Pense Bête

24

Rebond off uniquement en HN : Pro A, Pro B, NM1, LFB, LF2, Coupes Busnel et Jaunay.

Si pied adverse en zone avant et T < 14, alors la remise à 14 ou pas dépend si le pied est intentionnel ou pas. Donc le mieux est de voir avec l’arbitre.

Faute en zone arrière, chrono remis à 24.

Faute en zone avant, chrono < 14 alors chrono remis à 14 sinon inchangé.

# A vérifier avant match

Selon le matériel le chrono général stoppe ou non les 24 => à tester

Toujours bien tester la matériel et faire des essais de cinématique : changement de possession, tirs, remise à 24, remise à 14, osculation…

# Début du match

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Évènement** | **Annonce** | **Chrono** |
| Arbitre a le ballon dans les mains |  | Occulté |
| Arbitre lance le ballon pour l’entre deux |  | Occulté |
| Le ballon est touché par un joueur |  | Visible 24 |
| La ballon est contrôlé par un joueur |  | Démarré |

# Début période

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Évènement** | **Annonce** | **Chrono** |
| Arbitre a le ballon dans les mains |  | Chrono occulté |
| Arbitre donne le ballon pour la REJ | En jeu | Chrono allumé |
| Le ballon est touché par un joueur | Touché | Chrono démarré |

# Tir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Évènement** | | **Annonce** | **Chrono** |
| Tir du joueur | | Tir | - |
| Ballon touche cercle | | Touché | Occulté |
| Si panier | | Panier | - |
|  | Ballon dans les mains du joueur pour REJ | En jeu | Visible 24 |
|  | Ballon touché par un joueur en jeu | Touché | Démarré |
| Si panier raté | | Rebond | - |
|  | Ballon touché |  | Visible 24 |
|  | Ballon contrôlé | Touché | Démarré |

Attention : quand le ballon touche le cercle et sort en touche sans contrôle, si le ballon revient à l’équipe qui a shooté, alors le chrono passe à 14.

# Lancer Franc

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Évènement** | | **Annonce** | **Chrono** |
| Durant les lancers | | Tir/Panier | Occulté |
| Si dernier lancer marqué | | Panier | Occulté |
|  | Ballon dans les mains du joueur pour REJ | En jeu | Visible 24 |
|  | Ballon touché par un joueur en jeu | Touché | Démarré |
| Si dernier lancer, râté | | Rebond | Occulté |
|  | Ballon touché |  | Visible 24 |
|  | Ballon contrôlé | Touché | Démarré |

# Antisportive

Le chrono repart à 14 car la REJ est en zone avant.

# Technique

Le ballon revient à l’équipe qui en avait le contrôle.

Si la REJ est en zone arrière alors 24.

Si la REJ est en zone avant et qu’il reste plus de 14 secondes, le chrono reste inchangé sinon remise à 14.

# Tir au buzzer de A et ballon coincé

Attention nouvelle règle.

Si flèche A, alors ballon A, chrono 14 et bien sûr la flèche sera tournée.

Pense bête

Chronomètre

Vérifier chrono temps-mort. Si pas de chrono temps mort, alors utiliser portable.

Vérifier sonnerie et le faire entendre à l’arbitre.

Demander procédure pour remettre du temps.

Demander procédure pour stopper temps durant TM si celui-ci est écourté.

Le chrono est responsable de siffler les temps morts quand le ballon est vivant. Attention : lors des paniers, rapide coup d’œil sur le banc qui encaisse le panier pour être capable de sifflet un TM demandé au dernier moment.

A chaque arrêt du chrono, annoncer le chronomètre (nouveauté 2018-2019).

# Avant le match

|  |  |
| --- | --- |
| 1h | Démarrage du chrono. |
| 6’ | Si présentation des joueurs, le chronométreur prévient l’arbitre. |
| 3’ | Si la présentation n’est pas terminée on stoppe le chrono.  On prévient l’arbitre. |
| 1’30 | On prévient l’arbitre. |

# Début du match

Le chrono est démarré dès qu’un sauteur touche le ballon.

# Tir

Regard pour voir si demande de temps.

Si temps mort demandé et panier, alors chrono est arrêté et chronométreur siffle le TM.

Si temps mort demandé, panier et faute, alors chrono arrêté et marqueur siffle TM.

# Lancer-Franc

Lors du dernier lancer franc, le chrono est démarré lorsque le ballon continue à être vivant.

Le ballon étant vivant quand il est dans les mains du tireur, le chrono est démarré dès qu’il touche un joueur de champ.

# Annonces

Annoncer chaque dernière minute de période.

Annoncer chaque dernier 24 secondes de chaque période.

Annoncer chaque dernier 14 secondes de chaque période.

Annoncer quand on rentre dans les 2 dernières minutes de la dernière période et de chaque période de prolongation.