription de la 2^{ème} faute en B ou autres.

➤ Double faute:

Après avoir inscrit les fautes de chaque joueur, le marqueur indiquera au chronométrateur les plaquettes à lever « A11 – 3^{ème} faute personnelle et B12 – 2^{ème} faute personnelle ».

Si l'un des joueurs est sanctionné de sa 5^{ème} faute, il conviendra d'appliquer la procédure pour la 5^{ème} faute (signaler d'abord aux arbitres la 5^{ème} faute du joueur concerné via le chronométrateur pour leur faire comprendre de quel joueur il s'agit..., puis inscrire les fautes sur la feuille et faire relever les plaquettes adéquates pour les deux joueurs).

PROCEDURES A 3 OTM

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 **et chronomètre de jeu arrêté** avant d'avertir les arbitres. Toute rectification de score doit être signée par l'arbitre (voir modalités sur les diapos suivantes)
- 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

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR

Correction de points

Cas 1: Pas assez de points enregistrés

Panier à trois points (marqué par A8) enregistré à deux points.

Le marqueur doit tracer une ligne horizontale pour annuler l'erreur et ensuite enregistrer le score correct de la manière habituelle.

	A		B
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	8	54	54
	55	55	

Cas 2: Trop de points enregistrés

Panier à deux points (marqué par A8) enregistré à trois points

Le marqueur doit noter immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler la notation incorrecte. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

	A		B
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	● 8	54	54
	55	55	



ouvelle consigne FIBA 2020

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR

Correction de points

Nouvelle consigne FIBA 2020

Cas 3: Points enregistrés pour la mauvaise équipe

Pour le 3ème cas, nous devrions suivre la même procédure que pour les points incorrectement attribués / enregistrés.

Le marqueur doit noter immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler la notation incorrecte. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si après la correction, A8 marque un panier suivi d'un lancer-franc, le marqueur doit continuer à enregistrer les points marqués et utiliser les espaces vides.

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	54	54	8
	55	55	

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	54	54	8
	55	55	



PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR

Correction de fautes

Nouvelle consigne FIBA 2020



PROCEDURES MARQUEUR

Correction de fautes



FIBA

We Are Basketball

Cas 6: Type de faute erroné

Si le marqueur note un type de faute incorrect, il doit écrire le type de faute correct par-dessus. A côté de la faute, il doit ajouter un petit point (●) pour se rappeler de l'erreur.

Joueur	P	P	P ●		
--------	---	---	----------------	--	--

Case 7: Faute enregistrée au mauvais joueur

Si le marqueur note une faute au mauvais joueur, il doit ensuite noter la faute au bon joueur. A côté de la mauvaise faute notée, il doit ajouter un petit point (●) pour se rappeler de l'erreur. Trois situations différentes peuvent alors se produire :

- Si ce joueur commet une faute de même type plus tard dans le match, l'inscription sera identique, avec le petit point.
- S'il commet un autre type de faute, le marqueur écrira par-dessus la 1ere faute notée.
- S'il ne commet pas de faute (ou d'autre faute), le marqueur barrera la faute avec un trait.

Joueur	P	P	P ₂ ●		
--------	---	---	------------------	--	--

Joueur	P	P	P ●		
--------	---	---	----------------	--	--

Joueur	P	P	P ●		
--------	---	---	----------------	--	--

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES MARQUEUR

➤ A la fin de chaque période :

Le marqueur annonce « tir » lors d'un dernier tir proche du signal de fin de période.

➤ Clôture de la feuille de marque :

Les noms et initiales des prénoms des **3 OTM** doivent figurer au recto de la feuille de marque dans le bas des cases de signatures en plus des signatures.

PROCEDURES A 3 OTM

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

PROCEDURES A 3 OTM

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.
- 1^{ère} sonnerie obligatoire, la 2^{ème} sonnerie ne peut être coupée même si tout le monde est en place (il est du devoir des arbitres de maintenir les joueurs sur leur zone de banc jusqu'au 1^{er} signal)

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR

Le « chronométréur » 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 10 secondes avant.

En cas de présentation des équipes :

Le chronométréur fera retentir son signal 6 minutes avant le début de la rencontre et le stoppera à 3 minutes si la présentation n'est pas terminée.

