



PROCÉDURE À 2 OTM POUR L'OTM CLUB / RÉGION

Pour bien se répartir le travail !

PROCÉDURES À 2 OTM

- **Éléments de base à prendre en considération**

Si aucun OTM n'est désigné, il est préconisé de :

- Faire tenir l'e-Marque par un licencié connaissant le logiciel et ayant déjà pratiqué

L'e-Marque V1 est en application dans les championnats régionaux et l'e-Marque V2 est pour les championnats de France Jeunes et Seniors (sauf NM1/LF2/Pro B/LFB/Jeep® Élite).

- Faire tenir le chronomètre de jeu par un licencié ayant déjà utilisé le pupitre

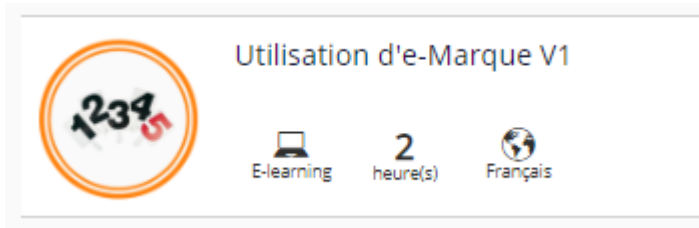
En France, il existe 3 marques possible pour les chronomètres de jeu : Bodet, Grunenwald et Stramatel. Les guides sont téléchargeables sur www.centredeloirebasketball.org



PROCÉDURES À 2 OTM

- **Éléments de base à prendre en considération**

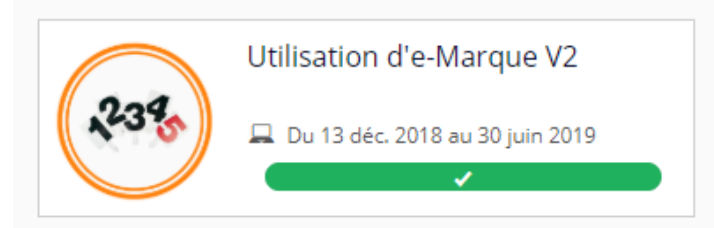
Pour l'e-Marque, des formations en e-learning existent :



Utilisation d'e-Marque V1

12345

E-learning 2 heure(s) Français



Utilisation d'e-Marque V2

12345

Du 13 déc. 2018 au 30 juin 2019

Pour l'utilisation des pupitres, se référer aux guides :



PROCÉDURES À 2 OTM

- Rôle et fonction

Marqueur :

- Remplir le feuille de marque ou e-Marque

Recto : en-tête, liste des joueurs des 2 équipes

Verso : renseignements des officiels

- Tourner l'indicateur de possession alternée
- Communication avec les arbitres (lever de pouce)
- Lever les plaquettes des fautes de joueur
- Répercuter aux arbitres les demandes de remplacement et de temps-mort (sauf sur panier encaissé)



PROCÉDURES À 2 OTM

- Rôle et fonction



Chronométrateur de jeu :

- Mesurer le temps de jeu, les intervalles et les temps morts
- Répercuter les demandes de temps mort sur panier encaissé
- Aider le marqueur en faisant les annonces pertinentes :
 - Valeur du panier et numéro du joueur
 - Retranscrire la gestuelle de l'arbitre sur faute

Ex. : faute de A4-P2

PROCÉDURES À 2 OTM

- **Communication marqueur**

A chaque fois qu'il inscrit sur l'e-Marque il répercute à son collègue ce qu'il a écrit (pour les paniers à 3 points il fait le signe 3 avec une main face au terrain)

Le marqueur peut faire les demandes de remplacement et / ou temps-mort :

- Dès que le ballon est mort
- Après la gestuelle de l'arbitre d'une faute ou violation

Dès qu'il a fini l'inscription d'une faute, il lève la plaquette (le fait de lever la plaquette veut dire que la faute est inscrite et que la table est prête).

Il fait la gestuelle « ok » pour communiquer aux arbitres que la table est prête avant toute REJ suite à un ballon mort (sauf après un panier et lancer-franc réussi)

PROCÉDURES À 2 OTM

- **Communication chronométrateur**

Il annonce clairement au marqueur :

- Le numéro du joueur et la valeur du panier (ex. : A4-2 points)
- La gestuelle de l'arbitre sur faute (ex. : faute A4-P2, antisportive A4-U2)
- Il répercute la demande de temps-mort, en faisant retentir son signal, sur les paniers encaissés.



