



# Formation pour Officiel de Table Chrono & 24/14''

*Commission de Formation des Arbitres du Hainaut  
Saison 2016-2017*

# Le Chronométrateur 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
- ▶ 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 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 Chronométreur 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) Récupéré le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire
- 3) Effectué une remise suite à un panier encaissé
- 4) Effectué une remise dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire
- 5) Effectué une remise en jeu à la prolongation de la ligne médiane suite à une faute de l'adversaire (FT, FU, FD)

# 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

# Le Chronométrateur de tir (5)

## LE COMPTE REPREND :

Après avoir :

- 1) Effectué une remise latérale, si la même équipe garde le contrôle du ballon
- 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 entre 24 et 14 secondes de temps de tir
- 3) Effectué une remise en jeu à la ligne de remise en jeu de la zone avant



# Le Chronométrateur de tir (6)

- ▶ **Le travail du chronométrateur de tir est-il terminé s'il reste moins de 24 secondes au chronomètre de jeu ?**

**→ NON**

- ▶ **Le chronométrateur de tir doit-il déclencher son chronomètre s'il reste moins de 14 secondes au chronomètre de jeu ?**

**→ NON**

**SYNTHESE**

A decorative graphic in the bottom-left corner consisting of overlapping red and black geometric shapes, possibly representing a stylized 'S' or a modern logo element.

	<b>ENTRE-DEUX</b>	<b>DERNIER LANCER-FRANC</b>	<b>REMISE LATÉRALE</b>	<b>APRÈS TOUCHER L'ANNEAU</b>	<b>APRÈS PANIER MARQUÉ</b>
<b>CHRONO DE JEU</b>	<b>BALLON TOUCHÉ</b>	<b>BALLON TOUCHÉ</b>	<b>BALLON TOUCHÉ</b>	<b>N'ARRÊTE PAS</b>	<b>N'ARRÊTE PAS</b>
<b>CHRONO TEMPS DE TIR</b>	<b>BALLON CONTRÔLÉ</b>	<b>BALLON CONTRÔLÉ</b>	<b>BALLON TOUCHÉ</b>	<b>BALLON CONTRÔLÉ</b>	<b>BALLON TOUCHÉ</b>
					<b>BALLON TOUCHÉ</b> (2 DERNIÈRES MINUTES 4 <sup>ÈME</sup> QUART)

# TEMPS DE TIR

24 secondes	14 secondes	Compte repris
Gagner le premier contrôle après l'entre-deux	Gagner 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	Effectuer une remise en jeu latérale, si la même équipe garde le contrôle du ballon
Récupérer le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire	Effectuer 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	Effectuer une remise en jeu 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 entre 24 et 14 secondes de temps de tir
Effectuer une remise en jeu suite à un panier encaissé		Effectuer une remise en jeu à la ligne de remise en jeu de la zone avant
Effectuer une remise en jeu dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire		
Effectuer une remise en jeu à a prolongation de la ligne médiane suite à une faute de l'adversaire		

# 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

# QUIZ PRATIQUE



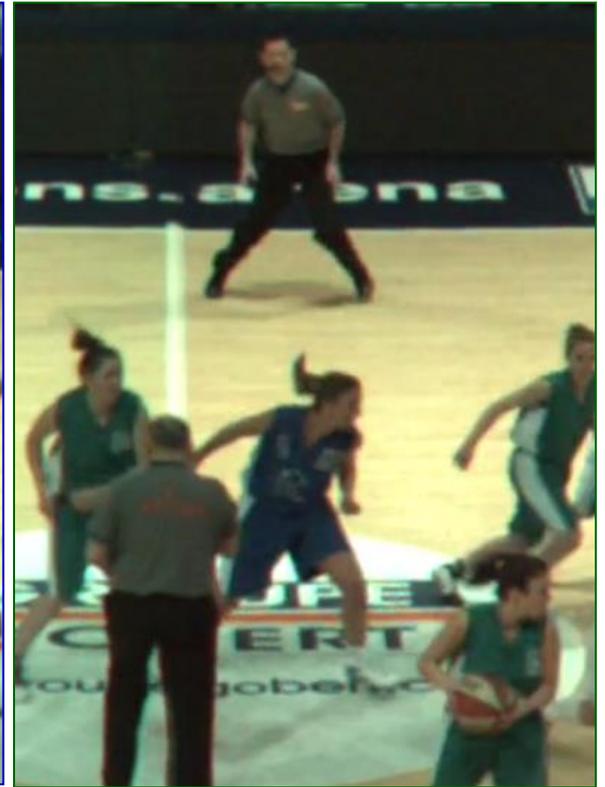
1



A



B



C





QUESTIONS ?



**Merci pour votre Attention**  
**Bonne Saison 2015-2016**