



# **PROCÉDURES À 4 OTM**

## **MARQUEUR/AIDE MARQUEUR/CJ/CT**

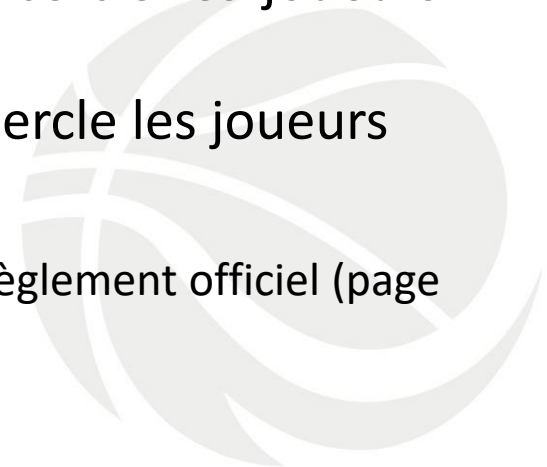
*Pour simplifier le travail de chacun*

# PROCÉDURES À 4 OTM

## Entrées en jeu de départ :

- Banc de droite \*: gestion faite par le binôme marqueur et aide marqueur (marqueur dicte à l'aide marqueur)
- Banc de gauche \*: gestion faite par le binôme des chronométrateurs (CT dicte au CJ)
- L'aide marqueur confirme le 5 au marqueur qui cercle les joueurs (feuille de marque papier)
- Le chronométrateur informe le 5 au marqueur qui cercle les joueurs

\* d'après le schéma de la disposition de la table de marque du règlement officiel (page 10, art. 2.5)



# PROCÉDURES À 4 OTM

## Suivi des remplacements :

- Le chronométreur tient la fiche de suivi de l'équipe de gauche\*
- L'aide marqueur tient la fiche de suivi de l'équipe de droite\*
- Annonce à chaque 1<sup>ère</sup> entrée en jeu à faire pour enregistrement par le marqueur
- Annoter sur la fiche de suivi pour les cas suivants : joueurs éliminés et disqualifiés

\* d'après le schéma de la disposition de la table de marque du règlement officiel (page 10, art. 2.5)



# PROCÉDURES À 4 OTM

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

- Gestion faite par le binôme des chronométreurs de jeu et des tirs
- Le chronométreur de jeu doit toujours avoir un œil sur le banc aussi souvent que possible sans pour autant en oublier le jeu sur le terrain
- Le chronométreur des tirs annonce :
  - « panier » lorsqu'un panier est réussi
  - « fini » pour annoncer la fin d'occasion
- Le chronométreur des tirs doit être en soutien en cas de doute sur le numéro du joueur qui a marqué.

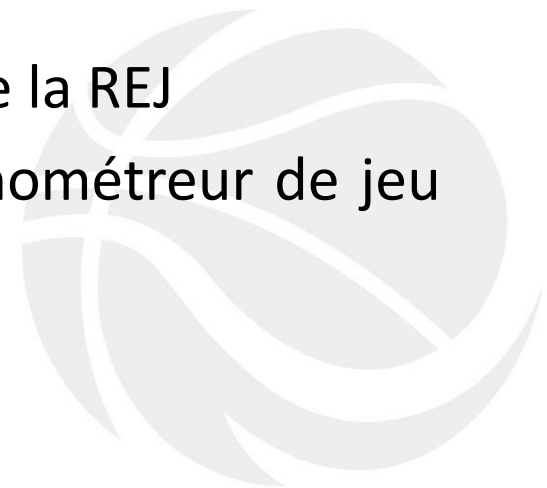


# PROCÉDURES À 4 OTM

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et chronomètre de jeu arrêté :

Après une violation

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



# PROCÉDURES À 4 OTM

Après une faute (pendant la communication des arbitres)

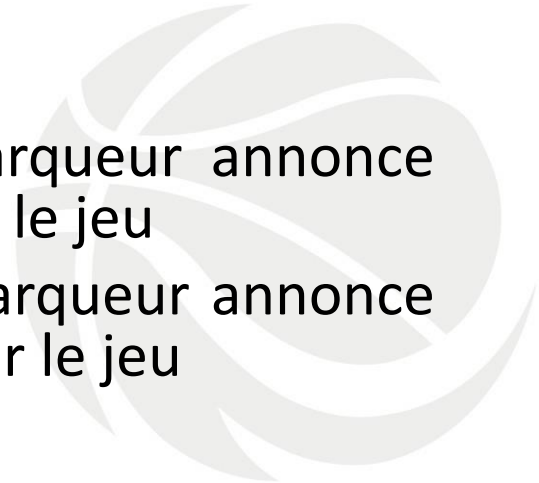
- Le chronométreur de jeu regarde le banc à l'opposé du jeu



