

Formation OTM Chrono & 24/14''



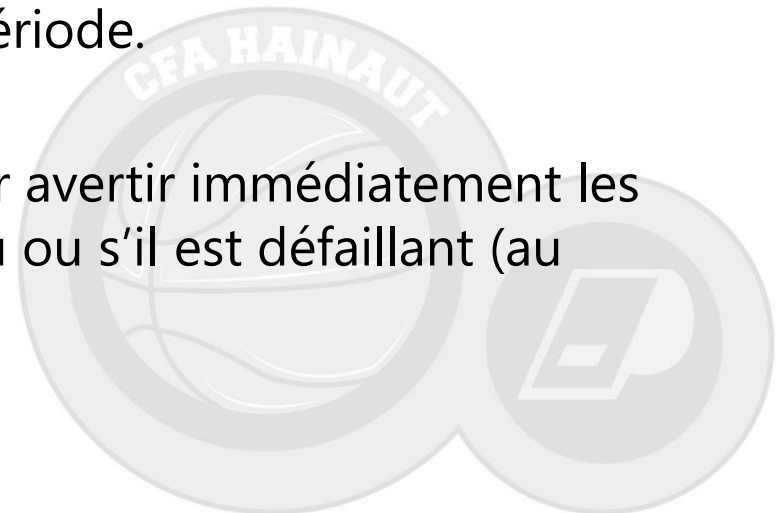
CHRONOMÉTREUR DE JEU



Le Chronométrateur (1)

Le Chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu à sa disposition et doit :

- Mesurer le **temps de jeu**, les **temps-morts** et les **intervalles de jeu** (avec un chronomètre en parallèle, si nécessaire)
- S'assurer qu'un **signal sonore automatique très puissant** retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période.
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres si le signal n'a pas été entendu ou s'il est défaillant (au moyen d'un sifflet, par exemple).

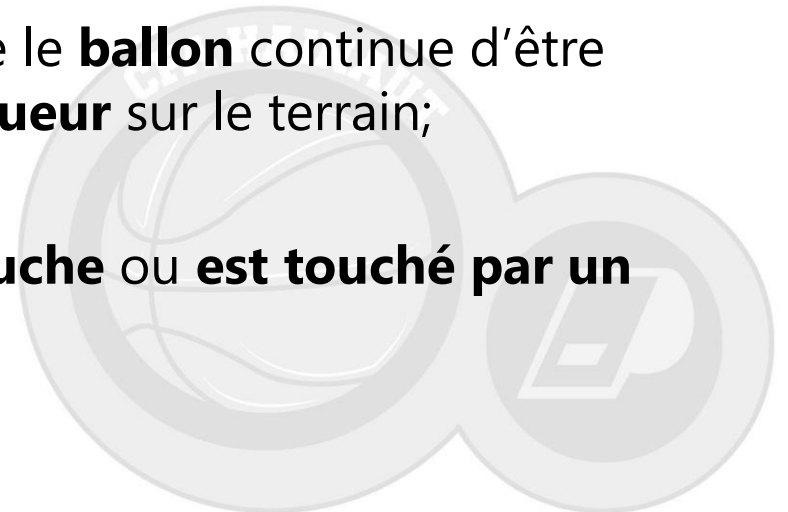


Le Chronométrateur (2)

Le Chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

1. Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

- Lors d'un **entre-deux**, le ballon est légalement **frappé par un sauteur**;
- Après un **lancer-franc manqué** et que le **ballon** continue d'être **vivant** dès que le ballon **touche un joueur** sur le terrain;
- Lors d'une **remise en jeu**, le ballon **touche** ou **est touché par un joueur** sur le terrain.



