



PROCEDURES A 4 OTM (HN) 2020-2021



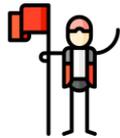
PROCEDURES MARQUEUR



PROCEDURES MARQUEUR



Annonce au CJ → Nombre de fautes



Annonce au CJ → 4 fautes d'équipe

PROCEDURES MARQUEUR



Annonce au CJ → « 5^{ème} faute »

Le CJ → Lève la plaquette **5** et fait retentir le signal sonore

Le M → effectue la gestuelle de remplacement
→ S'assure que le joueur sort



Même procédure en cas de disqualification

- FD
- FT + FT
- FT + U2
- U2 + U2

PROCEDURES MARQUEUR



FIBA

We Are Basketball

Correction de points

Cas 3: Points enregistrés pour la mauvaise équipe

Pour le 3ème cas, nous devrions suivre la même procédure que pour les points incorrectement attribués / enregistrés.

Le marqueur doit noter immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler la notation incorrecte. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si après la correction, A8 marque un panier suivi d'un lancer-franc, le marqueur doit continuer à enregistrer les points marqués et utiliser les espaces vides.

	A		B
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	8	54	54 8
	55	55	

	A		B
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	8	54	54 8
	55	55	

PROCEDURES MARQUEUR

Correction de fautes



Cas 6: Type de faute erroné

Si le marqueur note un type de faute incorrect, il doit écrire le type de faute correct par-dessus. A côté de la faute, il doit ajouter un petit point (●) pour se rappeler de l'erreur.

Joueur	P	P	P ●		
--------	---	---	----------------	--	--

Case 7: Faute enregistrée au mauvais joueur

Si le marqueur note une faute au mauvais joueur, il doit ensuite noter la faute au bon joueur. A côté de la mauvaise faute notée, il doit ajouter un petit point (●) pour se rappeler de l'erreur. Trois situations différentes peuvent alors se produire :

- Si ce joueur commet une faute de même type plus tard dans le match, l'inscription sera identique, avec le petit point.
- S'il commet un autre type de faute, le marqueur écrira par-dessus la 1ere faute notée.
- S'il ne commet pas de faute (ou d'autre faute), le marqueur barrera la faute avec un trait.

Joueur	P	P	P ₂ ●		
--------	---	---	------------------	--	--

Joueur	P	P	p ●		
--------	---	---	----------------	--	--

Joueur	P	P	ll ●		
--------	---	---	-----------------	--	--

PROCEDURES AIDE-MARQUEUR



Pas de changement FIBA

PROCEDURES CHRONOMETREUR DE JEU



PROCEDURES CHRONOMETREUR DE JEU



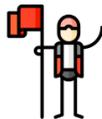
NOUVEAUTE



→ Répercute les demandes de remplacements et de TM via son signal sonore



→ Lève la plaquette



→ Contrôle des fanions d'équipe

PROCEDURES CHRONOMETREUR DE JEU



RAPPEL : Sur tout arrêt ou démarrage du chronomètre de jeu, le chronométrateur de jeu doit contrôler visuellement ses plots pour vérifier que l'affichage est bien en marche ou arrêté, comme il se doit.

PROCEDURES CHRONOMETREUR DES TIRS



Pas de changement FIBA

PROCEDURES CHRONOMETREUR DES TIRS

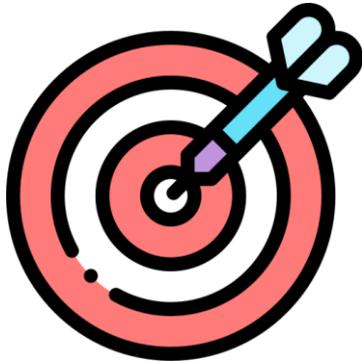


RAPPEL : A chaque manipulation le chronométrateur des tirs doit contrôler visuellement ses plots pour vérifier que l'affichage est correct, notamment sur :

- Anneau touché
- Rebond contrôlé
- Panier marqué
- Redémarrage après panier marqué
- Interception
- Réglage sur remise en jeu
- Redémarrage sur remise en jeu
- Tout coup de sifflet de l'arbitre
- Tout arrêt ou démarrage du chronomètre des tirs

PROCEDURES REGARD CROISE





Objectif

Ne pas manquer une demande de temps-mort ou de remplacement en ayant systématiquement les 2 bancs dans le champ de vision.

PROCEDURES REGARD CROISE



Lors d'une faute...

