



# CHRONOMETRE DES TIRS

## 24 / 14 SECONDES



Règlement CF (24/14)

# CHRONOMETRE DES TIRS

## PRESENTATION

---

Au basket ...

- pour conserver un jeu **spectaculaire, dynamique et attrayant**
  - pour pousser l'attaque à tirer souvent et **favoriser le développement du score**
  - pour inciter à une **défense active et contraignante** pour l'adversaire
- ... le temps de chaque attaque est limité dans le temps.

Une équipe, dès qu'elle prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, dispose de  secondes pour tirer au panier



# CHRONOMETRE DES TIRS

## JOUER DANS LES REGLES

---

### La règle :

Chaque fois qu'un joueur **prend un nouveau contrôle d'un ballon** vivant sur le terrain de jeu, cette équipe doit **tenter un tir** au panier dans le délai de **vingt-quatre secondes**.

### Le ballon doit :

- quitter la ou les main(s) du joueur avant le signal
- doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier



# CHRONOMETRE DES TIRS

## LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

---

Le décompte **commence dès qu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain.**



# CHRONOMETRE DES TIRS

## LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

**Appareil occulté**



- L'arbitre pénètre dans le cercle.
- L'arbitre lance le ballon entre les deux adversaires.



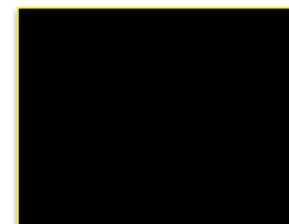
- Le ballon est frappé légalement par l'un des sauteurs.



- Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



**Démarrage**



24

23

# CHRONOMETRE DES TIRS

## DECLENCHEMENT SUR REMISE EN JEU

---

Le décompte **commence dès qu'un joueur**, attaquant ou un défenseur, **touche le ballon** ou est touché par le ballon **sur le terrain** et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



# CHRONOMETRE DES TIRS

## DECLENCHEMENT SUR REMISE EN JEU

---

Affichage du temps disponible



17



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



Démarrage



# CHRONOMETRE DES TIRS

## AFFICHAGE ET DECLENCHEMENT SUR LANCER-FRANC

Appareil occulté



L'arbitre met le ballon à disposition du tireur pour le dernier LF.

Le dernier LF est réussi.

- le ballon est à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.



Affichage à 24



Le ballon est touché sur le terrain



Le dernier LF est raté.

- le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



Affichage à 24

Et démarrage simultané.





# ***CHRONOMETRE DES TIRS***

## **AFFICHAGE ET DECLENCHEMENT SUR TIR AU PANIER**

---



Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.

Lors d'un tir au panier plusieurs cas peuvent se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## LE TIR EST REUSSI

Le ballon pénètre dans le panier



Arrêt



Puis

Occultation



Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu



Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur



Démarrage



# CHRONOMETRE DES TIRS

## LE TIR N'EST PAS REUSSI (le ballon touche l'anneau)

Le ballon touche l'anneau



Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain



Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24



Et démarrage simultané



Note : Cette règle s'applique à tous les niveaux à l'exception des championnats de Haut-Niveau pour lesquels le ballon est remis à 14 secondes en cas de rebond offensif.

# CHRONOMETRE DES TIRS

**LE TIR N'EST PAS REUSSI (le ballon ne touche pas l'anneau)**

Le chronomètre des tirs est toujours en marche

15

Le ballon est contrôlé par un joueur de la même équipe

Le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Le chronomètre des tirs est toujours en marche

15

Affichage à 24

RESET

24

# CHRONOMETRE DES TIRS

## SONNERIE SUR BALLON EN L'AIR LORS D'UN TIR AU PANIER

---

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Alors qu'un joueur de cette équipe tente un tir au panier et que le ballon a quitté les mains du joueur et que le ballon est en l'air, **le signal sonore retentit.**

Plusieurs cas peuvent se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## SONNERIE + TIR REUSSI