Le Chronométrateur (3)

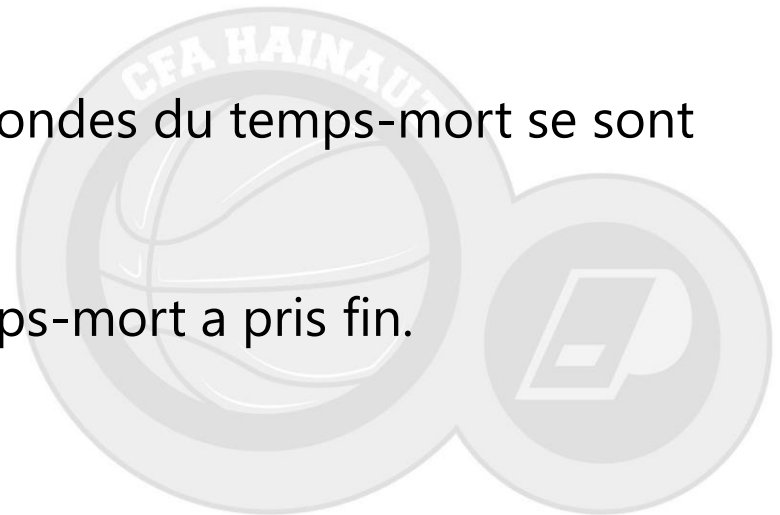
2. Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- Le **temps de jeu** d'une période **a pris fin**
- Un **arbitre a sifflé** (alors que le ballon est vivant)
- Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
- Un **panier est marqué dans les 2 dernières minutes** de la 4ème période et les 2 dernières minutes de toute prolongation
- Le **signal sonore de l'appareil des 24 secondes retentit** alors que la même équipe contrôle toujours le ballon.
(!!! Bien vérifié que l'arbitre siffle bien la violation)

Le Chronométrateur (4)

Le Chronométrateur doit mesurer **le temps-mort d'équipe** de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps-morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal des temps-morts
- Avertir les arbitres (par un geste) lorsque 40 secondes du temps-mort se sont écoulées.
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.



Le Chronométrateur (5)

Le Chronométrateur doit mesurer **les intervalles de jeu** de la manière suivante :

- Déclencher le chronographe immédiatement à la fin de la période précédente,
- Signaler aux Arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes et ensuite 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.



Le Chronométrateur (6)

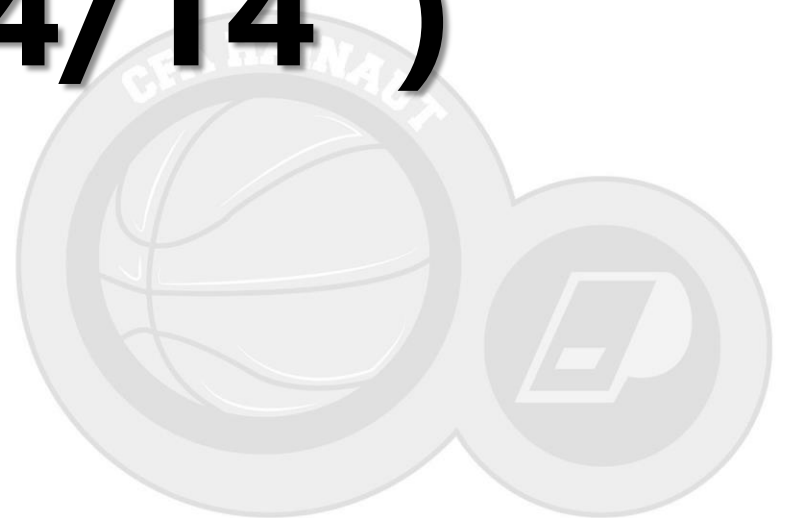
Le Chronométrateur doit effectuer **les tâches suivantes** :



- **Indiquer le nombre de fautes** commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible pour les 2 entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur.
- **Placer la plaquette (rouge) de fautes d'équipe** à l'extrémité de la table de marque.
- **Effectuer les remplacements.**
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon ne redevienne vivant.



