

FORMATION 24'' CHRONOMETREUR DES TIRS

**OFFICIEL TABLE DE
MARQUE (OTM)
BASKET FAUTEUIL**



www.francebasketfauteuil.org

Sa principale fonction est le décompte des périodes de 24 secondes.
Il travaille en relation étroite avec le chronomètreur de jeu.

Equipement du chronométrateur des tirs

Il doit avoir à disposition :



- Un stylo
- Un carnet de feuilles blanches



- Un sifflet

- Un chronomètre



Equipement mis à disposition

Un chronomètre des tirs



Des plots 24 secondes au-dessus des paniers (ou derrière les paniers fixés aux murs ou directement au sol)



Avant la rencontre

Le chronométreur des tirs doit arriver une heure avant le début de la rencontre. Il doit tester son matériel:

- Vérifier que son boîtier est relié ou non (couplé) au chronomètre de jeu, c'est-à-dire qu'un arrêt du chronomètre de jeu stoppe ou pas le chronomètre des tirs (en informer les arbitres)



- Le boîtier se réinitialise à 24s et 14s

- Du décompte des 5 dernières secondes

- ☐ Secondes pleines « démarrage à 24 secondes » (violation des 8 secondes à 16'')
- ☐ Dixièmes « démarrage à 23 secondes » (violation des 8 secondes à 15'')

- Le fonctionnement de la touche occultation



- Le fonctionnement de la coupure de la sonnerie



- Tester les corrections



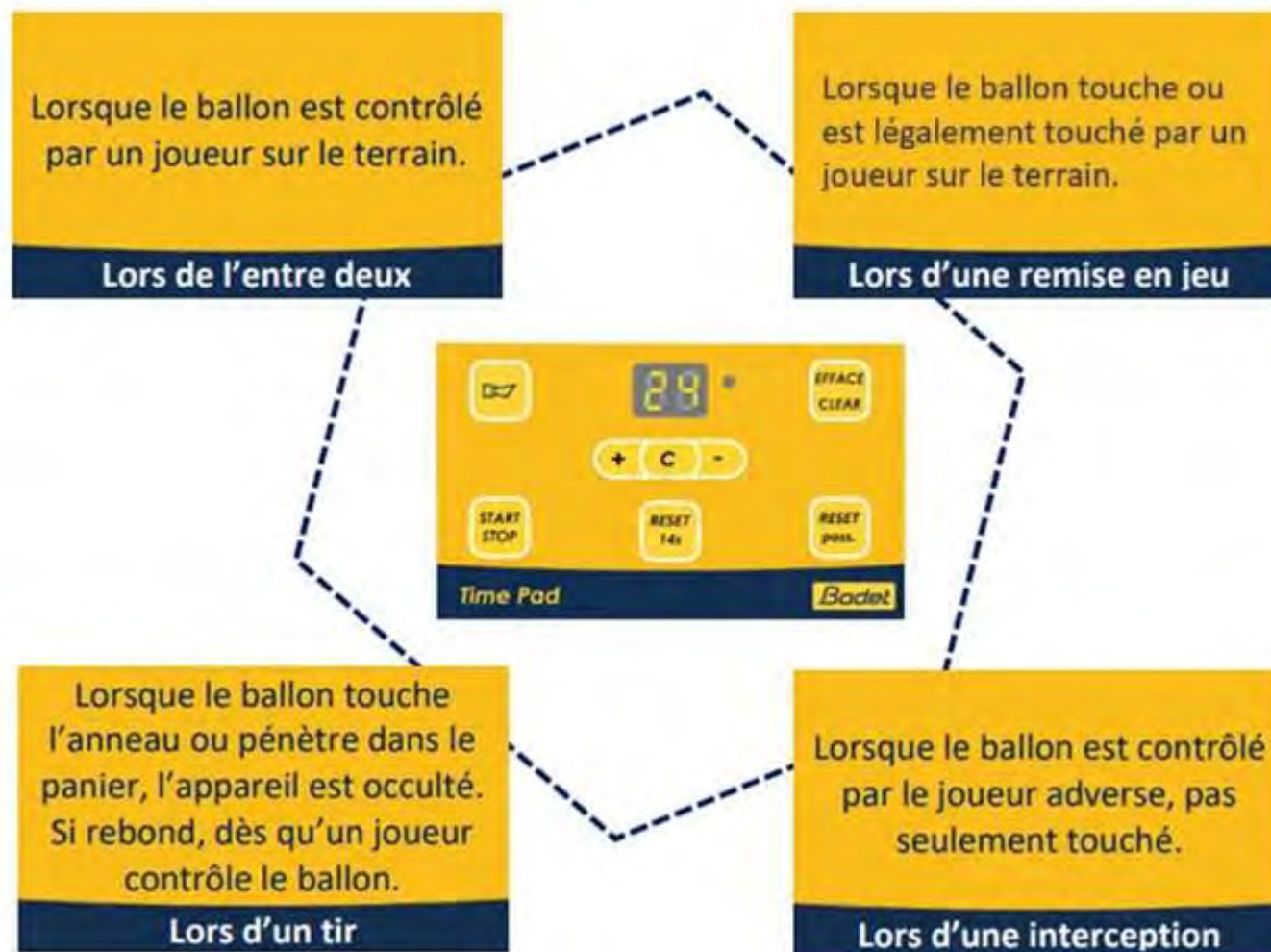
Au commencement de la rencontre

Le chronomètre des tirs doit être occulté.

