



ETRE CHRONOMETREUR



Formation OTM CDO Comité Isère Basket

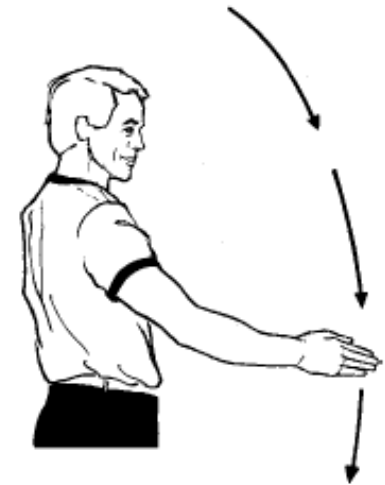
Dernière mise à jour : Janvier 2015



Démarrer le chrono

On démarre le chronomètre :

- **SUR ENTRE DEUX** lorsque le ballon est TOUCHE par 1 des 2 sauteurs.
- **SUR REMISE EN JEU** lorsque le ballon TOUCHE un joueur sur le terrain.
- Sur le dernier **LANCER FRANC** :
 - Si LF REUSSI → idem que sur la remise en jeu
 - Si LF MANQUE → Démarrage du chronomètre de jeu dès que le ballon TOUCHE un joueur sur le terrain.



Couperet avec la main



Arrêter le chrono

On arrête le chronomètre :

- **A CHAQUE COUP DE SIFFLET** de l'arbitre
- Sur **PANIER ENCAISSE SI** demande de **TM** pour l'équipe qui a encaissé le panier
- Sur **PANIER REUSSI** dans **les 2 DERNIERES MINUTES** du **4^{ème} QT** (et prolongations)

Arrêt du chronomètre
en même temps que le coup
de sifflet)
ou
ne pas déclencher le
chronomètre



Arrêt du chronomètre pour
faute
(en même temps que le coup
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre
main pointée vers la taille du
fauteur



Manipuler le pupitre de commande

- Utiliser la touche **START/STOP** permettant le démarrage et l'arrêt du chronomètre de jeu.
- Mettre des **POINTS** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).
- Mettre des **FAUTES D'EQUIPES** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).
- Afficher les **TEMPS MORTS** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).
- **CORRIGER** les informations liées aux points et aux fautes d'équipes en cas d'erreur ou d'annulation.



Autres fonctions du chronométreur

- Annoncer au marqueur :
 - Le numéro du joueur de l'équipe qui a marqué un panier.
 - Le numéro du joueur qui commet une faute personnelle, technique, disqualifiante ou antisportive.
- Répéter les informations dites par le marqueur pour le score en disant « OK ».
- Annoncer la dernière minute de chaque quart temps et les deux dernières minutes du 4^{ème} QT.



COMITÉ ISÈRE BASKET BALL

5 avenue Paul Verlaine – 38100 GRENOBLE

Tel : 04.76.22.33.55

comite@basket-isere.fr

www.basket-isere.fr