Il n'y a pas violation des 24s  
Le panier compte

Le ballon pénètre dans le panier →



Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu →



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur →

Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24



Démarrage



# CHRONOMETRE DES TIRS

## SONNERIE + TIR RATE (le ballon touche l'anneau)

Il n'y a pas violation des 24s

Le ballon touche l'anneau



Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain

Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24

24

Et démarrage simultané



# CHRONOMETRE DES TIRS

## SONNERIE + TIR RATE (le ballon ne touche pas l'anneau)

La même équipe garde le contrôle ou personne ne prend clairement le contrôle

Il y a violation des 24s

L'arbitre siffle la violation



Affichage à 24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage



Les adversaires prennent le contrôle IMMEDIATEMENT et CLAIREMENT

Il n'y a pas violation des 24s

Le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Affichage à 24



Et démarrage simultané





# CHRONOMETRE DES TIRS

## **VIOLATION OU FAUTE PERSONNELLE**

---

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Si un des arbitres siffle une violation ou une faute personnelle, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## SORTIE DE BALLE + REMISE EN JEU POUR LA MEME EQUIPE

Le chronomètre des tirs doit rester sur le temps affiché



17



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



**Démarrage**

# CHRONOMETRE DES TIRS

## VIOLATION OU FAUTE + REMISE EN JEU AVEC CHANGEMENT DE POSSESSION

Le chronomètre des tirs affiche 24



24



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



**Démarrage**



# CHRONOMETRE DES TIRS

## FAUTE + REMISE EN JEU SANS CHANGEMENT DE POSSESSION

### Faute en zone arrière

L'arbitre siffle la faute



Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain  
par n'importe quel joueur

Démarrage



### Faute en zone avant

Si il reste 14s ou plus:  
Le chronomètre des  
tirs reste au temps  
affiché

17

Si il reste 13s ou  
moins : Le  
chronomètre des tirs  
est remis à 14s

14



Le ballon est touché sur le terrain  
par n'importe quel joueur

Démarrage



# CHRONOMETRE DES TIRS

## ENTRE DEUX OU DOUBLE FAUTE

---

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Si un des arbitres siffle un entre-deux ou une double faute, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans la diapo suivante.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## ENTRE-DEUX OU DOUBLE FAUTE

L'arbitre siffle l'entre-deux ou une double faute

La remise en jeu est au profit de l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon



Le chronomètre des tirs reste au temps affiché



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage



L'arbitre siffle l'entre-deux ou une double faute

La remise en jeu est au profit de l'équipe adverse



Affichage à 24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage

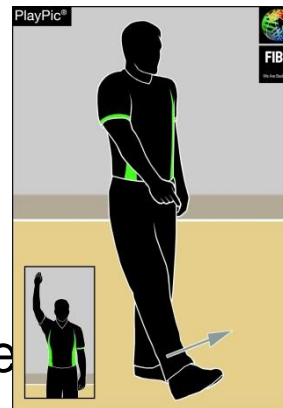


# CHRONOMETRE DES TIRS

## VIOLATION D'UN DEFENSEUR (Pied, poing, violation sur REJ, ...)

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.

Si un des arbitres siffle une **violation d'un défenseur** (ex : pied volontaire), le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Si l'arbitre l'estime nécessaire, il fera le geste de retour à 14'' (s'il reste moins de 14 secondes pour tirer avec REJ en zone avant) ou 24'' (si la violation a lieu en zone arrière).

S'il reste 14'' ou plus avec REJ en zone avant, l'arbitre ne fera pas le signe et le chronomètre des tirs doit resté affiché sur le temps restant.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## VIOLATION D'UN DEFENSEUR (Pied, poing, violation sur REJ, ...)

### Violation en zone arrière

Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain  
par n'importe quel joueur

Démarrage



### Violation en zone avant

Si il reste 14s ou plus:  
Le chronomètre des  
tirs reste au temps  
affiché

17

Si il reste 13s ou  
moins : Le  
chronomètre des tirs  
est remis à 14s

14



Le ballon est touché sur le terrain  
par n'importe quel joueur

Démarrage

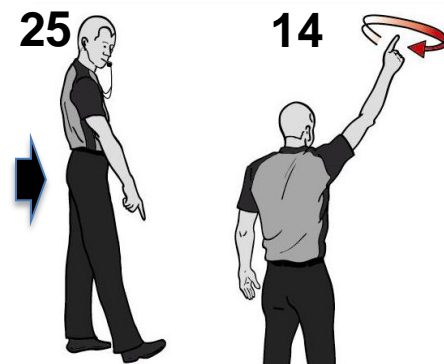
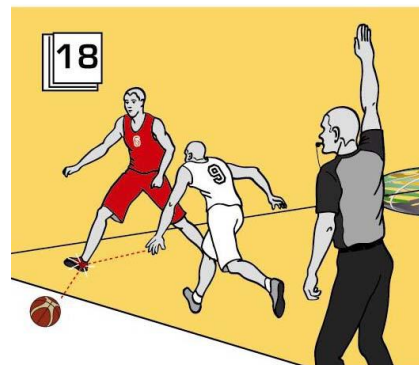




