

Formation OTM

Chrono & 24/14"



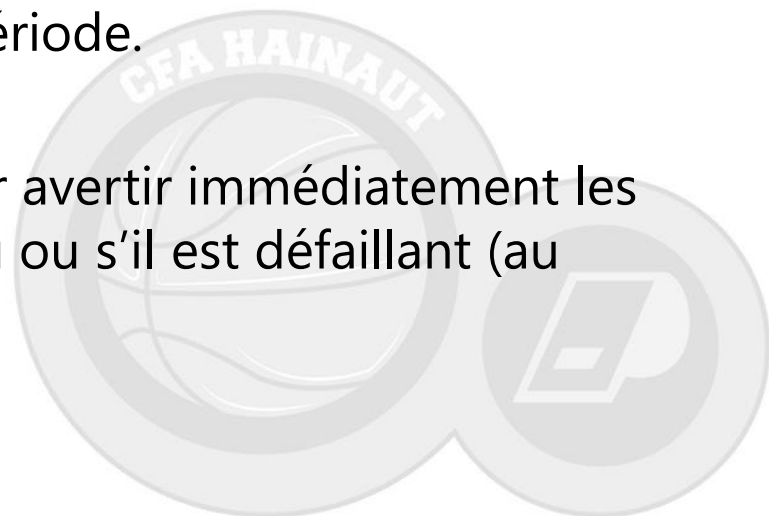
CHRONOMÉTREUR DE JEU



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).

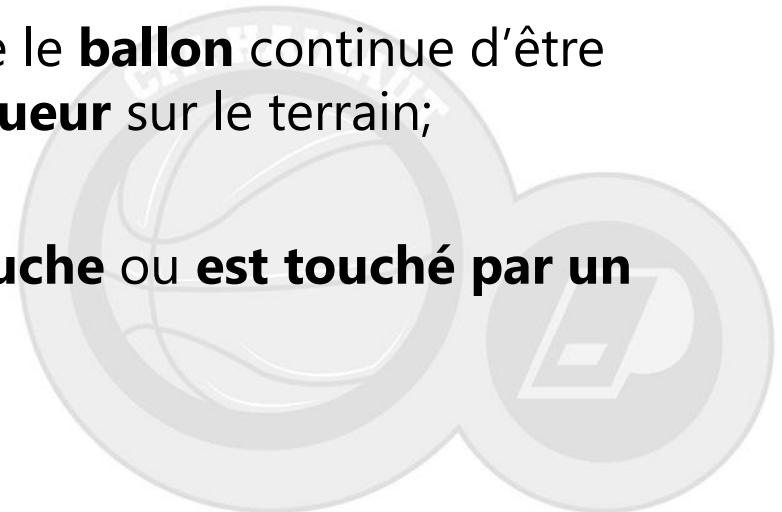


Le Chronométrateur (2)

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

1. Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

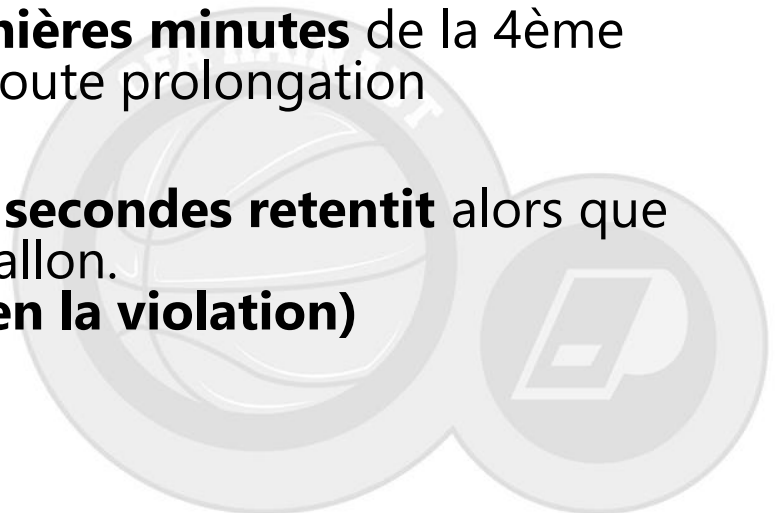
- Lors d'un **entre-deux**, le ballon est légalement **frappé par un sauteur**;
- Après un **lancer-franc manqué** et que le **ballon** continue d'être **vivant** dès que le ballon **touche un joueur** sur le terrain;
- Lors d'une **remise en jeu**, le ballon **touche** ou **est touché par un joueur**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



