



NOUVELLES CONSIGNES **OTM FEDERAUX** **SAISON 2018-2019**



13 juillet 2018

NOUVELLES CONSIGNES OTM HN 2018



SOMMAIRE

- **CONSTATS INITIAUX**
- **OBJECTIFS des NOUVEAUX PRINCIPES**
- **PRINCIPE 1 : ANNONCE – CONTRÔLE - CONFIRMATION**
- **PRINCIPE 2 : GESTION DES ERREURS**
- **PRINCIPE 3 : ANNONCES DE VIGILANCE**
- **PRINCIPE 4 : GESTION DU DOUTE**

NOUVELLES CONSIGNES OTM HN 2018

CONSTATS INITIAUX

1. Des erreurs se produisent presque à chaque rencontre
 2. Certaines erreurs sont évitables, peuvent être identifiées et corrigées plus rapidement, donc plus facilement
 3. Les arbitres ou les commissaires donnent parfois des instructions différentes d'une rencontre à l'autre
 4. La FIBA a édité un manuel OTM pour uniformiser les procédures à la table de marque
- La FFBB met en place de nouvelles procédures

NOUVELLES CONSIGNES OTM HN 2018

OBJECTIFS des NOUVEAUX PRINCIPES

1. Réduire le risque d'erreur
2. S'apercevoir plus vite des erreurs commises
3. Disposer de procédures pour gérer les doutes et corriger les erreurs
4. Uniformiser les procédures

NOUVELLES CONSIGNES OTM HN 2018

PRINCIPE 1

**ANNONCE -
CONTRÔLE -
CONFIRMATION**

ANNONCE – CONTRÔLE – CONFIRMATION

PRINCIPE GENERAL

Double vérification verbale et visuelle par les binômes OTM

- 1. Annonce verbale** par un OTM
- 2. Contrôle visuel** par le binôme
- 3. Confirmation verbale** par le binôme

INTERET

→ **Permet de vérifier et de mieux se souvenir visuellement ou auditivement :**

- du temps
- du score
- de la faute ... affichés et/ou inscrits sur la feuille ou les tableaux d'affichage

→ **Permet de repérer + vite une erreur**

ANNONCE – CONTRÔLE – CONFIRMATION

Exemple 1 : Faute commise

1. L'aide marqueur annonce à voix haute la faute communiquée par l'arbitre (« faute A, A2, P3 »)
2. Le marqueur répète à voix haute ce qu'il écrit : « A2, P3, 2^{ème} faute de joueur, 3^{ème} faute d'équipe »
3. L'aide marqueur confirme ce qui est écrit au tableau « OK, A2, 2^{ème} faute de joueur , 3^{ème} faute d'équipe A »

ANNONCE – CONTRÔLE – CONFIRMATION

Exemple 2 : Panier marqué

1. Le chronométreur annonce à voix haute le nombre de points marqués et le n° du tireur (ex : « A13 : 3 points, »)
2. Le marqueur répète à voix haute ce qu'il écrit : « A13 : 3 points, 54-56 »
3. Le chronométreur contrôle le tableau et confirme le nouveau score inscrit au tableau d'affichage « OK, 54-56 »

ANNONCE – CONTRÔLE – CONFIRMATION

Exemple 3 : Contrôle de l'arrêt du Chrono et du CT

1. A chaque arrêt du chrono, le chronométrateur (C.J.) annonce verbalement le temps affiché au chrono (ex: « 5'24 »).
2. Le Chronométrateur des Tirs (C.T.) contrôle le temps affiché et le répète aussitôt (ex: « OK, 5'24 »).

Note : lors de tous les temps morts : les temps affichés et contrôlés sont également notés sur un bloc note

ANNONCE – CONTRÔLE – CONFIRMATION

Exemple 4 : Remplacement ou temps mort

1. Lors d'une demande de remplacement ou TM, l'OTM qui identifie la demande l'annonce verbalement (ex: « remplacement 'A' »).
2. Le Chronométrateur et le Marqueur confirment qu'ils ont bien enregistré la demande (OK, remplacement 'A')

Note : la gestion des remplacements et temps-morts (à ne jamais manquer) est prioritaire par rapport au contrôle des temps, fautes et score (correction ultérieure possible).

PRINCIPE 2

GESTION DES ERREURS

GESTION DES ERREURS

AVERTISSEMENT

Une erreur peut arriver à tout le monde. Il faut bien la gérer.

