



LA COMMUNICATION ENTRE OTM


Formation OTM
CDO Comité Isère Basket



Dernière mise à jour : Janvier 2015



DEFINITION

- ⇒ Une communication verbale permanente doit être établie entre OTM.
- ⇒ Un OTM qui a connaissance d'une demande de temps mort ou de remplacement l'annoncera à voix haute. Cette annonce sera répétée par le Marqueur pour en confirmer l'enregistrement.
- ⇒ Lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, le Marqueur doit indiquer par le signe de communication OK , en direction des arbitres, que les OTM sont prêts.
- ⇒ **Exception** : A la suite d'une faute, le Marqueur doit lever la plaquette de faute lorsqu'il est prêt.





Chronométrateur (ou Aide-marqueur)

Il annonce le n° du joueur qui a marqué et le nombre de points.

exemple : A8 3 points

Il valide le nouveau score annoncé par le Marqueur en disant OK après l'avoir inscrit sur le tableau d'affichage.

Une faute est sifflée : il annonce, au vu de la communication de l'arbitre, l'équipe A ou B et le n° du fautif ainsi que le type de faute et éventuellement le nombre de lancers francs de la réparation.

exemple : faute A8 P2

Lors de l'annonce du Marqueur, il manipule le tableau d'affichage des fautes et valide le nombre de fautes de joueur et d'équipe.





Chronométrateur

- Il avertit l'Arbitre, **3 minutes** puis **1 minute 30** avant le début des 1^{ère} et 3^{ème} périodes.
- Il avertit l'Arbitre **30 secondes** avant le début des 2^{ème} et 4^{ème} périodes et avant chaque prolongation.
- Il annonce à haute voix **2 minutes** quand il reste **2:00** dans la 4^{ème} période et chaque prolongation.





Demande de temps-mort et remplacement

Un temps mort ou un remplacement est demandé :

- Il signale la demande dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
- Avant que le ballon soit mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.
- Avant que le ballon soit mis à la disposition d'un joueur pour un premier ou unique lancer franc.
- Si l'arrêt de jeu est consécutif à une faute, il attend la fin de la gestuelle de l'Arbitre pour signaler la demande de temps mort. Ensuite, il procède aux inscriptions.
- S'il s'agit de la 5^{ème} faute d'un joueur, la demande de remplacement doit être effectuée avant la demande de temps mort.





Marqueur

Durant la rencontre

- Il doit répéter toutes les informations qu'il reçoit.
- Il relate toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.
- A l'issue des opérations de fin de rencontre, il remet à chaque équipe la copie de la feuille de marque.

Un panier est marqué

- Après l'inscription des points, il annonce le nouveau score. La lecture du score est faite de la gauche vers la droite en indiquant le score de l'équipe A puis celui de l'équipe B.
- Exemple :





Marqueur

Une faute est sifflée

- Dès le coup de sifflet et le poing levé de l'arbitre, il repère sur la feuille de marque l'équipe du fautif A ou B.
- Lors de l'inscription de la faute au compte du joueur, il annonce l'équipe, le n° du joueur, le nombre de fautes de ce dernier, ainsi que le nombre de fautes de l'équipe en mettant une croix dans la case correspondante. L'annonce des fautes d'équipe ne sera plus faite après la 4^{ème} faute d'équipe.

exemple : B4 3eme faute joueur 4eme faute d'équipe

- Après avoir procédé à toutes les inscriptions, il lève la plaquette indiquant le nombre de fautes du joueur concerné.
- S'il s'agit de la seconde faute antisportive ou technique du joueur, il lève la plaquette correspondant au nombre de fautes du joueur, repose la plaquette puis fait le geste de remplacement. Il inscrit un **U** indicé du nombre de lancer franc. Puis, un **GD** (Game Disqualification) s'inscrira automatiquement dans l'espace suivant.

| | | | | | | | | | | |
|----------|--------|----|----|---|---|----|----|----|----|----|
| VT820088 | DUPONT | B. | 10 | X | P | U2 | U2 | GD | | |
| VT850085 | DUPONT | A. | 11 | X | P | U2 | P2 | P2 | U2 | GD |





COMITÉ ISÈRE BASKET BALL

5 avenue Paul Verlaine – 38100 GRENOBLE

Tel : 04.76.22.33.55

comite@basket-isere.fr

www.basket-isere.fr