Affiché lorsque le ballon est légalement touché par un sauteur lors de l'entre-deux initial et déclenché lorsque le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



Le début d'une période de 24 ou 14 secondes



Le chronomètre des tirs doit être manipulé de telle façon que :

- Lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon, l'affichage doit être occulté.
- Lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu et qu'il n'y a pas lieu de le ramener à 14 ou 24 secondes, il faut laisser le temps qui est affiché au moment de l'arrêt de jeu.



- Après un panier marqué ou un dernier LF réussi, le chronomètre des tirs est réaffiché à 24'' lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu (sauf si coup de sifflet de l'arbitre auquel cas le CT est immédiatement affiché à 24/14'').
- En cas d'erreur du chronométreur des tirs (reset erroné, démarrage en retard), le chronomètre des tirs doit être occulté afin d'attirer l'attention des arbitres et de pouvoir procéder à une correction.

Gestion du temps du chronomètre des tirs

L'appareil doit être arrêté et occulté puis remis à 24'' dès que :

- Un tir au panier du terrain est réussi (arrêt – occultation) puis remis à 24'' dès que le joueur a le ballon dans les mains pour effectuer la REJ
- Le ballon touche l'anneau du panier adverse (arrêt – occultation) et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'en avait pas le contrôle auparavant (remise à 24'')
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière :
 - ☐ A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - ☐ A la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - ☐ A la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés.

Gestion du temps du chronomètre des tirs

L'appareil doit être arrêté sans être remis à 24'' mais avec affichage apparent lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :

- D'une faute ou d'une violation sifflée en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
- D'un arrêt de jeu à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
- D'un arrêt de jeu à la suite d'une action sans rapport avec les équipes en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
- D'une sortie du ballon hors des limites du terrain.
- D'une blessure d'un joueur de la même équipe.
- D'une situation d'entre-deux (sauf ballon coincé)
- D'une double faute.
- De l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.
- De faute technique d'un joueur attaquant (le CT reste affiché pendant le lancer-franc)

Gestion du temps du chronomètre des tirs

L'appareil doit être arrêté et remis à 14'' avec affichage apparent :

- Lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et qu'il reste 13s ou moins sur le chronomètre des tirs :
 - ☐ A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - ☐ A la suite d'un ballon coincé entre l'anneau et panneau (si situation d'alternance favorable à l'équipe qui a tiré)
 - ☐ A la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - ☐ A la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés.Dans cette dernière situation, l'opérateur doit attendre le signal de l'arbitre.

- Lorsque l'équipe qui n'avait pas auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant :
 - ☐ A la suite d'une faute ou d'une violation (y compris ballon sorti des limites du terrain)
 - ☐ A la suite d'une situation d'entre deux
 - ☐ Lorsqu'une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante
 - ☐ Lorsque l'équipe qui reprend le contrôle du ballon après qu'il ait touché l'anneau à la suite d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc ou d'une passe est la même que celle qui avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau.
 - ☐ Lorsque dans les deux dernières minutes du QT4 ou prolongation, l'équipe qui bénéficie d'un temps-mort et d'un droit à la remise en jeu en zone arrière avec 14 secondes ou plus décide que le jeu doit reprendre depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

Gestion du temps du chronomètre des tirs

L'appareil doit être arrêté sans affichage apparent :

Lorsqu'il reste moins de 14 ou 24 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu avant la fin d'un quart temps ou d'une prolongation et qu'une nouvelle période de, respectivement 14 ou 24 secondes doit débuter, l'appareil sera éteint.



**LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETRE DES TIRS N'ARRETE NI LE CHRONOMETRE DE JEU, NI LE JEU.
SEULS LES ARBITRES PEUVENT SIFFLER UNE VIOLATION.**

En cas d'absence d'appareillage, l'estimation de la période des 24 secondes est de la responsabilité de l'arbitre.
Son jugement est sans appel.

Pendant la rencontre

Annonce des 5 secondes en fin de possession

Le chronomètreur des tirs doit annoncer « 5 » lorsque le décompte de son appareil atteint les 5 dernières secondes de possession.

Ses annonces

Sur chaque arrêt de jeu, le chronomètreur des tirs mémorise le temps restant sur son appareil et valide le temps annoncé par le chronomètreur de jeu. En cas de doute il annonce le temps sur son appareil pour la reprise du jeu.

Sur chaque panier marqué, le chronomètreur des tirs annonce « panier » puis « jeu » lorsque le ballon est à disposition du joueur chargé d'effectuer la remise en jeu. Cette communication est importante pour faciliter le travail du chronomètreur de jeu qui surveille les demandes de temps-mort.

Il annonce « Chrono » et mémorise le temps au CJ à chaque fois qu'il y a un coup de sifflet après un panier marqué (pour aider le CJ qui est en regard croisé et risque de ne pas entendre le coup de sifflet).

