



LE CHRONOMETREUR

Formation OTM
CDO Comité Isère Basket



Dernière mise à jour : Janvier 2015



DEFINITION

Arrivée dans la salle 30 mn avant le début de la rencontre

⇒ Penser à un sifflet



- Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu et, si les paramétrages de l'appareil le permettent, les intervalles de jeu et les temps morts.

Le signal sonore du chronométreur met fin au temps de jeu.

Si le signal n'a pas été entendu, il doit user de tout moyen pour avertir l'arbitre.





AVANT LA RENCONTRE

Vérification des connexions avec les autres appareils (tableau d'affichage).

Essai des différents boutons du chronomètre de jeu en imaginant des situations de match.

Essai du signal sonore : est-il suffisamment puissant pour être audible des arbitres ?

Reprogrammation de l'appareil en cas de dysfonctionnement.

Possibilités de rectification suite à erreur (rajouter du temps de jeu).

Possibilités de décompte des temps morts sans effacer le temps de jeu.

Programmation des divers temps (période – repos – mi-temps – prolongation).

Démarrage du premier intervalle.





PENDANT LA RENCONTRE

COMMUNICATION AVEC LES AUTRES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE

- Dès qu'il ne reste plus que deux minutes de jeu dans la dernière période ou la prolongation, il annonce « 2 minutes ».
- Il demande les remplacements et les temps morts émanant des deux bancs d'équipe.
- Il doit **toujours** avoir l'entraîneur en visuel et le sifflet à proximité afin d'être réactif.





SES DEVOIRS

Le Chronométrateur doit :

- Avertir les arbitres de vive voix, 3 minutes avant le début de la 1^{ère} et 3^{ème} période.
- Prévenir l'arbitre 1'30 avant le début de la 1^{ère} et 3^{ème} période.
- Prévenir l'arbitre 30" avant le début de la 2^{ème} et 4^{ème} période et de toute prolongation.





DECLENCHEMENT DU CHRONOMETRE

Le Chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

- lors de l'entre-deux initial, dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est légalement frappé par un des sauteurs,
- après un dernier ou unique lancer franc manqué, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.





ARRET DU CHRONOMETRE

- **Arrêter** le chronomètre de jeu lorsque :
 - le temps de jeu d'une période a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement.
 - un arbitre a sifflé,
 - un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
 - un panier est marqué lorsque le chronomètre indique 2:00 minutes ou moins dans la 4^{ème} période et dans chacune des prolongations,





ERREUR

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ou d'une mauvaise manipulation du chronomètre de jeu, l'arbitre pourra demander au chronométrateur une évaluation du « temps d'erreur » en plus ou en moins. La décision finale sera, cependant, prise par l'arbitre.





TEMPS-MORT

Le chronométreur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort.
- Faire retentir son signal sonore lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées.
- Faire retentir de nouveau son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

Le décompte du temps-mort ne doit être affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs. En aucun cas, le décompte du temps-mort doit se faire à la place du chronomètre de jeu.

Lorsqu'un temps-mort est demandé par l'équipe contre laquelle un panier a été encaissé, le chronométreur **doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu** et faire retentir son signal sonore pour informer les arbitres de la demande de temps-mort.





COMITÉ ISÈRE BASKET BALL

5 avenue Paul Verlaine – 38100 GRENOBLE

Tel : 04.76.22.33.55

comite@basket-isere.fr

www.basket-isere.fr