Le Chronomètreur (3)

2. Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

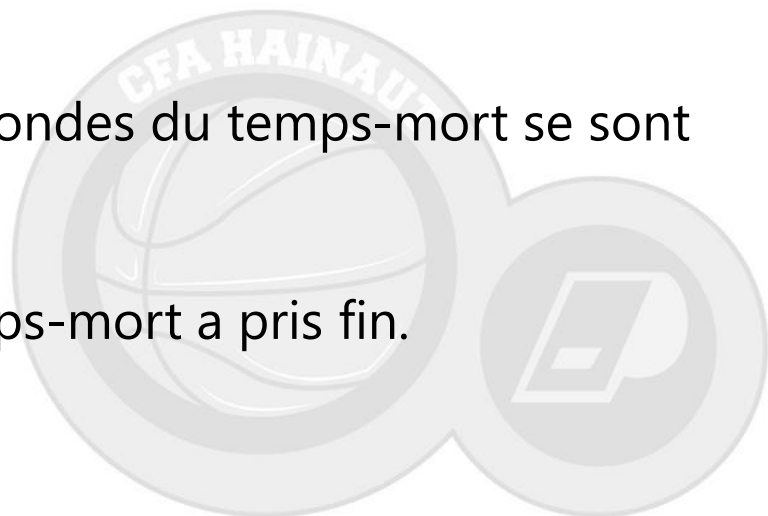
- Le **temps de jeu** d'une période **a pris fin**
- Un **arbitre a sifflé** (alors que le ballon est vivant)
- Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
- Un **panier est marqué dans les 2 dernières minutes** de la 4ème période et les 2 dernières minutes de toute prolongation
- 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 :

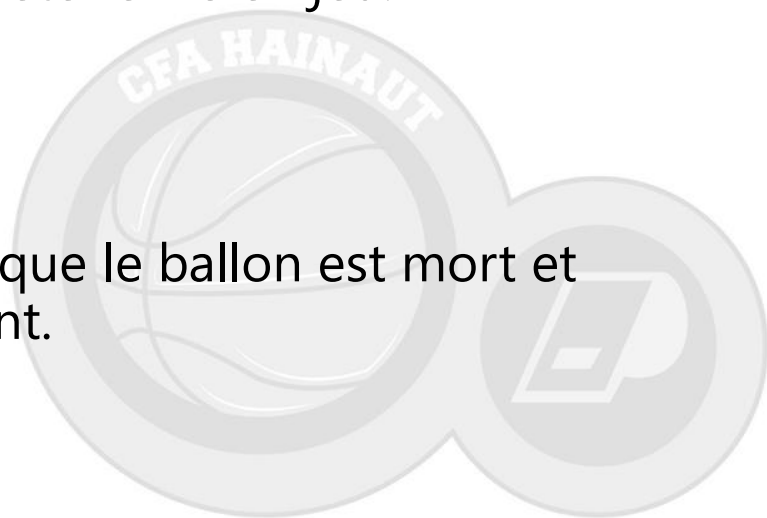
- Déclencher le chronographe immédiatement à la fin de la période précédente,
- Signaler aux Arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes.



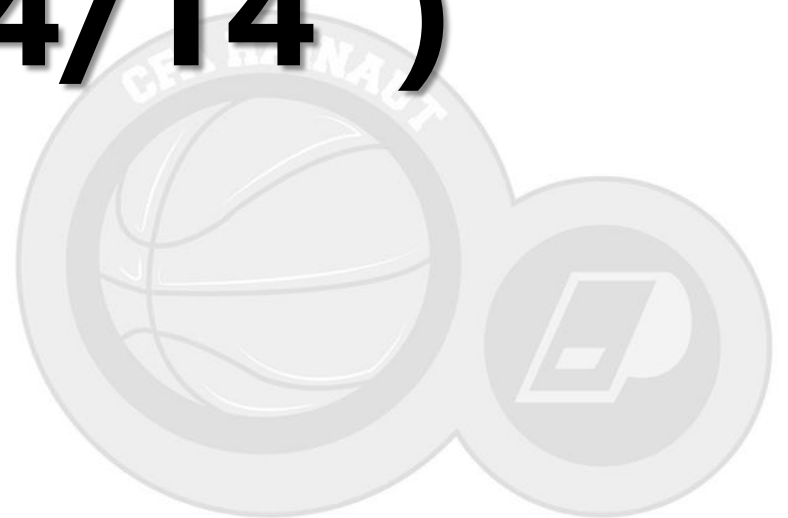
Le Chronométrateur (6)

