



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

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 marqué on n'arrête pas le chronomètre sauf 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 chronométreur demande les temps-morts sur panier encaissé lorsqu'il n'y a pas de faute sifflée.



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