PROCÉDURES À 2 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,
- 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 4^{ème} faute de l'équipe dans un quart-temps (= ballon mis à disposition du tireur ou du joueur effectuant la REJ).
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort (= coups de sifflet ou panier marqué) et avant que le ballon redevienne vivant (= mise à disposition du ballon). Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ne rend pas le ballon mort.



PROCÉDURES À 2 OTM

- **Procédures fautes**

5^{ème} faute de joueur :

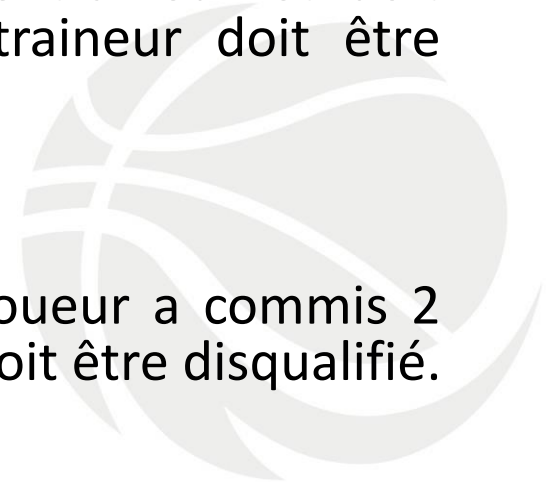
Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsqu'un joueur commet sa 5^{ème} faute en sifflant et en levant la plaquette « 5 ».

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.



PROCÉDURES À 2 OTM



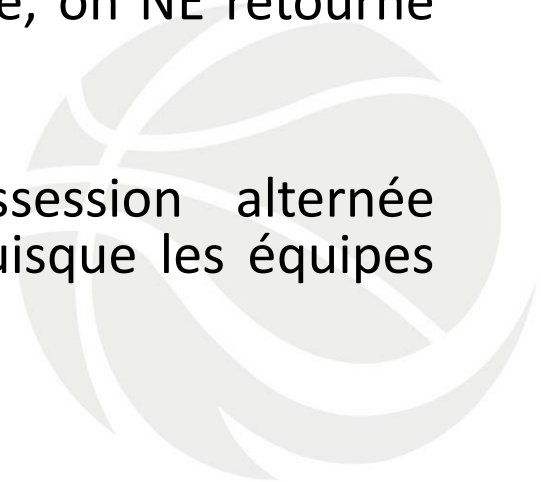
- **Procédures : la flèche**

Le marqueur doit manipuler la flèche lors de chaque cas d'entre-deux.

Concernant la flèche :

- En cas de violation de l'équipe attaquante sur la REJ de possession alternée, on retourne la flèche immédiatement.
- En cas de faute sur la REJ de possession alternée, on NE retourne PAS la flèche.

Le marqueur doit tourner la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la 1^{ère} mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la 2^{nde} mi-temps.



PROCÉDURES À 2 OTM

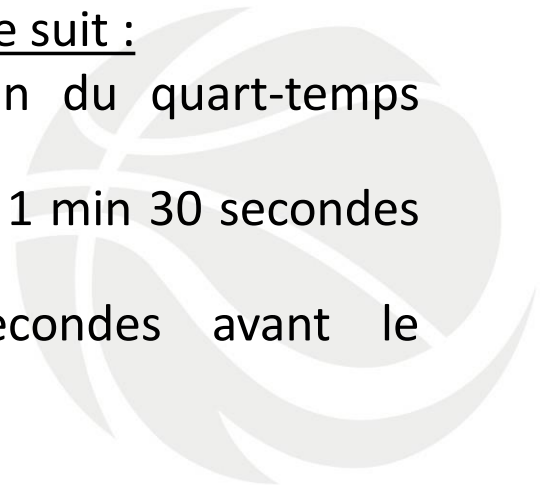
- **Procédures chronométrateur**

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

- Déclencher le chronomètre des temps-morts 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

Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre immédiatement à la fin du quart-temps précédent,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 min 30 secondes avant le commencement du 1^{er} et du 3^{ème} quart-temps
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement du 2^{ème} et du 4^{ème} quart-temps





PÔLE FORMATION DES OFFICIELS DÉCEMBRE 2019

Contact : rpelletier@centrevaldeloirebasketball.org

ESPACE BASKET - Allée Sadi Carnot 45770 SARAN

Tél. : 02 38 79 00 60 / Mail : secretariat@centrevaldeloirebasketball.org



www.basketcentre.fr