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, après que le ballon a été remis en jeu.
- **Signaler 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 Chronomètreur de tir (1)

Le Chronomètreur 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 :



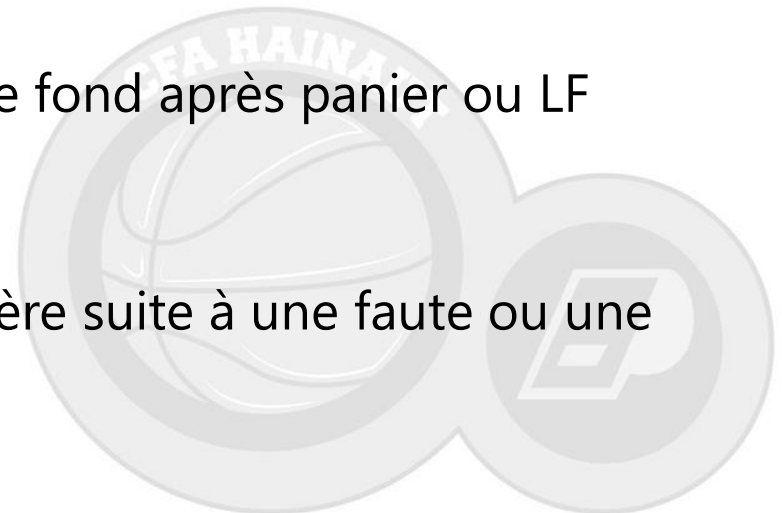
Le Chronomètreur de tir (3)

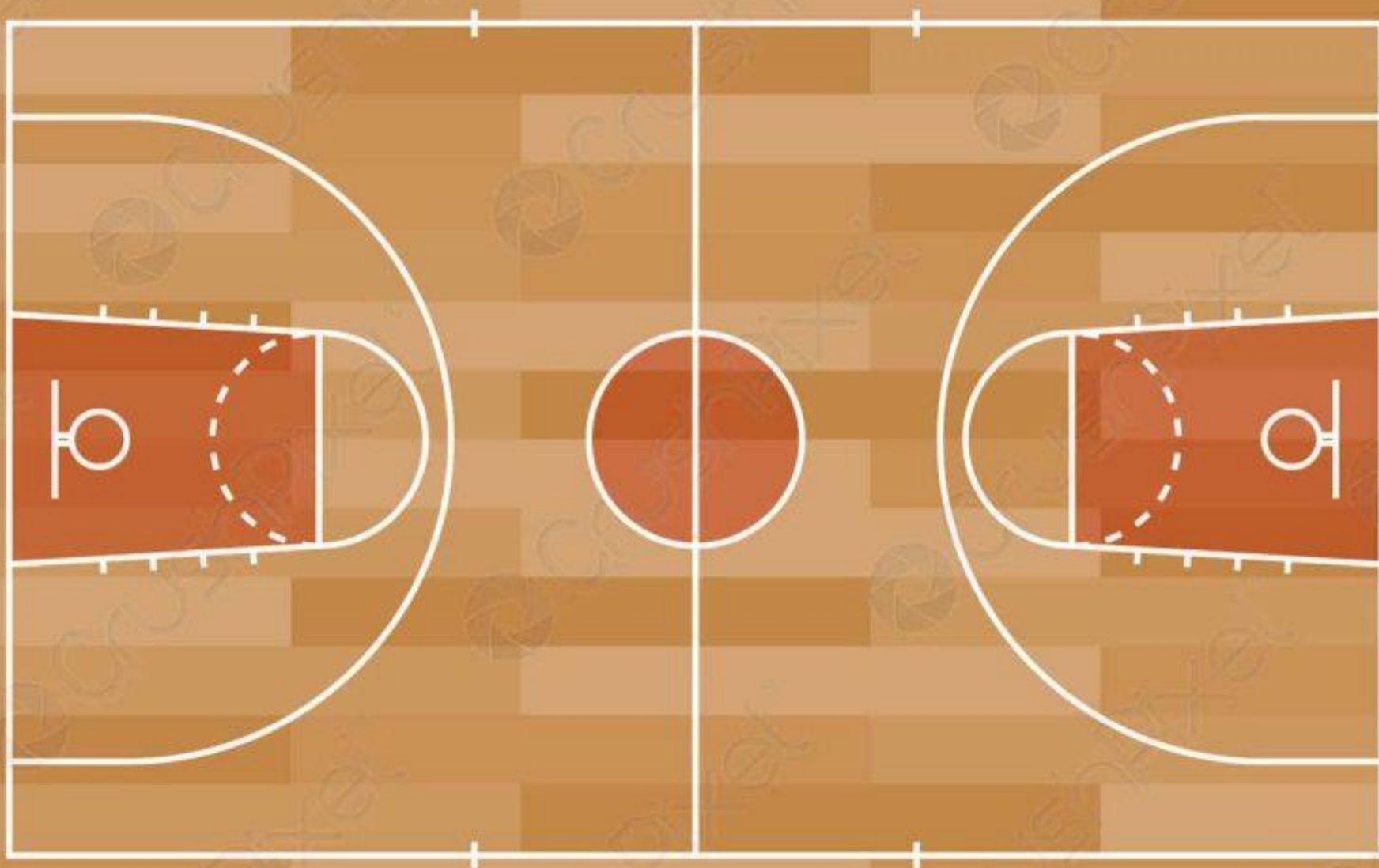
24 SECONDES :