PENDANT la communication de l'arbitre



PROCEDURES REGARD CROISE



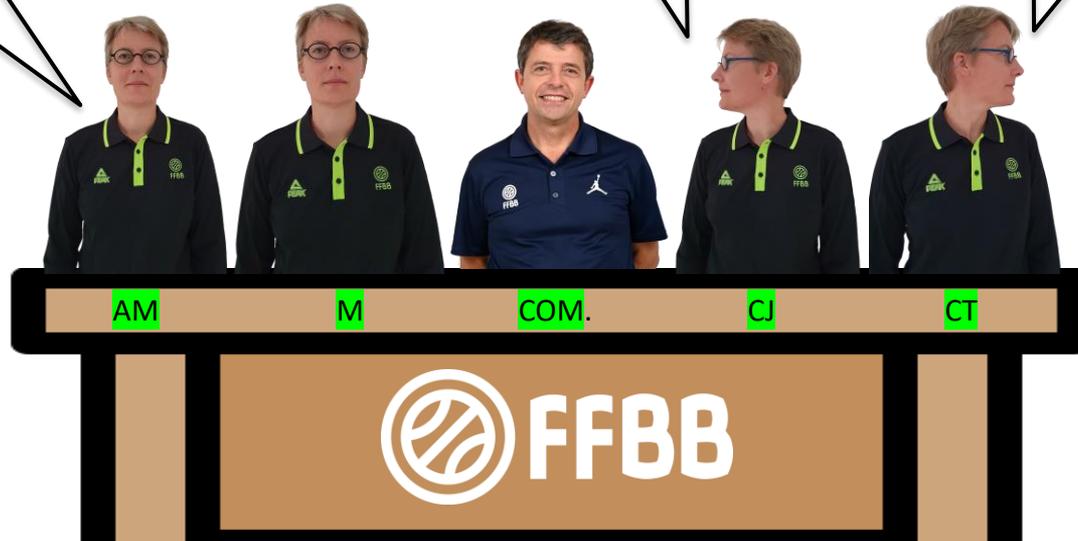
Lors d'une faute...

Je communique verbalement au marqueur la gestuelle de l'arbitre et j'affiche les données au tableau

Le BiM regarde la gestuelle de l'arbitre

Je regarde le banc à ma droite

Je regarde le banc à ma gauche

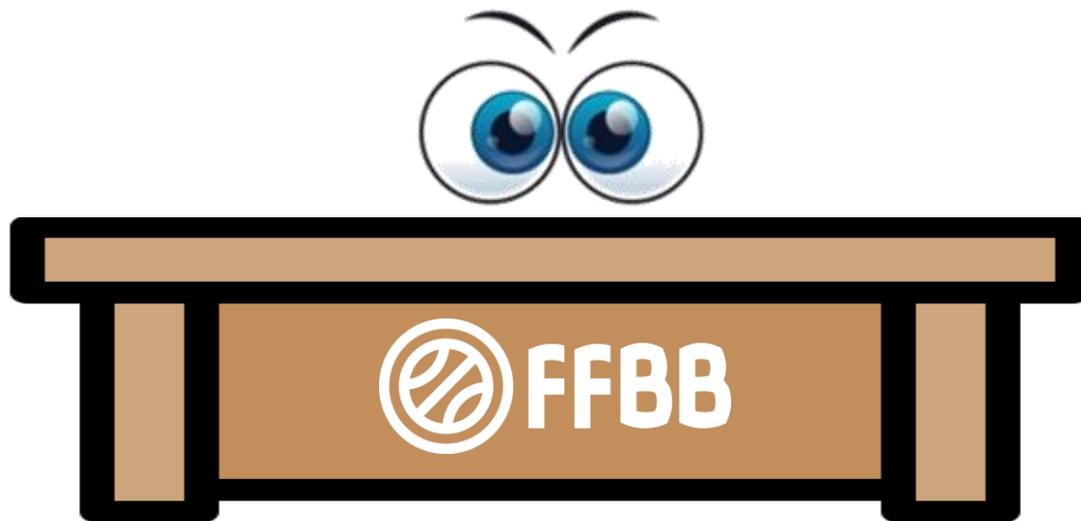


PROCEDURES REGARD CROISE



Lors d'une faute...

