



PROCÉDURES À 3 OTM POUR L'OTM FÉDÉRAL

Des procédures claires pour plus de précision.

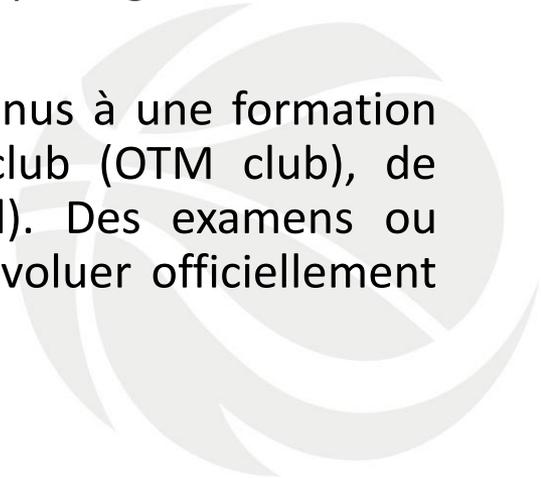
PROCÉDURES À 3 OTM

Présentation

L'Officiel de Table de Marque (OTM) est un licencié d'un club de la FFBB pratiquant ou ex-joueur, arbitre, entraîneur, dirigeant. Il doit posséder une licence en règle pour la saison en cours.

Tout licencié peut officier sur une rencontre si aucun OTM officiel n'est présent ou n'a été désigné. Dès sa prise de fonction en tant qu'OTM de la rencontre, le licencié devient officiel et en possède toutes les prérogatives.

Pour tous les championnats à désignation, les OTM sont tenus à une formation officielle qui leur est proposée par des formations de club (OTM club), de département (OTM régional) et de région (OTM fédéral). Des examens ou habilitations sanctionnent le niveau obtenu permettant d'évoluer officiellement dans des championnats définis.

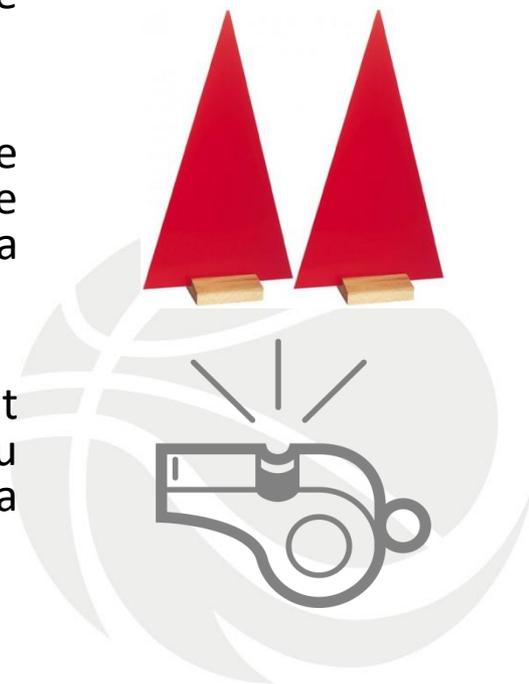


PROCÉDURES À 3 OTM

Le Marqueur (ou e-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 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 une période.
- Faire retentir le signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur (sifflet) n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ne rend pas le ballon mort.



PROCÉDURES À 3 OTM

Le Marqueur (ou e-Marqueur)

5^{ème} faute de joueur :

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

→ Ceci est à faire avant l'inscription sur la feuille de marque (papier ou e-Marque)

Fautes « B » et « C » :

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

Fautes techniques « T » et antisportives « U » :

Il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis 2 fautes techniques ou 2 fautes antisportives ou encore 1 faute antisportive + 1 faute technique 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.

De même pour un entraîneur-joueur avec « U » + « C » ou « T » + « C »

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Marqueur (ou e-Marqueur)

Deux fautes consécutives au même joueur:

Après avoir inscrit les deux fautes consécutives sur la feuille, le marqueur lèvera simultanément, et d'une seule main, les deux plaquettes de fautes concernées.

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 la faute de chaque joueur, le marqueur lèvera la plaquette portant le nombre de fautes de chaque joueur, avec les deux mains, il dirigera chacune des plaquettes vers le banc d'équipe correspondant.

