



LE CHRONO



LE CHRONOMETRE DE JEU

PRESENTATION

Au basket, une rencontre se déroule généralement en 4 périodes de 10 minutes.



Cependant le chronomètre de jeu doit être arrêté à plusieurs moments de la rencontre et le chronométreur a un rôle important à tenir ...

LE CHRONOMETRE DE JEU

LES INTERVALLES DE JEU

- Le temps d'avant match

Les 60 min d'avant match doivent être décomptées au tableau d'affichage.

- Entre le 1^{er} et 2^{ème} QT / 3^{ème} et 4^{ème} QT / prolongation(s)

Décompter des intervalles de 2 minutes.

- La mi-temps

Décompter un intervalle de 15 minutes.

LE CHRONOMETRE DE JEU

LES SONNERIES

- - 6 minutes

Faire retentir le signal pour la présentation des équipes si il y a lieu.

- - 3 minutes / -1min30

Faire retentir le signal à 3 minutes et 1min30 du début de la rencontre.

- 30s

Faire retentir le signal lorsqu'il reste 30s pendant les intervalles de 2 min.

- 3 minutes / 1min30

Faire retentir le signal à 3 minutes et 1min30 du début du 3^{ème} quart-temps.

LE CHRONOMETRE DE JEU

ON DEMARRE LE CHRONO

- Lors de l'entre-deux initial
 - Quand le ballon est légalement frappé par l'un des deux sauteurs.
- A la suite d'un lancer-franc non réussi et que le ballon reste vivant
 - Quand le ballon **touche un joueur** sur le terrain.
- Lors d'une remise en jeu
 - Quand le ballon **touche un joueur** sur le terrain.

LE CHRONOMETRE DE JEU

ON ARRETE LE CHRONO

- Sur tous les coups de sifflet de l'arbitre.
- Lorsqu'un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort.
- Lorsqu'un panier du terrain est réussi dans les deux dernières minutes de la 4ème période (et prolongations).

Attention : Lors des deux derniers cas l'arbitre ne siffle pas mais le chronomètre doit être arrêté.

LE CHRONOMETRE DE JEU

DECOMPTE DES TEMPS-MORT

- Déclencher le décompte du temps-mort quand l'arbitre accorde le temps-mort :
 - » 1 sonnerie à 50s
 - » 1 sonnerie à 1 minute
- Le chronométrateur affiche au tableau d'affichage le temps-mort perdu :
 - Si un entraîneur n'a pas encore pris de temps-mort lors de la 2^{ème} mi-temps lorsque l'on rentre dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} QT, alors il perd un temps-mort.
 - Le chronométrateur affiche le temps-mort au tableau d'affichage dès qu'il le peut.

LE CHRONOMETRE DE JEU

LES AUTRES DEVOIRS DU CHRONOMETREUR

- La communication / gestion du tableau d'affichage
- Le chronométrateur demande les temps-morts sur panier encaissé lorsqu'il n'y a pas de faute sifflée.

LE CHRONOMETRE DE JEU

LA COMMUNICATION / TABLEAU AFFICHAGE

- Le chronométrateur annonce au marqueur les paniers et les fautes :
 - faute : A8 – P ou A12 – P2 ou B15 – T1
 - panier : A8 – 2 points
 - le marqueur annonce le score, le chronométrateur valide par « ok »
- Le chronométrateur annonce les temps :
 - à chaque période, dernière minute et moins de 24s à jouer
 - dans la 4^{ème} période et prolongation(s), deux dernières minutes
- Le chronométrateur gère le tableau d'affichage :
 - il inscrit les points
 - il inscrit les fautes d'équipe et les fautes personnelles si le tableau le permet et qu'il n'y a pas d'aide marqueur désigné.

LE CHRONOMETRE DE JEU

DEMANDE DE TEMPS-MORTS

- Le chronométrateur demande les temps-morts sur les paniers encaissés :
 - il arrête son chronomètre de jeu
 - il siffle en même temps, lève la main
 - et fait le geste du temps-mort
- Le chronométrateur déclenche le décompte du temps-mort:
 - lorsque l'arbitre siffle et fait le geste du temps-mort
 - sonne à 50s puis à 1 min



Former un "T" avec
l'index et la main
ouverte

LE CHRONOMETRE DE JEU

E-MARQUE

Dans le cas de l'utilisation de la feuille électronique :

Les rôles du chronométreur restent les mêmes, mais il devra en plus se charger de **toutes** les demandes de remplacements et temps-morts.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80

www.ffbb.com