



REGARD CROISÉ À 3 OTM
OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF
AVEC E-MARQUE

Pour une meilleure observation de toute la rencontre !

REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Pour simplifier la présentation de ce document, les OTM seront nommés comme suit :

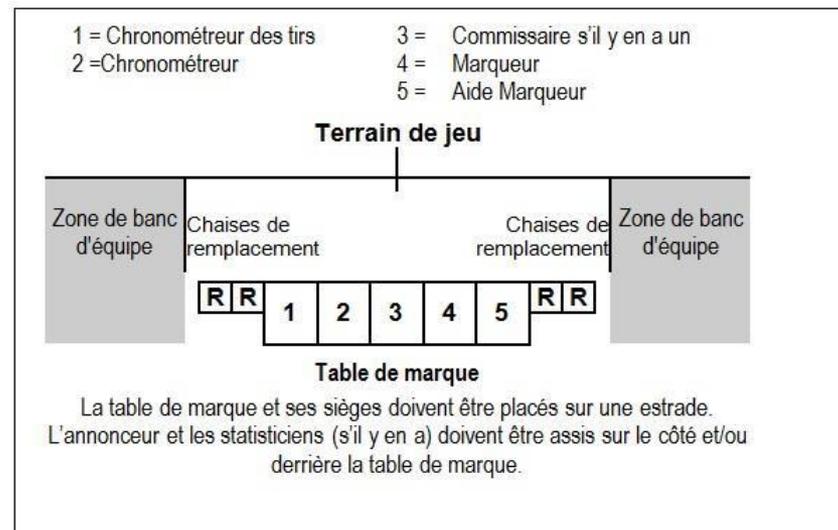
- M = Marqueur (ou e-Marqueur)
- AM = aide-marqueur
- C = Chronométrateur de jeu
- CT = Chronométrateur des tirs



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Entrées en jeu de départ :

- Le C dicte les 5 des deux équipes au marqueur,
- Le M vérifie la conformité,
- Le C enregistre sur la fiche de suivi l'équipe de droite,
- Le CT enregistre sur la fiche de suivi l'équipe de gauche.



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

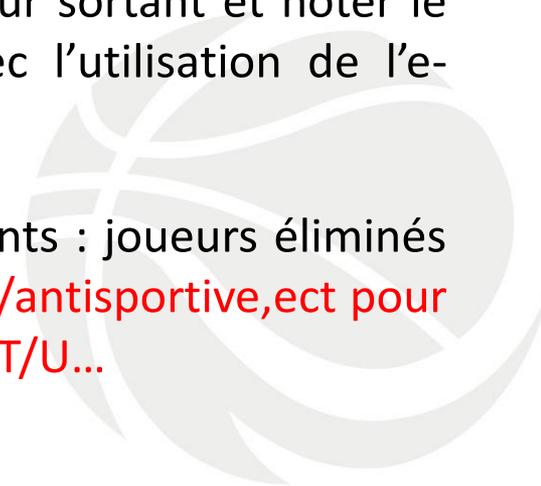
Suivi des remplacements / fiche de suivi :

A chaque remplacement le C ou le CT l'annonce au M pour enregistrement de la feuille (ex. : A7 pour A5)

→ Attention au moment de l'annonce, laisser le marqueur gérer les priorités et faire les annonces après.

Durant toute la rencontre, sur la fiche de suivi doit figurer les 5 joueurs présents sur le terrain. Ainsi à chaque remplacement, barrer le joueur sortant et noter le joueur entrant. Cette procédure reste valable même avec l'utilisation de l'e-marque.

Notation particulière sur la fiche du suivi pour les cas suivants : joueurs éliminés et disqualifiés, et joueurs sanctionnés d'une faute technique/antisportive, ect pour être capable de réagir rapidement en cas de deuxième faute T/U...