A la fin de chaque quart-temps, le chronomètreur des tirs est attentif au signal de fin de période (buzzer ou guirlande si présente) pour savoir si le dernier tir est valide ou pas (en collaboration avec le Marqueur qui annonce « Tir »).

Violation des 8 secondes

Il attirera l'attention des arbitres, lors du briefing d'avant rencontre, sur les caractéristiques d'égrenage des secondes du chronomètre des tirs, en dixième ou secondes pleines, ce dernier servant d'aide aux arbitres pour le décompte des 8 secondes. L'arbitre doit en effet siffler violation respectivement lors de l'affichage de 15 secondes, ou de 16 secondes.

MEMO GESTION DES CHRONOMETRES

LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMETRAGE		
SITUATION	CHRONOMÈTRE DE JEU	CHRONOMETRE DES TIRS
DÉCLENCHEMENT DES APPAREILS		
Entre deux initial	Dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est légalement frappé par l'un des sauteurs	Dès que le ballon après avoir été légalement touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain
Remise en jeu de l'extérieur du terrain	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain
Après un lancer-franc non réussi et alors que le ballon reste vivant	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès que le ballon après avoir été touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain
ARRÊT DES APPAREILS		
ARRÊT	Sur tout coup de sifflet de l'arbitre Sur fin de temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation Sur panier réussi contre l'équipe dont l'entraîneur a demandé un temps-mort Sur panier réussi dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de chaque prolongation	
ARRÊT ET OCCULTE		Un tir au panier du terrain est réussi. Le ballon touche l'anneau du panier adverse. Une faute avec un ou des lancers-francs en réparation est sifflée (sauf faute technique ou faute sur RJ, où l'affichage doit être apparent) Lorsqu'une nouvelle période de 14 ou 24 secondes doit débiter alors qu'il reste au chronomètre de jeu moins de 14 ou 24 secondes à jouer dans un quart-temps ou une prolongation.

SITUATION	CHRONOMÈTRE DE JEU	CHRONOMETRE DES TIRS
ARRÊT ET NON OCCULTÉ RESTE AU DECOMPTE AFFICHE		Lorsqu'une remise en jeu est effectuée par l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon suite à : • une sortie du ballon hors des limites du terrain • une faute ou violation de l'équipe adverse entraînant une remise en jeu en zone avant alors qu'il restait 14 secondes ou plus sur le chronomètre des tirs • une blessure d'un joueur de la même équipe • une situation d'entre-deux (sauf ballon coincé) • une double faute • une faute technique d'un attaquant • l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes • un arrêt de jeu en zone avant avec 14 secondes ou plus au chronomètre des tirs pour une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon ou sans rapport avec les équipes
ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 24 SECONDES		Lorsqu'une équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière à la suite de : • une faute ou violation (sauf ballon sorti hors des limites du terrain) • un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon • un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés • une situation d'entre-deux avec remise en jeu en zone arrière pour équipe qui ne contrôlait pas le ballon auparavant

ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 14 SECONDES		Lors d'une remise en jeu en zone avant pour l'équipe qui contrôlait le ballon alors qu'il reste 13 ou moins au chronomètre des tirs à la suite de : • une faute ou violation (sauf ballon sorti hors des limites du terrain) • un ballon coincé entre l'anneau et le panneau • un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon • un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés Lors d'une remise en jeu en zone avant pour l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon auparavant à la suite de : • une faute ou violation (y compris ballon sorti des limites du terrain) • une situation d'entre-deux Lors d'une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante Lorsque c'est la même équipe qui reprend le contrôle du ballon après qu'il ait touché l'anneau à la suite d'un tir manqué, d'un dernier lancer-franc ou d'une passe. Lorsqu'une équipe décide de reprendre le jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'un temps-mort dans les deux dernières minutes du QT4 ou de la prolongation alors qu'elle bénéficiait d'un droit à la remise en jeu en zone arrière avec 14 secondes ou plus
AFFICHAGE 24" ou 14"		
Entre-deux		Dès que le ballon est légalement touché par l'un des sauteurs
Remise en jeu de l'extérieur du terrain		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond ou en ligne de touche
Sur tir de lancer-franc manqué		Dès que le ballon est contrôlé sur le terrain après un dernier ou unique tir de lancer-franc
Sur tir de lancer-franc réussi		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond

CONCLUSION

Il est indispensable que les OTM qui vont officier sur les rencontres Basket Fauteuil se familiarisent avec le règlement spécifique et le fonctionnement des cartes de classification.

L'utilisation du logiciel de comptage des points est également une aide précieuse et limite fortement le risque d'erreurs.

- Télécharger l'application points en jeu
- Tuto d'utilisation du logiciel de gestion des points en jeu

Chamsyr TAHAIBALY : tcham@wanadoo.fr

Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com

Julien Boisseau julien.boisseau@gmail.com

Document réalisé avec l'aide de :

Caroline LONGO (OTM HN), Jean Paul JUSTINIANO (OTM HN), Michel SIMON (OTM CF)
et la Commission Fédérale Basket-Fauteuil