Si les joueurs ont le même nombre de fautes, le marqueur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un et de l'autre banc d'équipe.

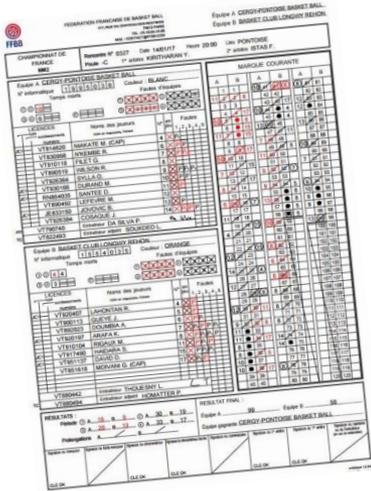
Si l'un des joueurs est sanctionné de sa 5^{ème} faute, il conviendra d'appliquer la procédure pour la 5^{ème} faute (signaler d'abord la 5^{ème} faute du joueur concerné en communiquant avec les arbitres pour leur faire comprendre de quel joueur il s'agit...inscrire les fautes sur la feuille puis relever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

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Marqueur (ou e-Marqueur)

Si une erreur est d'enregistrement sur la feuille ou la e-Marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le 1^{er} ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps du 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 À 3 OTM

Le Chronométrateur

Le chronométrateur de jeu 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 les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu.

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur

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

- Il doit noter le temps de jeu sur une feuille
- Déclencher le chronomètre des temps 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 peut être coupée si tout le monde est en place et que l'arbitre est ok



PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur

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

- Il doit annoncer le temps de jeu à chaque fois qu'il arrête le chronomètre (le CT lui confirme)
- Il doit signaler à l'ensemble des officiels de table de marque 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 de marque qu'il reste 2 minutes à jouer à la fin du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation
- Il doit signaler au chronométrateur des tirs qu'il reste moins de 24 secondes à jouer à la fin de chaque période et prolongation

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur

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 6 minutes avant le début de la rencontre et le stoppera à 3 min si la présentation n'est pas terminée.

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur

Le chronométrateur de jeu doit faire office d'aide-marqueur lorsque le club n'en fournit pas un :

- Il doit faire les annonces d'aide-marqueur (ex. : A8-2 points, A4 P2, B5 U2...)
- Il affiche le score et les fautes d'équipe au tableau d'affichage



Décision
CFO

Il n'est pas tenu de tenir le pupitre d'aide-marqueur :

Si le club recevant dispose d'un pupitre complémentaire destiné à afficher les points et fautes individuelles de chaque joueur, le chronométrateur ne pouvant pas assumer ces tâches supplémentaires sans affecter la qualité de son travail (gestion des temps morts et remplacements, ...), ce pupitre supplémentaire devra :

- Soit être désactivé
- Soit être tenu par un opérateur en charge uniquement de ce pupitre, mis à disposition par le club recevant

PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur des tirs

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

- Il doit signaler à l'ensemble des officiels qu'il reste 5 secondes à l'équipe pour attaquer
- Il confirme le temps de jeu annoncé par son collègue chronométrateur lors de chaque arrêt du chronomètre de jeu
- 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 de jeu si tous les officiels ne peuvent pas l'entendre clairement. S'il n'a plus de possession à décompter sur son chronomètre des tirs, il décompte les 10 dernières secondes du chronomètre de jeu.
- **Attention cependant à prioriser l'annonce « panier/en jeu » si il reste des TM (surtout en 1^{ère} mi-temps).**



PROCÉDURES À 3 OTM

Le Chronométrateur 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.



PROCÉDURES À 3 OTM

Procédures pour l'e-Marque :

Actions	Table avec			
	2 OTM (M+C)	3 OTM (M+AM+C)	3 OTM (M+C+CT)	4 OTM (AM+M+C+CT)
Faire le geste « OK » pour communiquer aux ARB que la TDM est prête	MARQUEUR			
Demander des remplacements	MARQUEUR (attendre la fin de la com° de l'ARB pour intervenir)			
Demander des temps-morts	CHRONOMÉTREUR SUR PANIER ENCAISSÉ 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 AVRIL 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