... **APRES** la communication de l'arbitre

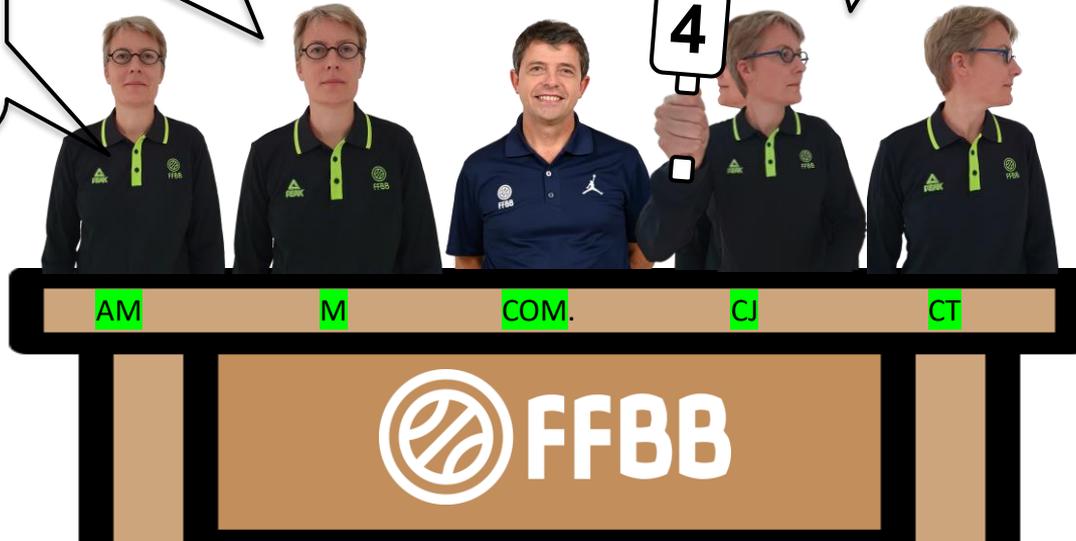


PROCEDURES REGARD CROISE

1. Je répète les infos de l'AM, je les note sur la feuille, annonce à voix haute ce que je note, le nb de fautes de joueur et d'équipe, LF, score ... et m'assure que le CJ a eu l'info du nb de fautes

2. Je valide que l'annonce du M est conforme aux infos affichées au tableau

3. Je lève la plaquette de faute



Position de l'arbitre

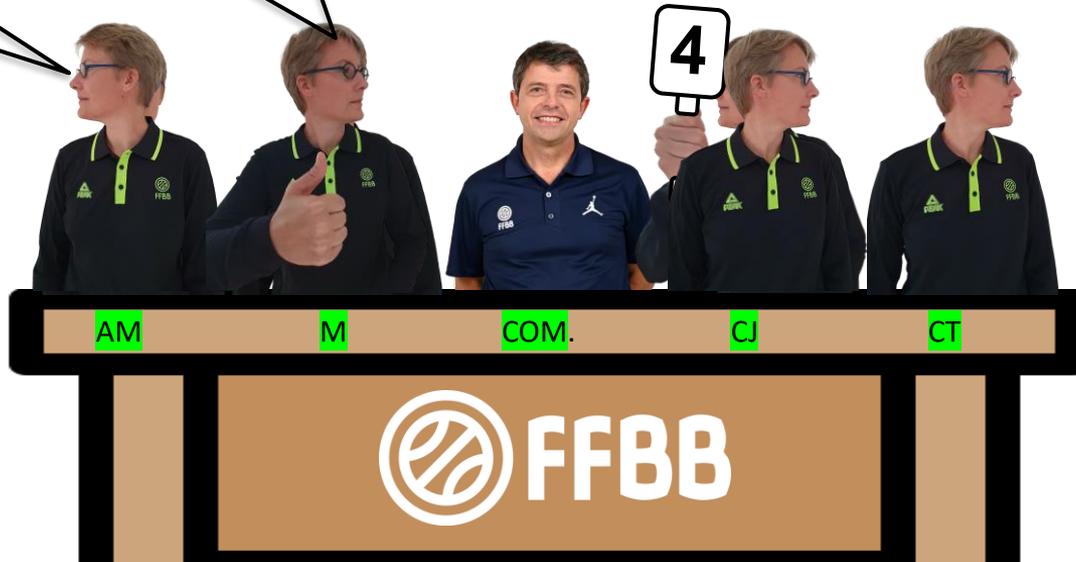


PROCEDURES REGARD CROISE



5. Comme en début de quart-temps, je lève mon pouce quand nous sommes tous prêts

4. « Je reprends »
(le regard croisé)



Position de l'arbitre



PROCEDURES REGARD CROISE

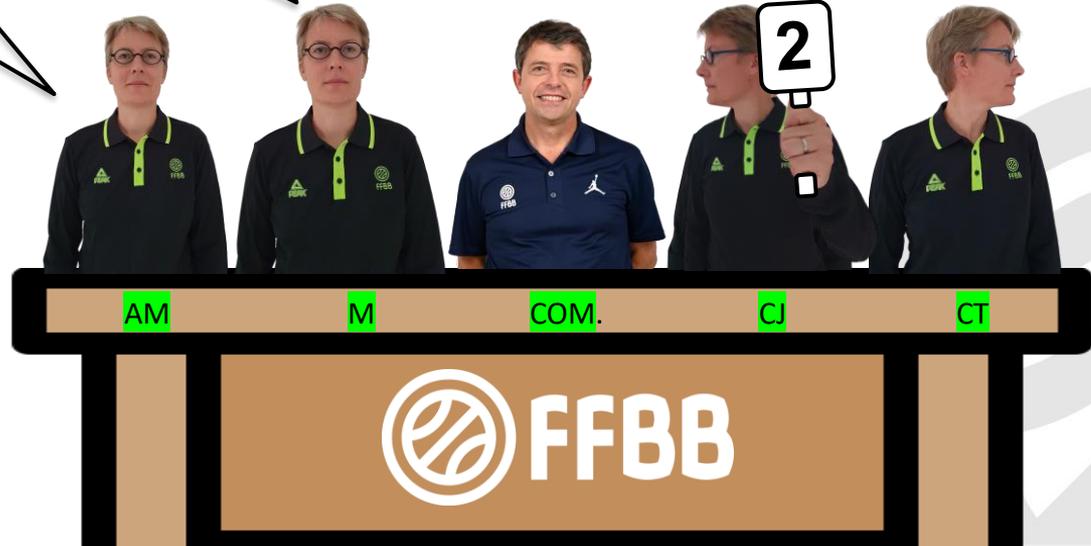
Position de l'arbitre



2. Je valide l'annonce du M affiche que j'affiche au tableau

1. Je répète les infos de l'AM. Je les note sur la feuille et m'assure que le CJ a eu l'info du nb de fautes

3. Je lève la plaquette de faute



PROCEDURES REGARD CROISE

Position de l'arbitre

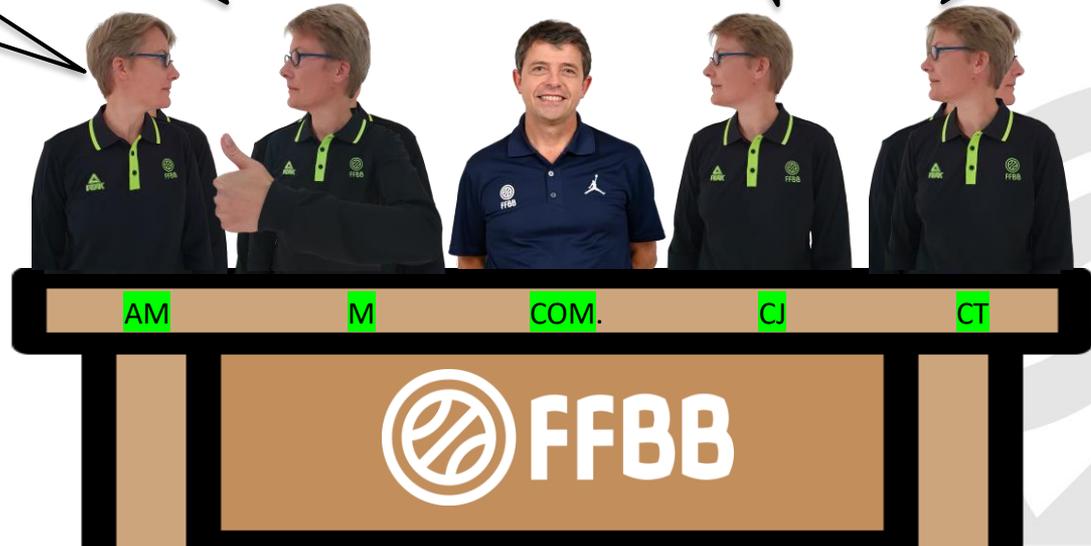


4. « Je reprends »
(le regard croisé)

7. Comme en début de quart-temps, je lève mon pouce quand nous sommes tous prêts

5. Au CT :
« Tu peux revenir sur le jeu »

6. « Ok »



PROCEDURES REGARD CROISE



Le Marqueur doit lever le pouce (plaquette levée par le CJ)



La demande de TM doit parvenir à l'ensemble de l'équipe avec confirmation au coach par un pouce



Les demandes remplacement/TM sont répercutées par le **CJ** en utilisant son signal sonore



TM (annonce et gestuelle) → par CJ sur panier encaissé
→ par M dans les autres cas

VIDEO



En cas d'arbitrage vidéo, un TM ou remplacement ne doit être signalé qu'après la décision finale annoncée par les arbitres.

Tout temps mort ou remplacement demandé avant ou pendant un arbitrage vidéo peut être annulé après l'annonce de la décision finale, quelle qu'elle soit.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

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