PROCEDURES A 3 OTM

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.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR



Nouvelle consigne FIBA 2020

Le « chronométrateur » doit faire officie d'aide-marqueur quand ce dernier n'est pas mis à disposition par le club recevant

- Il doit faire les annonces d'aide-marqueur (ex : A8-2 points, A4-P2...)
- Il doit afficher le score et les fautes (individuelles et d'équipe) au tableau d'affichage.
- Il a en charge la gestion des remplacements et TM en utilisant son signal sonore (buzzer) – la gestuelle reste de la responsabilité du marqueur.
- Il a en charge le lever de plaquette des fautes individuelles en collaboration avec le marqueur qui lui indiquera laquelle lever. Le lever de plaquette doit intervenir après l'inscription sur le tableau d'affichage (chronologie des actions).
- Il est responsable de s'assurer que les fanions de fautes d'équipe sont bien levés du côté du banc de l'équipe concernée quand la 4^{ème} faute d'équipe est atteinte.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR 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 tenter un tir.
- 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).

- Il doit annoncer la remise à 14 secondes, et le temps restant sur une remise en jeu, si le temps est inférieur ou égal à 14 secondes.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES : CHRONOMÉTREUR 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 réaffiche le 24. Il n'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, puis déclenché lors du premier contrôle sur le terrain qui suit.

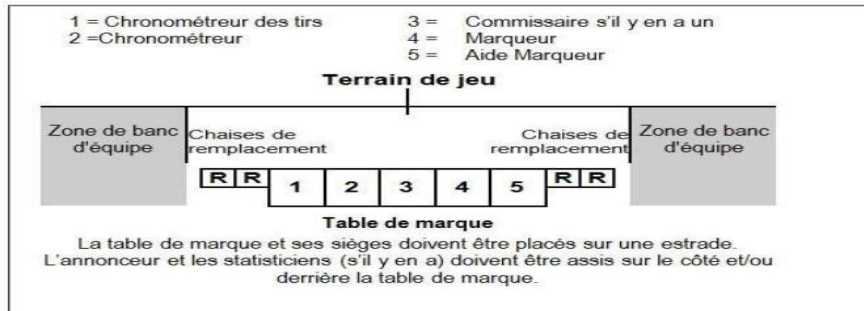
PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES SUR ENTREES EN JEU

Entrées en jeu de départ :

- Le chronométrateur de jeu dicte au marqueur les 5 joueurs de chaque équipe, présents sur le terrain.
- Le marqueur vérifie la conformité en cerclant les joueurs.
- Le chronométrateur les enregistre sur la fiche de suivi l'équipe de droite.
- Le chronométrateur des tirs les enregistre sur la fiche de suivi l'équipe de gauche

Position de la table de marque et des sièges des remplaçants



PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DE SUIVI DES REMPLACEMENTS


Suivi des remplacements / fiche de suivi :

- A chaque première entrée en jeu, le chronométreur ou le chronomètre des tirs l'annonce au marqueur pour enregistrement sur la feuille. (ex: nouvelle entrée de A7)
 - Attention au moment de l'annonce, laisser le marqueur gérer les priorités avant de faire les annonces.
- Durant toute la rencontre, les 5 joueurs présents sur le terrain doivent figurer sur la fiche de suivi. 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, et joueurs sanctionnés d'une faute technique/antisportive pour être capable de réagir rapidement en cas de deuxième faute T/U...

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Equipe : * A B couleur : bleue * entourer

Entrée en jeu :  15

période	"5" de début	Suivi des joueurs sur le terrain										Gestion de l'indicateur de poss.	Capitaine en titre n° : 4	
													Suivi du Capitaine en jeu	
1ère période													→	8
				8										
				5										
				6										
				12										
2ème période												←	4	
				4										
				8										
				11										
				12										
3ème période												→	8	
						12								
				6										
				7										
				8										
4ème période												←	4	
						4								
				5										
				6										
				9										
		14												

Suivi des entrées en jeu:

Situations / remarques :

4ème période - 5'17 - situation 24th sur tir de A14 - ballon touche

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Surveillance pour les demandes de TM pendant le jeu (panier opposé au banc en 1ère mi-temps)