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Suivi des remplacements / fiche de suivi :

Equipe : * A (B) couleur : bleue * entourer

Entrée en jeu :  15

période	15' de début	Suivi des joueurs sur le terrain										Gestion de l'indicateur de poss.	Capitaine en titre n° : 4	
													Suivi du Capitaine en jeu	
1ère période		8											→	∅
		5												8
		6												
		12												
		14												
2ème période		4										↔	∅	
		8											4	
		11												
		12												
3ème période												↔	∅	
														8
		12												
		6												
		7												
4ème période												↔	∅	
														4
		4												
		5												

Situations / remarques :

4ème période - 5'17 - situation 24" sur tir de A14 - ballon touche



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Surveillance pour les demandes de TM pendant le jeu (panier opposé au banc) :

- Gestion faite par le binôme des **C** et **CT**
- Lors d'un panier marqué le **C** doit avoir toujours le banc en contrôle visuel et ne regarde plus le jeu.

- Le **CT** annonce :
« panier » lorsqu'un panier est réussi
« fini » pour annoncer la fin d'une occasion de TM.

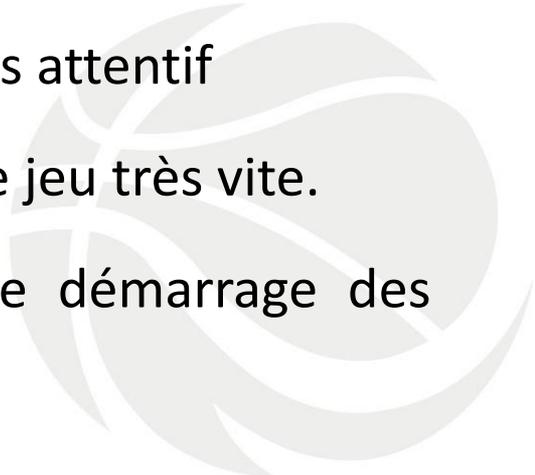
- Le **CT** doit être en soutien en cas de doute sur le numéro du joueur qui a marqué.



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Surveillance des bancs lorsque le ballon est mort et chrono arrêté

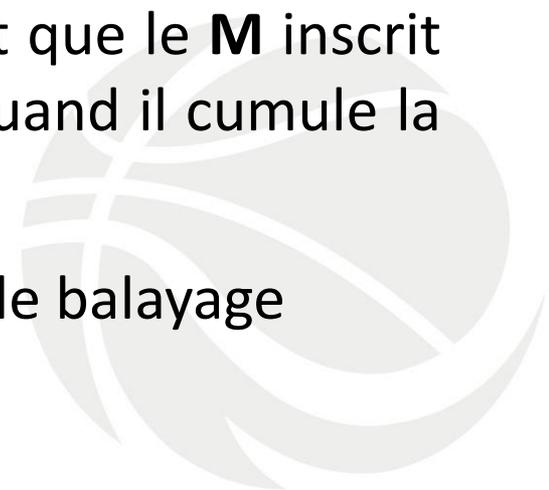
Après une violation

- Le **M** gère le banc du côté de la REJ
 - Le **C** regarde le banc à l'opposé de la REJ
 - Avec l'e-Marque le **CT** se doit d'être également très attentif
 - Le **M** annonce « en jeu » et le **C** revient regarder le jeu très vite.
 - En sécurité, le **CT** annonce « touché » pour le démarrage des chronomètres.
- 

REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Après une faute (pendant la communication des arbitres)

- Le **C** regarde l'annonce de l'arbitre et surveille (balayage) le banc côté du jeu.
- Le **C** effectue la communication au marqueur (fonction d'**AM**)
- Le **CT** surveille les 2 côtés (balayage) pendant que le **M** inscrit sur la feuille et le **C** inscrit sur son pupitre (quand il cumule la fonction d'**AM** en plus)
- Le rôle du **CT** est là aussi très important dans le balayage



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

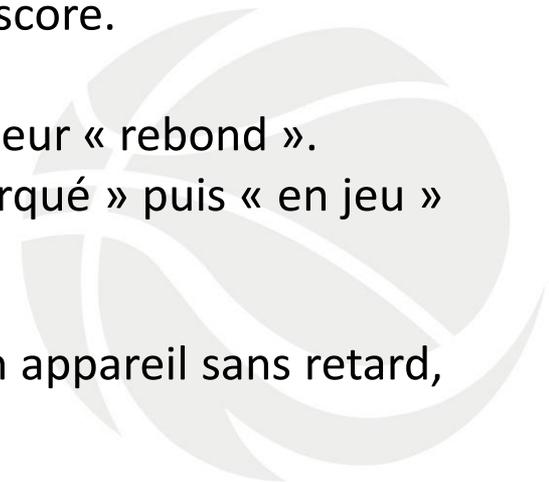
Après une faute (après la communication des arbitres)

