CENTRE DE FORMATION · MODULE COMPLÉMENTAIRE

Le chrono des 24 secondes



L'équipe qui a le ballon a 24 secondes pour tirer. Ce petit guide t'apprend à piloter le pupitre des 24 secondes et à savoir quand remettre à 24, à 14… ou ne rien toucher.

4 touches · 5 règles · 6 missions · Pupitre Stramatel SC24

Ton rôle : l'opérateur 24 secondes

Tu es assis à la table, à côté du chronométreur. Tu suis le ballon et tu remets le chrono à la bonne valeur à chaque changement de situation.



Les règles 24, 14 ou rien ?



Les 4 touches :

▶ 1 allume, puis lance / arrête.
✕ 2 efface (appui long : éteint).
14 3 remet à 14.
24 4 remet à 24.

Le chrono des 24 secondes **s'arrête tout seul** quand le chrono du match s'arrête.

24 — **Nouvelle équipe avec le ballon → 24**

Interception, rebond défensif, panier marqué (l'autre équipe repart), violation de l'attaque… Dès que l'autre équipe a le ballon : touche 24 4.

14 — **Le tir touche l'anneau et l'attaque récupère → 14**

Rebond offensif après un tir qui a touché l'anneau : l'équipe qui attaque repart avec 14 secondes. Touche 14 3.

14? — **Faute de la défense, remise en jeu en zone avant → 14 si besoin**

S'il reste **moins de 14 secondes** : touche 14 3. S'il reste **14 secondes ou plus** : On ne touche à rien, le chrono reprend où il était.

= — **Ballon dehors, la même équipe le garde → on ne touche à rien**

Le chrono s'est arrêté tout seul avec le chrono de jeu. Il repart du même temps : On ne touche à rien.

off — **Fin de quart-temps proche → on éteint l'affichage**

Quand une équipe prend le ballon et qu'il reste **moins de 24 secondes** au chrono du match (ou moins de 14 pour une remise à 14) : touche ✕ 2 pour effacer.

Missions 1 à 3

Utiliser le pupitre



MISSION 1

Allumer et choisir le mode

1. Le pupitre principal est déjà allumé en mode basket.
2. Appuie sur ▶ 1 jusqu'au message de bienvenue.
3. Choisis le mode : ▶ 1 = affichage au 1/10 de seconde à la fin (règlement FIBA), 24 4 = toujours en secondes.

Le conseil de Swish : En général on choisit le mode FIBA avec la touche ▶ 1.



MISSION 2

Lancer et arrêter

1. ▶ 1 lance ou arrête le chrono des 24 secondes.
2. Il démarre quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain.
3. Bonne nouvelle : il s'arrête tout seul quand le chrono du match s'arrête.

Le conseil de Swish : Si le chrono du match est arrêté, la touche ▶ 1 ne lance rien : l'écran affiche « Jeu stop ». C'est normal !



MISSION 3

Remettre à 24

1. L'autre équipe récupère le ballon ? Appuie sur 24 4.
2. Le chrono revient à 24 et repart quand le jeu repart.
3. C'est la touche que tu utiliseras le plus.

Le conseil de Swish : Panier marqué = l'autre équipe va remettre en jeu : remise à 24.

Missions 4 à 6

Corriger et finir



MISSION 4

Remettre à 14

1. Le tir touche l'anneau et l'attaque reprend le ballon : 14 3.
2. Faute de la défense avec remise en jeu en zone avant et moins de 14 s restantes : 14 3.
3. Sinon, on ne touche à rien.

Le conseil de Swish : L'arbitre t'aide : il fait tourner sa main, index tendu, pour demander la remise à 14 ou 24.



MISSION 5

Oups ! Corriger

1. Mauvaise touche (14 ou 24) ? Ré-appuie tout de suite sur la même touche : le temps d'avant revient.
2. Pour régler le temps à la main : appui long (1 s) sur 14 3 ou 24 4.
3. Puis ✕ 2 enlève, 14 3 ajoute, ▶ 1 valide.

Le conseil de Swish : Le retour en arrière marche quand le chrono est arrêté, ou pendant 1 seconde s'il tourne : il faut être rapide !



MISSION 6

Effacer et éteindre

1. ✕ 2 arrête le chrono et efface l'affichage (fin de quart-temps proche).
2. À la fin du match : appui long (1 s) sur ✕ 2 pour éteindre.
3. Le klaxon et le voyant rouge se déclenchent tout seuls quand les 24 secondes sont écoulées.

Le conseil de Swish : Le voyant rouge s'allume aussi tout seul à la fin de chaque quart-temps.

Entraînement Que fais-tu ?

13	1. Les visiteurs interceptent le ballon.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
6	2. Tir des locaux : le ballon touche l'anneau, un attaquant prend le rebond.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
17	3. Le ballon sort des limites, touché par un défenseur : touche pour l'équipe qui attaquait.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
9	4. Faute d'un défenseur en zone avant (pas sur un tir). Il reste 9 secondes.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
18	5. Faute d'un défenseur en zone avant (pas sur un tir). Il reste 18 secondes.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
11	6. Panier à 2 points des locaux !	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
3	7. Rebond défensif des visiteurs après un tir raté.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
15	8. Le chrono du match vient d'être arrêté, l'arbitre siffle. Tu veux relancer les 24 secondes.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
14	9. Oups, tu viens d'appuyer sur 14 au lieu de ne rien faire !	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
7	10. Il reste 18 secondes au chrono du match et les visiteurs récupèrent le ballon.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien
0	11. Le match est fini.	☐ 24 ☐ 14 ☐ efface ☐ rien

Quiz Es-tu prêt ?

12. L'autre équipe récupère le ballon. Quelle touche ?

- ☐ 14 (touche 3)
- ☐ 24 (touche 4)
- ☐ Aucune

13. Le tir touche l'anneau et l'attaque reprend le ballon. Combien ?

- ☐ 24
- ☐ 14
- ☐ On ne change rien

14. Ballon dehors, touche pour la même équipe. Que fais-tu ?

- ☐ 24
- ☐ 14
- ☐ Rien : le chrono reprend le même temps

15. Tu as appuyé sur 24 par erreur. Comment revenir en arrière ?

- ☐ Ré-appuyer tout de suite sur 24
- ☐ Éteindre le pupitre
- ☐ Appuyer sur 14

Réponses : 12. 24 (touche 4) · 13. 14 · 14. Rien : le chrono reprend le même temps · 15. Ré-appuyer tout de suite sur 24 · 1. 24 · 2. 14 · 3. rien · 4. 14 · 5. rien · 6. 24 · 7. 24 · 8. rien · 9. 14 · 10. efface/éteint · 11. efface/éteint

À découper

L'antisèche 24 secondes



Allumer + mode FIBA	▶ 1 puis ▶ 1
Lancer / arrêter	▶ 1 (s'arrête tout seul avec le match)
Nouvelle équipe avec le ballon	24 4 → 24
Tir sur l'anneau + rebond offensif	14 3 → 14
Faute défense en zone avant	14 3 seulement si moins de 14 s
Ballon dehors, même équipe	On ne touche à rien
Moins de 24 s au chrono du match	✕ 2 efface
Erreur 14 ou 24	ré-appuyer tout de suite sur la même touche
Corriger le temps	appui long 14 3 ou 24 4 → ✕ 2 – / 14 3 + → ▶ 1
Éteindre	appui long ✕ 2



Diplôme d'opérateur 24 secondes

Je sais quand remettre à 24, à 14… ou ne rien toucher !

Prénom _____ Date _____

D'après la notice du pupitre Stramatel SC24 et les règles FIBA. La notice et le règlement officiel font foi.