- › Gestion faite par le binôme des chronométreurs de jeu et des tirs
- › Lors d'un panier marqué le chronométreur de jeu doit avoir toujours le banc en contrôle visuel et ne regarde plus le jeu.
- › Le chronométreur des tirs annonce pendant toute la rencontre :
 - « panier » lorsqu'un panier est réussi.
 - « fini » pour annoncer la fin d'occasion de temps-mort ou remplacement Le chronométreur des tirs doit être en soutien en cas de doute sur le numéro du joueur qui a marqué.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et le chrono arrêté

Après une violation

- Le marqueur gère le banc du côté de la REJ
- Le chronométrateur de jeu regarde le banc à l'opposé de la REJ
- Le marqueur annonce « en jeu » et le chronométrateur de jeu revient regarder le jeu très vite.
- En sécurité, le chronométrateur des tirs annonce « touché » si besoin pour le démarrage des chronomètres.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE



Nouvelle consigne FIBA 2020

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et le chrono arrêté

Après une faute (pendant la communication des arbitres)

- Le chronométrateur de jeu regarde la gestuelle de l'arbitre et effectue l'annonce au marqueur puis surveille le banc de droite en attendant la validation du marqueur. Il lève en suite la plaquette de faute individuelle.
- Le chronométrateur des tirs surveille le banc de gauche pendant cette communication entre le chronométrateur et le marqueur.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE



Nouvelle consigne FIBA 2020

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et le chrono arrêté

Après une faute (après la communication des arbitres)

- Après la communication effectuée, le marqueur indique « je reprends » pour permettre au chronomètre des tirs de revenir sur le jeu.
- Le marqueur effectue un balayage des bancs.
- Le chronométreur de jeu pourra sécuriser le chronomètre des tirs et indiquer que le ballon est « en jeu » puis « touché » si le jeu devait reprendre rapidement.
- Le lever de plaquette par le chronométreur ne doit pas empêcher le marqueur d'effectuer le pouce pour indiquer que la table de marque est entièrement prête.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et le chrono arrêté

Pendant les Lancer-Francs :

- Le marqueur regarde le banc à l'opposé, le chronométrateur de jeu annonce au marqueur si le LF est marqué ou non.
 - Le chronométrateur de jeu annonce l'évolution du score, le marqueur répète le score.
 - Si le dernier ou unique LF est raté, le **CJ** annonce au marqueur « rebond ».
 - Si le dernier ou unique LF est marqué, le **CJ** annonce « marqué » puis « en jeu » quand le ballon est à disposition pour la remise en jeu.
- Objectif: que le chronométrateur (ou CT) puisse démarrer correctement son appareil sans retard, le marqueur n'ayant pas de temps de gérer.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Durant un temps mort

- Le marqueur et le chronométreur de jeu gèrent le banc de droite après avoir vérifié la feuille de marque et le tableau d'affichage
- Le chronométreur des tirs gère le banc de gauche.
- Le but de gérer les bancs pendant les temps-mort est de pouvoir réagir aux remplacements non-passés par la table de marque, et de les signaler aux arbitres rapidement, ce qui sera plus discret et laissera le temps aux arbitres de le signaler aux entraîneurs.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

À la reprise du jeu après un temps mort

- › Le marqueur gère le banc du côté de la REJ
- › Le chronométreur de jeu regarde le banc à l'opposé de la REJ
- › Le marqueur annonce « en jeu » et le chronométreur de jeu revient regarder le jeu
- › En sécurité le chronométreur des tirs annonce « touché » pour le démarrage des chronomètres.

PROCEDURES A 3 OTM

PROCÉDURES DU REGARD CROISE

Rappel:

Les annonces signalées dans ce document le sont à titre « indicatifs », par contre il est très important d'échanger entre vous sur le type de mots ou annonces que vous allez mettre en place.

Exemple:

- « en jeu » peut être remplacé par « jeu »
- « panier » peut être remplacé par « marqué »
- ...

La notion de balayage qui est utilisée à plusieurs reprises consiste à regarder les différents bancs, à tour de rôle, en tournant la tête, gérer les deux bancs en même temps.

Le regard croisé est mis en place pour simplifier et aider dans la gestion des bancs, pour éviter des oublis, il faut comprendre qu'il est important que tout les OTM le mettent en place pour qu'il fonctionne parfaitement.

Il est à mettre en place en CF et est recommandé en région.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80