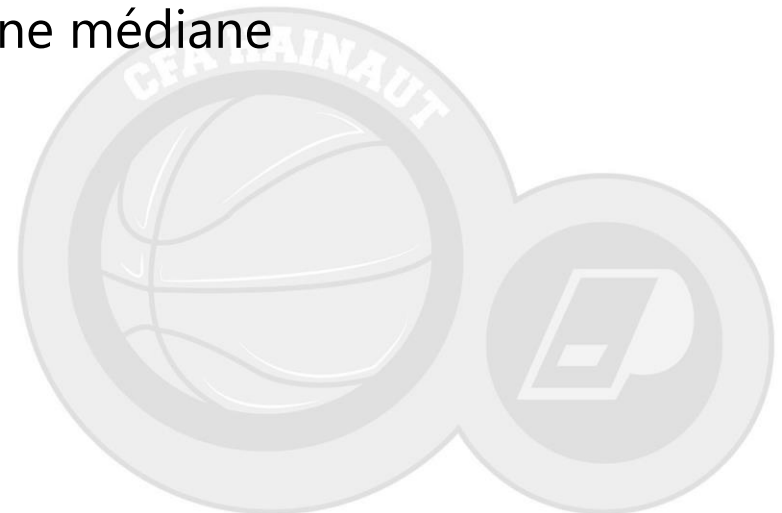
CHRONOMÉTREUR DE TIR (24/14")



Le Chronométrateur de tir (1)

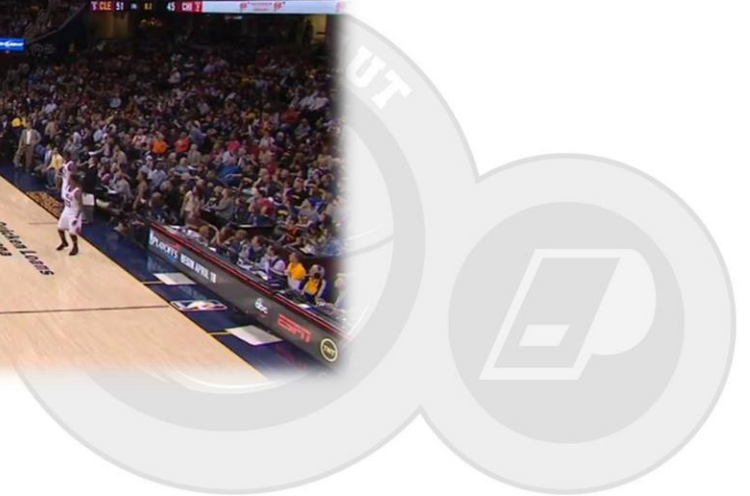
Le Chronométrateur de tir doit disposer d'un appareil des 24 (14) secondes et initier le comptage de tir dès que :

- Une équipe établit un **nouveau contrôle** de ballon vivant sur le terrain de jeu
- Le ballon est **touché par un joueur sur le terrain** suite à une remise latérale ou de la prolongation de la ligne médiane



Le Chronométrateur de tir (2)

Pour effectuer un tir au panier, l'équipe qui gagne le contrôle du ballon disposera de :



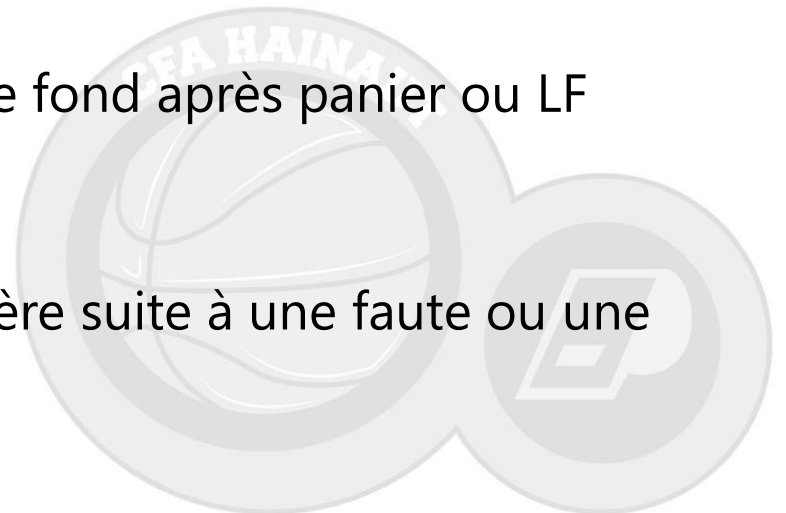
Le Chronométrateur de tir (3)

24 SECONDES :



Après avoir :

- 1) Gagné le premier contrôle après l'entre-deux ;
- 2) Gagné le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire ;
- 3) Effectué une remise en jeu en ligne de fond après panier ou LF pour l'équipe qui ne marque pas ;
- 4) Effectué une remise dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire.