- Le **M** balaye entre le jeu et le banc à l'opposé de la REJ ou LF
- Le **C** balaye entre le jeu et le banc du côté de la REJ ou LF

Cas LF :

- Le **M** regarde le banc à l'opposé, le **C** annonce au marqueur si le LF est marqué ou non.
- Le **C** annonce l'évolution du score, le marqueur répète le score.
- Si le dernier ou unique LF est raté, le **C** annonce au marqueur « rebond ».
- Si le dernier ou unique LF est marqué, le **C** annonce « marqué » puis « en jeu » quand le ballon est à disposition pour la remise en jeu.

→ Objectif: le **C** (ou **CT**) puisse démarré correctement de son appareil sans retard, le **M** n'ayant pas de temps à gérer.



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

A la reprise du jeu après un temps-mort :

- Le **M** gère le banc du côté de la REJ
- Le **C** regarde le banc à l'opposé de la REJ
- Le **M** annonce « en jeu » et le **C** revient regarder le jeu
- En sécurité le **CT** annonce « touché » pour le démarrage des chronomètres



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Durant un temps-mort

- Le **M** et le **C** gèrent le banc de droite après avoir vérifié la feuille de marque et le tableau d'affichage
- Le **CT** gère le banc de gauche

Le but de gérer les bancs pendant les temps-mort est de pouvoir réagir aux remplacements non-passés par la table de marque, et de les signaler aux arbitres rapidement, ce qui sera plus discret et laissera le temps aux arbitres de le signaler aux coachs.



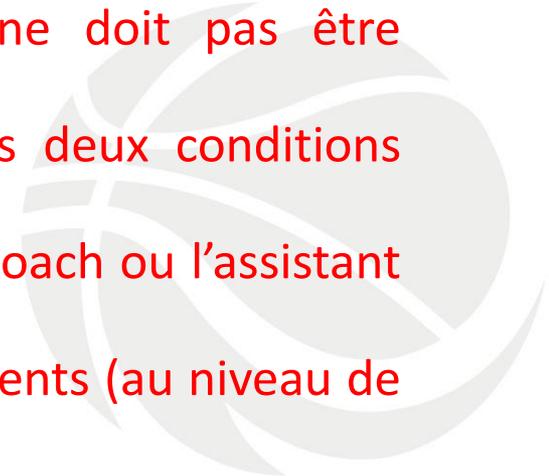
REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Confirmation de la prise en compte d'une demande de remplacement ou de temps-mort (aux joueurs ou aux entraîneurs) :

- Un des OTM doit confirmer la prise en compte de la demande en faisant le geste « OK » ou un mouvement de la tête (ok ou oui)
- Le plus important, c'est que les intéressés sachent que l'un des OTM a bien pris connaissance de la demande.

Rappel: la demande de remplacement d'un joueur ne doit pas être anticipée!

- Elle doit être signalée et prise en compte dans les deux conditions suivantes:
 - Le joueur fait le signe conventionnel (et non le coach ou l'assistant coach)
 - Le joueur se trouve dans la zone des remplacements (au niveau de la chaise des remplacements)



REGARD CROISÉ À 3 OTM AVEC E-MARQUE OU 4 AVEC AIDE-MARQUEUR CLUB INACTIF

Rappel:

Les annonces signalées dans ce document sont à titre « indicatifs », par contre il est très important d'échanger entre vous sur le type de mots ou annonces que vous allez mettre en place.

Exemple:

- « en jeu » peut être remplacé par « jeu »
- « panier » peut être remplacé par « marqué »
- ...

La notion de Balayage qui est utilisée à plusieurs reprises consiste à regarder les différents bancs, à tour de rôle, en tournant la tête, gérer les deux bancs en même temps.

Le regard croisé est mis en place pour simplifier et aider dans la gestion des bancs, pour éviter des oublis, il faut comprendre qu'il est important que tout les OTM le mettent en place pour qu'il fonctionne parfaitement. Il est à mettre en place en CF et est recommandé en région.



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