# PROCÉDURES À 4 OTM

## Après une faute (après la communication des arbitres)

- Le marqueur gère le banc du côté de la remise en jeu ou lancer franc
- L'aide marqueur regarde le banc à l'opposé de la remise en jeu ou lancer franc
- Cas REJ : le marqueur annonce « en jeu » et l'aide marqueur revient regarder le jeu
- Cas LF :
  - Lors du dernier ou unique LF réussi, le marqueur annonce « en jeu » et l'aide marqueur revient regarder le jeu
  - Lors du dernier ou unique LF manqué, le marqueur annonce « rebond » et l'aide marqueur revient regarder le jeu



# PROCÉDURES À 4 OTM

## A la reprise du jeu après un temps-mort

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





# PROCÉDURES À 4 OTM

## Durant un temps-mort

- Le binôme marqueur / aide marqueur gère le banc de droite\* après avoir contrôlé la feuille de marque et le tableau d'affichage
- Le binôme des chronométreurs gère le banc de gauche\*

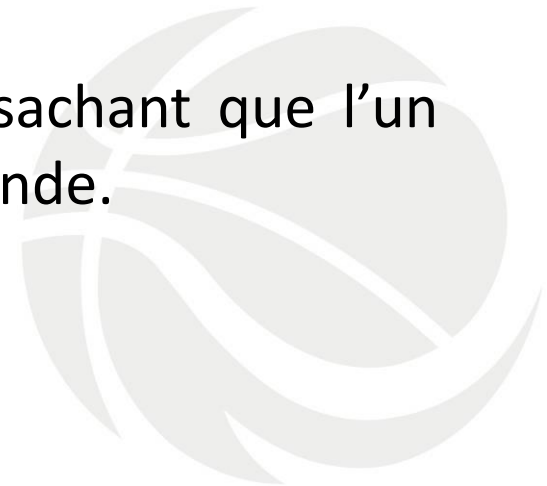
\* d'après le schéma de la disposition de la table de marque du règlement officiel (page 10, art. 2.5)



# PROCÉDURES À 4 OTM

## Confirmation de la prise en compte d'une demande de remplacement ou de TM (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 sachant que l'un des OTM a bien pris connaissance de la demande.



# PROCÉDURES À 4 OTM

## Procédures pour l'e-Marque :

| Actions   | Table avec   |                   |                   |                      |
|---|--|-------------------|-------------------|----------------------|
|   | 2 OTM<br>(M+C)   | 3 OTM<br>(M+AM+C) | 3 OTM<br>(M+C+CT) | 4 OTM<br>(AM+M+C+CT) |
| Faire le geste « OK » pour communiquer aux ARB que la TDM est prête | MARQUEUR   |                   |                   |                      |
| Demander des remplacements  | MARQUEUR<br>(attendre la fin de la com° de l'ARB pour intervenir)  |                   |                   |                      |
| Demander des temps-morts  | CHRONOMÉTREUR SUR PANIER ENCAISSÉ<br>MARQUEUR SUR AUTRES OCCASIONS |                   |                   |                      |
| Lever la plaquette des fautes de joueur                             | MARQUEUR   |                   |                   |                      |
| Mettre en place les signaux des fautes d'équipe                     | M et C   | AM et C           | M et CT           | AM & CT              |
| Positionner la flèche de poss°                                      | MARQUEUR   |                   |                   |                      |



## PÔLE FORMATION DES OFFICIELS DÉCEMBRE 2019

Contact : [rpelletier@centrevaldeloirebasketball.org](mailto:rpelletier@centrevaldeloirebasketball.org)

Photo : PAAGE Création Sports

**ESPACE BASKET - Allée Sadi Carnot 45770 SARAN**

Tél. : 02 38 79 00 60 / Mail : [secretariat@centrevaldeloirebasketball.org](mailto:secretariat@centrevaldeloirebasketball.org)



[www.centrevaldeloirebasketball.org](http://www.centrevaldeloirebasketball.org)