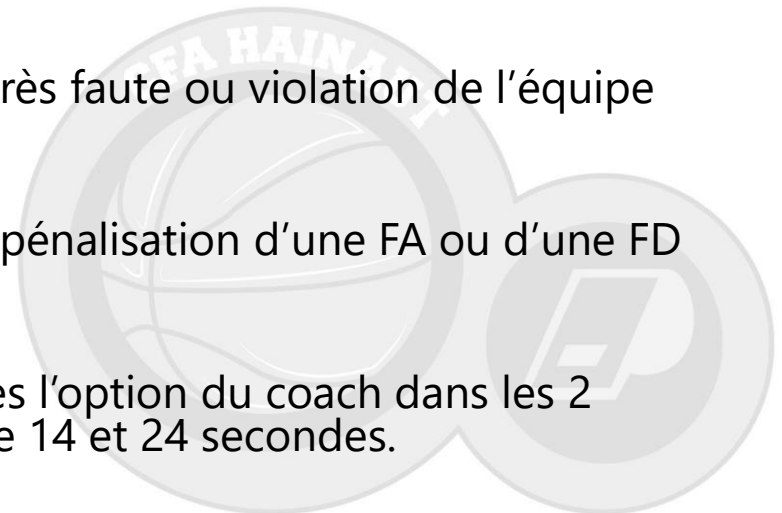


Le Chronométrateur de tir (4)

14 SECONDES :

Après avoir :

- 1) Gagné le premier contrôle du ballon, après que celui-ci ait touché l'anneau de l'équipe adverse quand il était contrôlé par la même équipe (situation de rebond offensif) ;
- 2) Effectué une remise dans sa zone avant suite à une faute ou une violation de l'adversaire, quand la même équipe contrôlait le ballon et qu'il restait 13 secondes ou moins de temps de tir ;
- 3) Effectué une remise en jeu en zone avant après faute ou violation de l'équipe qui contrôlait le ballon ;
- 4) Effectué la remise en jeu faisant partie de la pénalisation d'une FA ou d'une FD dès la ligne de remise en zone avant ;
- 5) Effectué la remise en jeu en zone avant, après l'option du coach dans les 2 dernières minutes, si le chrono affichait entre 14 et 24 secondes.



Le Chronométrateur de tir (5)

Ne change pas :



Après avoir :

- 1) Effectué une remise en jeu en zone avant après faute ou violation de l'équipe adverse si le chrono affichait 14 ou plus secondes
- 2) Stoppé le jeu à cause d'une action liée à l'équipe qui contrôle le ballon ou non liée à aucune des deux équipes, à moins de désavantage pour les adversaires ;
- 3) Annulé des sanctions égales contre les deux équipes
- 4) Effectué la remise en jeu après une sortie de balle par l'équipe adverse
- 5) Effectué la remise en jeu en zone avant, après l'option du coach dans les 2 dernières minutes, si le chrono affichait 13 ou moins secondes
- 6) Si une FT est sanctionnée contre l'équipe contrôlant le ballon et celle-ci effectue la remise après le lancer franc

Principe de base

Une équipe qui a contrôlé le ballon dans sa zone avant ne peut pas obtenir une nouvelle période de 24 secondes sans que l'équipe adverse ait contrôlé le ballon



SYNTHESE






	ENTRE-DEUX	DERNIER LANCER-FRANC	REMISE LATÉRALE	APRÈS TOUCHER L'ANNEAU	APRÈS PANIER MARQUÉ
CHRONO DE JEU	BALLON TOUCHÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON TOUCHÉ	N'ARRÊTE PAS	N'ARRÊTE PAS
CHRONO TEMPS DE TIR	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ

BALLON TOUCHÉ
(2 DERNIÈRES MINUTES 4ÈME QUART)

LES SIGNAUX DES ARBITRES



Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

Temps-mort imputé	24 secondes	Jeu au pied volontaire
 <p>9</p>	 <p>23</p>	 <p>25</p>
Forme de « T » avec l'index	Toucher l'épaule des doigts	Pointer le pied

