



# **NOUVELLES CONSIGNES** **OTM REGIONAUX** **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. Le chronométrateur 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<sup>ème</sup> faute de joueur, 3<sup>ème</sup> faute d'équipe »
3. Le chronométrateur confirme ce qui est écrit au tableau « OK, A2, 2<sup>ème</sup> faute de joueur , 3<sup>ème</sup> faute d'équipe A »

Note : toutes les fautes techniques et antisportives doivent être écrites sur un bloc note par le chronométrateur pour ne pas oublier une disqualification éventuelle pour cumul de FT ou UF.

# 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

1. A chaque arrêt du chrono, le chronométreur (C.J.) annonce verbalement le temps affiché au chrono (ex: « 5'24 »).
2. Le Marqueur 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 5 : 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/ou le Marqueur confirme qu'il a 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 Marqueur confirme** : ex : « OK, chrono redémarré »
4. Le 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. Le chronométreur annonce par ex. : « Erreur de score, je corrige, 54-55 »
2. Le marqueur contrôle et confirme : « OK, 54-55 »
3. 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)

# GESTION DES ERREURS

## Exemple 9 : Erreur de score sur la feuille de marque

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	<del>50</del>	<del>50</del> 4
	8	<del>51</del>	<del>51</del> 14
		52	52
	8	<del>53</del>	53
	<span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">8</span>	<del>54</del>	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.

**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 marqueur « OK dernière minute »
- Entrée dans les « **2 dernières minutes** » du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation (remplacement possible sur panier encaissé, 1<sup>er</sup> temps-mort perdu, remises en jeu possiblement avancées en zone avant, ...)  
→ confirmation par le marqueur « OK, 2 minutes »

# PÔLE FORMATION ET EMPLOI FFBB

JUIN 2018

Contact : [bvauthier@ffbb.com](mailto:bvauthier@ffbb.com)



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