- Accepter et assumer l'erreur
- Ne pas paniquer
- Se reconcentrer pour ne pas en refaire d'autres
- Agir avec calme
- Prendre et noter les bonnes informations
- Agir rapidement mais posément
- Corriger l'erreur si possible
- Avertir les arbitres au premier ballon mort et chronomètre de jeu arrêté
- Leur communiquer les informations pertinentes

Les arbitres prennent la décision finale

GESTION DES ERREURS

PRINCIPE GENERAL

A chaque fois qu'une erreur est commise par un OTM :

1. **L'OTM annonce immédiatement son erreur** au commissaire, ou à défaut ses collègues
2. **L'OTM rectifie immédiatement son erreur si elle est mineur et rectifiable facilement**, ou dès que possible si cela risque d'affecter le bon fonctionnement de la table
3. Si l'erreur mineure a été corrigée, le commissaire, ou à défaut l'OTM concerné, **avise l'arbitre au premier arrêt de jeu prolongé** (faute, remplacement ou temps-mort)
4. **Si l'erreur est importante, pas facilement rectifiable** ou que **les équipes contestent**, le commissaire ou à défaut l'OTM concerné **prévient l'arbitre dès le premier ballon mort** et chronomètre de jeu arrêté

GESTION DES ERREURS



Exemple 6 : Arrêt du Chrono, repéré aussitôt

1. Le chronométrateur annonce l'erreur : ex : « chrono arrêté, je redémarre »
2. Le chronométrateur redémarre immédiatement son chrono
3. Le CT confirme : ex : « OK, erreur chrono, redémarré »
4. Le chronométrateur note le moment et la durée de l'arrêt
5. Lors de la prochaine faute, du prochain remplacement ou temps mort, le chronométrateur appelle un arbitre pour lui signaler de combien de secondes le chrono s'est arrêté.
6. L'arbitre décide de la correction éventuelle

Idem pour un démarrage intempestif repéré immédiatement, mais la correction peut se faire immédiatement avec les arbitres (ballon mort).

GESTION DES ERREURS

Exemple 7 : Arrêt important du chrono, repéré tardivement



1. Le chronométrateur **annonce l'erreur**, par ex. : « chrono arrêté, je redémarre »
2. Le chronométrateur **redémarre immédiatement** son chrono
3. **Le CT confirme** : ex : « OK, chrono redémarré »
4. Le binôme Chronométrateur tente de chiffrer le temps écoulé non comptabilisé.
5. **Dès que possible**, au prochain ballon mort et chrono arrêté, le chronométrateur fait retentir son signal pour appeler l'arbitre, lui annonce l'erreur, précise s'il suppose ou qu'il est sûr du temps d'arrêt du chrono.
6. **L'arbitre** décide de la correction à appliquer et **annonce le temps exact à afficher** au chrono de jeu.

GESTION DES ERREURS



Exemple 8 : Erreur de score au tableau

Lors de la phase « Annonce-Contrôle-Confirmation », le marqueur s'aperçoit d'une erreur (écart de score)

- Si l'erreur est identifiée et rectifiable immédiatement :

1. L'Aide-Marqueur annonce par ex. : « Erreur de score, je corrige, 54-55 »
2. Le marqueur contrôle et confirme : « OK, 54-55 »
3. Le commissaire, à défaut le marqueur, prévient l'arbitre de la rectification lors du prochain arrêt de jeu prolongé
4. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève une objection à la correction, le marqueur doit en informer l'arbitre dès que possible, (premier ballon mort avec chronomètre de jeu arrêté) - consigne FIBA

GESTION DES ERREURS

Exemple 9 : Erreur de score sur la feuille de marque (1)

Erreur lors de la phase « Annonce-Contrôle-Confirmation » :

1. Le marqueur annonce par ex. : « Erreur de score, j'ai coché 3 points et non 2, on appelle l'arbitre »

2. Le marqueur, prévient l'arbitre de la rectification dès que possible : premier ballon mort avec chronomètre de jeu arrêté

3. Avec l'accord de l'arbitre, le marqueur corrige l'erreur, met **un gros point dans la marge** et annonce le nouveau score.

4. Le chronométreur contrôle et confirme le nouveau score affiché: « OK, 54-55 »

5. L'arbitre pose une **petite signature** à côté de l'erreur ou fait noter l'info sur le bloc note pour le consigner en fin de match sur l'e-Marque.

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

GESTION DES ERREURS

Exemple 9 : Erreur de score sur la feuille de marque électronique (2)

Sur e-Marque, la rectification se fait automatiquement sur la feuille de marque.

Pour autant elle est enregistrée dans l'historique.

Il est donc nécessaire de :

- Noter l'erreur et le temps au moment de la rectification sur un bloc note
 - Prévenir l'arbitre de toute rectification, afin qu'il puisse les valider au verso dans la case « Observation » en fin de rencontre.
- Ceci évitera toute contestation ultérieure.

