



# 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 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](http://www.ffbb.com)