# CHRONOMETRE DES TIRS

## GESTUELLE DES ARBITRES

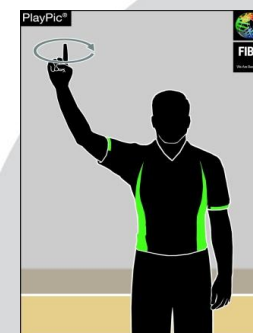
Chaque fois que nécessaire, l'arbitre signalera s'il faut réinitialiser l'affichage à 24 ou 14.



Ex : si le joueur tape délibérément le ballon avec le pied :

L'arbitre fera le signal approprié (n° 14) pour régler le chronomètre des tirs :

- Soit à 24 en zone arrière **24**
- Soit à 14 si nécessaire en zone avant **14**
- L'arbitre ne fait pas de signe en zone avant si le temps affiché est supérieur à 14. Dans ce cas le temps restant doit rester affiché.



**17**

# CHRONOMETRE DES TIRS

## ARRETS DE JEU (blessure, lacets, sol glissant ...)

---

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche. Si un des arbitres arrête le jeu pour toute raison valable, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Selon la raison pour laquelle le jeu est arrêté, plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

# CHRONOMETRE DES TIRS

**L'ARRET EST EN RELATION AVEC L'EQUIPE QUI  
CONTROLAIT LE BALLON (ou l'arbitre estime que les  
adversaires sont désavantagés)**

Le chronomètre des tirs reste au  
Temps affiché



17



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



**Démarrage**



# CHRONOMETRE DES TIRS

## LE JEU EST STOPPE A CAUSE D'UNE ACTION LIEE A L'EQUIPE ADVERSE OU AUCUNE DES DEUX EQUIPES

La remise en jeu est pour l'équipe qui avait le contrôle auparavant

### Remise en jeu en zone arrière

Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage



### Remise en jeu en zone avant

Si il reste 14s ou plus:  
Le chronomètre des tirs reste au temps affiché

17

Si il reste 13s ou moins : Le chronomètre des tirs est remis à 14s

14



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage



# CHRONOMETRE DES TIRS

## PERTE DU CONTRÔLE DU BALLON

---

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche. Si un joueur de cette équipe perd le contrôle du ballon, plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans la diapo suivante.



NB : Attention même si le ballon est touché par l'adversaire, le décompte se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense.

# CHRONOMETRE DES TIRS

## PERTE PROVISOIRE DU CONTRÔLE DU BALLON

Ex : Le ballon est dévié par un adversaire

Aucun adversaire ne prend le contrôle du ballon



Le ballon est à nouveau contrôlé par un attaquant



Le chronomètre des tirs continue son décompte

15

Un adversaire prend le contrôle du ballon



Lorsque le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Affichage à 24



24

# CHRONOMETRE DES TIRS

**N.B :**

---

Quand un **temps mort** est accordé ...

- dans les **deux dernières minutes** d'une rencontre (2'00" ou moins) ou d'une prolongation
- à l'**équipe bénéficiant** d'une **remise en jeu en zone arrière**

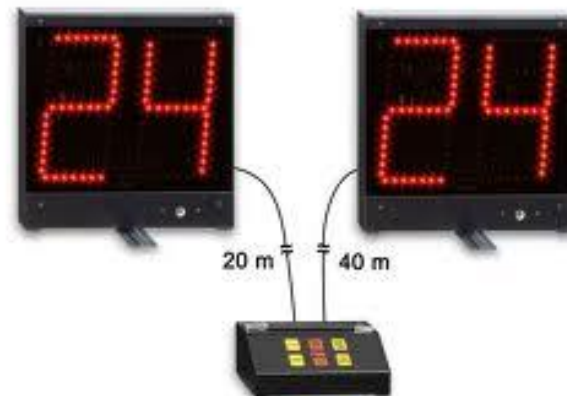
... le ballon sera **remis en jeu** au point de remise en jeu en **zone avant** **en maintenant le temps affiché au** chronomètre des **tirs** au moment de l'arrêt de jeu



# CHRONOMETRE DES TIRS

## N.B.

*Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.*



*Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs doit être corrigé et le ballon redonné à la même équipe.*



Réalisé par la COTM



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS  
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85