GESTION DES ERREURS

Exemple 10 : Erreur de reset à 24 au lieu de 14 secondes immédiatement identifiée

1. Le CT annonce son erreur : « Erreur, c'est 14! »
2. Le CT corrige immédiatement et remet à 14
3. Le CJ confirme : « OK, correction à 14 »
4. Si la correction est immédiate, pas la peine d'aviser l'arbitre

Idem si l'erreur est dans l'autre sens (14 au lieu de 24)



GESTION DES ERREURS

Exemple 11 : Erreur non rattrapable de reset à 24 sur un contrôle qui se poursuit (ex: interception manquée)

1. Le CT annonce son erreur : « Erreur de reset » et **occulte immédiatement** son appareil. Il annonce « CT occulté »
2. Le CJ confirme : « OK, occultation », annonce et note le temps affiché au CJ, ex. « 2'25 »
3. Le CT tente de se souvenir du dernier temps affiché au CT au moment du reset inapproprié.
4. Si l'arbitre arrête le jeu, ces informations (temps au chrono et CT lors de l'erreur) sont données à l'arbitre qui décide s'il y a violation ou pas, et quel temps est à afficher pour la reprise du jeu (ex: « affichez 7 secondes ! »)

Note 1 : L'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le jeu

Note 2 : Si l'arbitre n'arrête pas le jeu, le CT reprend son travail normalement dès la prochaine possession.

PRINCIPE 3

**ANNONCES DE
VIGILANCE**

ANNONCES DE VIGILANCE

PRINCIPE GENERAL

Lors des moments critiques, des annonces doivent être faites :

1. Annonces par le chronométreur :

- Entrée dans la « **dernière minute** » de chaque quart-temps (vigilance sur tir au buzzer)
 - Confirmation par le CT « OK dernière minute »
 - Décompte de **10 dernières secondes** par le CT si disponible (CT éteint)
- Entrée dans les « **2 dernières minutes** » du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation (remplacement possible sur panier encaissé, 1^{er} temps-mort perdu, remises en jeu possiblement avancées en zone avant, ...)
 - confirmation par le marqueur « OK, 2 minutes »

ANNONCES DE VIGILANCE

2. Annonces par le chronométrateur des tirs :

- « **5 secondes !** » avant l'échéance de chaque période de tir.

→ Le chronométrateur décompte ensuite oralement les 4 dernières secondes « **4.3.2.1.0** » (sauf si risque de temps-mort ou remplacement = priorité)

ANNONCES DE VIGILANCE

3. **Vigilance du Chronométreur des tirs :**

- **A chaque arrêt de jeu ou changement de possession, le Chronométreur des Tirs (CT) doit contrôler son CT et se rappeler du dernier temps affiché.**
- **Cela doit permettre de faciliter les rectifications en cas d'erreur**
- **Rappel : noter sur papier les temps affichés aux chronos en cas de temps-mort.**

PRINCIPE 4

GESTION DU DOUTE

GESTION DU DOUTE

PRINCIPE GENERAL

Lors des situations critiques avec **doute possible**, des annonces doivent être faites et des dispositions prises :

1. Si doute (pas d'évidence) sur interception avec changement de contrôle ou pas :

- Annonce par le chronométrateur des tirs : soit « **Contrôle ! 24** », soit « **pas de contrôle !** » et poursuite du décompte.
- Le chronométrateur confirme oralement (ex : « OK, contrôle ») et annonce le temps sur son chrono au cas où l'arbitre ne soit pas d'accord (« 7'31" »)
- Le CT mémorise de son côté le temps affiché au moment du contrôle/non contrôle supposé (« 17" »)
- En cas d'intervention de l'arbitre, ces informations lui sont communiquées par le commissaire ou le CT : « à 7'31, nouveau contrôle, il restait 17 sec. au CT, reset fait à 24 »²⁶

GESTION DU DOUTE

2. Si doute possible (pas d'évidence) sur « anneau touché ou non » lors d'un tir :

- Le CT annonce sa décision : « **Pas touché** » ou « **Touché ! 24 ! (ou 14 !)** »
- Le chronométreur confirme oralement (ex : « OK, touché ») et annonce le temps sur son chrono au cas où l'arbitre ne soit pas d'accord (« 5'24" »)
- Le CT annonce et mémorise de son côté le temps affiché au moment de la situation amenant le doute (« 7 " » → « 14" »)
- En cas d'intervention de l'arbitre, ces informations lui sont communiquées « à 5'23, anneau touché, il restait 7 sec. au CT, reset fait à 14 », par le commissaire ou le CT.

PÔLE FORMATION ET EMPLOI FFBB

JUIN 2018

Contact : bvauthier@ffbb.com



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