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 pied de l'adversaire.





#2133910

Le Chronomètreur de tir (4)

14 SECONDES :

Après avoir :

- 1) Gagné le contrôle du ballon après un 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 suite à une FU ou disqualifiante;
- 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 Chronomètreur 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) Après des **sanctions communes** (Team A: TC / Team B :TC)
- 3) Effectué la remise en jeu après **une sortie de balle par l'équipe adverse;**
- 4) 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;
- 5) 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 BALLON TOUCHÉ (2 DERNIÈRES MINUTES 4 ^{ÈME} QUART)
CHRONO TEMPS DE TIR	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ

LES SIGNAUX DES ARBITRES



Arrêt du chronomètre



Paume ouverte

Arrêt du chronomètre pour faute



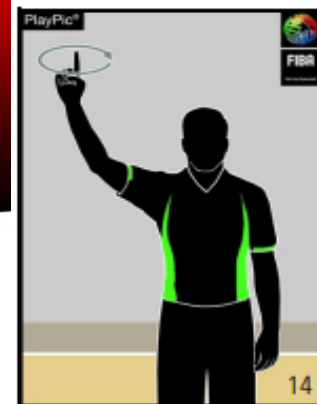
Un poing fermé

Démarrage du chronomètre



Couperet avec la main

SHOT CLOCK RESET



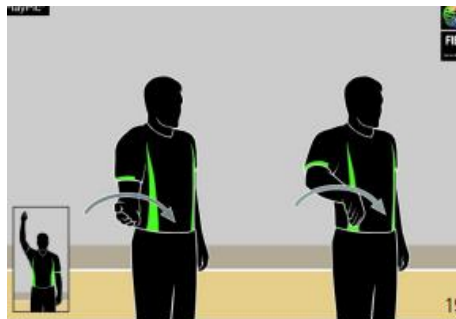
3 SECONDS



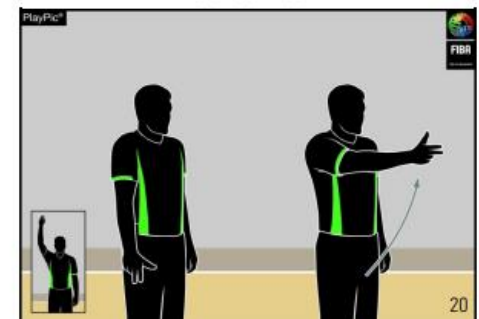
Rotate fists



Patting motion with palm



Half rotation with palm



Jeu au pied volontaire



Pointer le pied

FOUL

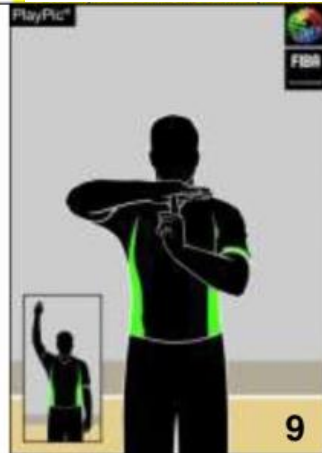


Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands



Forme de « T » avec l'index



Toucher l'épaule des doigts