



comité
provincial
de namur

Tip 7

Le chrono de tir

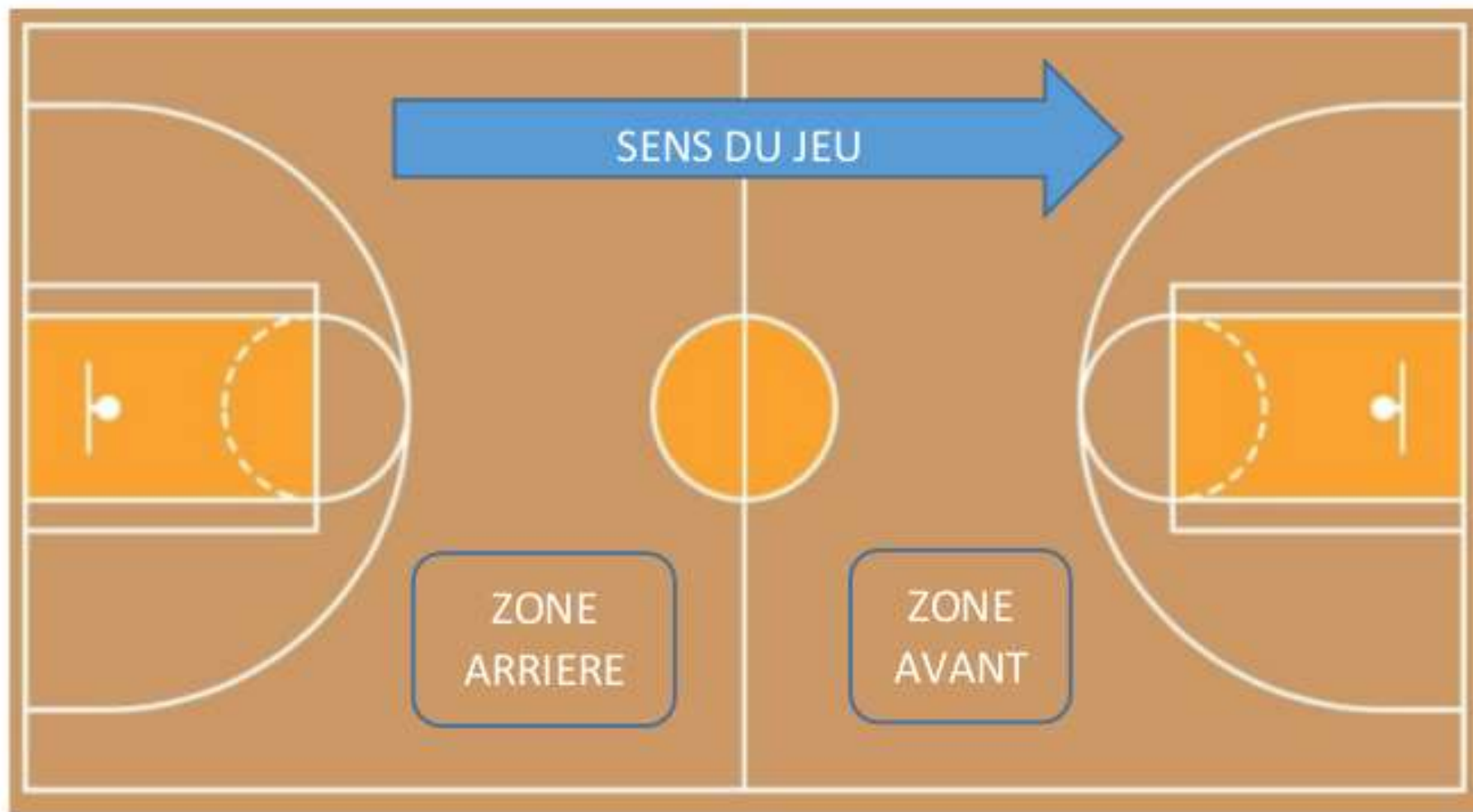
Temps de Tir

-Le temps de tir : C'est le temps qu'une équipe a pour tenter un tir.

-La possession : tenir la balle, la dribbler ou la passer.

Arrière >< Avant

La règle est différente en fonction de la zone avant ou arrière



Les gestes du temps de Tir

Remettre à 24s ou 14s



Temps écoulé



Actions sur le chrono de Tir

Le décompte,
l'arrêt,
la recharge et
l'extinction.

Début et arrêt du décompte

Début du décompte :

- Une équipe établit un nouveau contrôle du ballon.
- Le ballon est touché par un joueur sur le terrain suite à une remise latérale.

Arrêt du Chrono : Comme pour le chrono des temps.

L'extinction du décompte

- Pendant le rebond
avant la possession suivante

- Dans les 14 dernières secondes
de chaque quart.

Recharge à 24 secondes



- La première possession d'un quart temps : 24s
- La possession change sans arrêt du jeu : 24s
- Après un panier marqué, après une perte de balle ou une mauvaise passe : Recharge à 24s

La possession change

**Après un arrêt de jeu ou
si aucune équipe contrôlait le ballon.**

Remise en zone arrière => Recharge à **24s**.

Remise en zone avant => Recharge à **14s**.

L'équipe garde la possession après une sortie



le décompte continue

Après un arrêt de jeu, l'équipe garde la possession

Cause : Pied, FT, Élément extérieur...

Remise en zone **arrière**, arrêt causé par l'**adversaire**
=> Recharge à **24s**.

Remise en zone **arrière**, arrêt causé par l'**équipe**.
=> **le décompte continue**.

Remise en zone **avant** arrêt causé par l'**adversaire**
=> Le temps restant est supérieur à 14s : **le décompte continue**.

=> Le temps restant est inférieur à 14s : Recharge à **14s**.

Remise en zone **avant** arrêt causé par l'**équipe**.
=> **le décompte continue**.

Après un rebond

La première possession après le rebond qui **ne touche pas l'anneau** :

=> à la défense : 24s.

=> à l'attaque : le décompte continue.

La première possession après le rebond **qui touche l'anneau ou après un ballon coincé** :

=> à la défense : 24s.

=> à l'attaque : 14s.

Temps de tir après l'option du coach

2 dernières minutes du 4ème quart ou prolongation, si le coach qui prend TM à la possession qui suit

Zone
arrière

24 secondes
après faute,
violation ou
panier marqué

Le décompte
continue si sortie
latérale ou une
autre raison

Zone
avant

14 secondes s'il
restait 14 ou plus
secondes

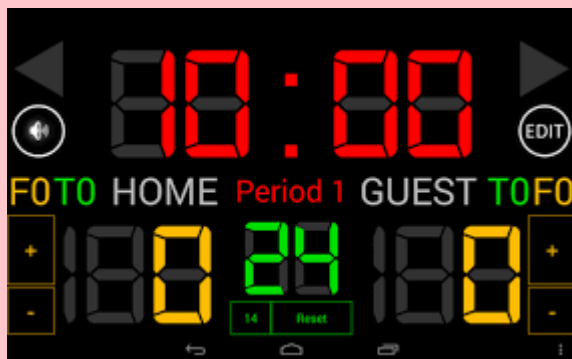
Le décompte
continue s'il
restait 13 ou
moins secondes

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball