



Tutoriel : Tenir le Chronomètre lors d'un Match de Basket

Ce guide vous aidera à maîtriser les fonctions de chronométreur lors d'un match de basket. Suivez ces instructions pour assurer un chronométrage précis et contribuer au bon déroulement de la rencontre.



Quand démarrer le chronomètre ?

Remise en jeu

Démarrez le chrono lorsqu'un joueur sur le terrain touche légalement le ballon après une remise en jeu.

Entre-deux

Activez le chronomètre quand un joueur capte le ballon suite à l'entre-deux initial.

Lancer franc raté

Lancez le décompte après que le ballon a touché l'anneau et qu'un joueur reprend le jeu.

Le démarrage correct du chronomètre est essentiel. Attendez toujours que le ballon soit légalement touché par un joueur sur le terrain. l'arbitre lorsqu'il abaisse son bras signifie que le chrono démarre.



Quand arrêter le chronomètre ?



Coup de sifflet

Arrêtez immédiatement lors de tout coup de sifflet d'un arbitre.



Sortie du ballon

Stoppez le chrono quand le ballon sort des limites du terrain.



Temps-mort

Arrêtez dès qu'un temps-mort est accordé par l'arbitre.



Panier en fin de match

Arrêtez lors d'un panier marqué dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps.



Que faire lors d'un panier ?

1

Règle générale

Le chronomètre continue normalement après un panier marqué.

2

Exception

Dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps ou des prolongations.

3

Action à faire

Arrêtez le chrono dès que le ballon passe dans le filet.

Cette règle spéciale des 2 dernières minutes permet de préserver le temps de jeu lors des moments cruciaux du match.

Gérer les quart-temps

Démarrage

Démarrez le chrono à la première touche légale du ballon.

Intervalle

Laissez s'écouler le temps prévu entre les périodes.



Période de jeu

Surveillez le temps qui s'écoule pendant le quart-temps.

Fin du quart-temps

Le buzzer sonne automatiquement à la fin du temps réglementaire.

Chaque quart-temps suit le même processus. Restez vigilant aux transitions entre les périodes.



Astuces et rappels importants



Suivre les gestes

Observez toujours les signaux de l'arbitre pour démarrer ou arrêter le chrono.



En cas de doute

Ne prenez jamais d'initiative seule. Consultez l'arbitre pour confirmation.



Vérification du matériel

Testez l'équipement avant le match pour éviter les problèmes techniques.



Concentration

Restez attentif durant tout le match, même pendant les périodes calmes.

Votre rôle est crucial pour le bon déroulement du match. Une seconde d'inattention peut affecter toute la rencontre.

Signes de l'arbitre :

Signaux de chronométrage

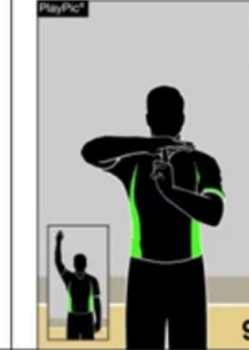
ARRET DU CHRONOMETRE	ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE	DEMARRAGE DU CHRONOMETRE
		
1 PAUME OUVERTE	2 UN POING FERME	3 COUPERET AVEC LA MAIN

Valeur de paniers

Gestion du score

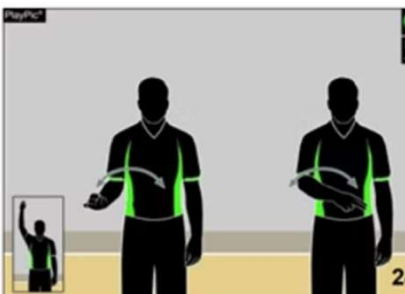
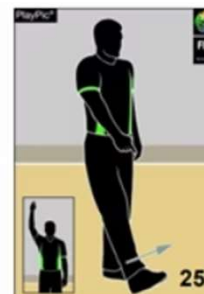
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
4 ABAISSER UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	5 ABAISSER DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	6 3 DOIGTS TENDUS AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS

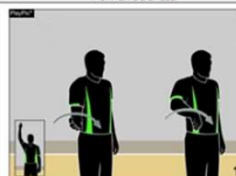
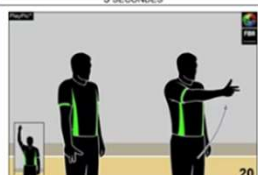
Remplacement et Temps-mort

REMPLACEMENT	AUTORISATION DE RENTRER	TEMPS-MORT IMPUTE
		
7 AVANT- BRAS CROISES	8 MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS	9 FORME DE « T » AVEC L'INDEX

Signes de l'arbitre (suite) :

SIGNE OK DE COMMUNICATION	REMISE A 14 OU 24 DU CHRONOMETRE DES TIRS	DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN	BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX
			
POUCE LEVE	ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU	POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	POUCES LEVES PUIS INDiquer LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESSION ALTERNEE

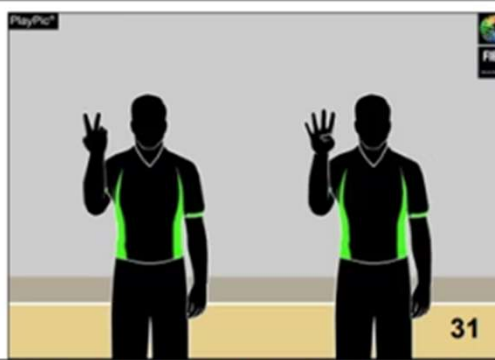
24 SECONDES	RETOUR EN ZONE ARRIERE	JEU AU PIED VOLONTAIRE
		
TOUCHER L'ÉPAULE DES DOIGTS	MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS	POINTER LE PIED

Violations		
MARCHER	DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE	DRIBBLE IRREGULIER : PORTER DE BALLE
		
ROTATION DES POINGS	BATTEMENT ALTERNATIF	DEMI-ROTATION DE LA PALME
3 SECONDES	5 SECONDES	8 SECONDES
		
BRAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS	MONTRER 5 DOIGTS	MONTRER 8 DOIGTS

Les fautes

Numéros de joueur :

N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
 LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5	 LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5	 LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5

N° 24
 D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

Types de fautes

TENIR	OBSTRUCTION (DEFENSE) ECRAN ILLEGAL (ATTACHE)	POUSSER OU CHARGER SANS BALLON	CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)
 36 ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS	 37 LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES	 38 INTER UNE POUSSEE	 39 ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT
USAGE ILLEGAL DES MAINS	CHARGER AVEC LE BALLON	CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN	CROCHETER UN ADVERSAIRE
 40 FRAPPER LE POIGNET	 41 FRAPPER LA PALME OUVERTE DU POING FERME	 42 FRAPPER LA PALME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS	 43 DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE
USAGE EXCESSIF DES COUDRES	FRAPPER LA TETE	FAUTE DE L'EQUIPE EN CONTROLE DU BALLON	
 44 BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIERE	 45 INTER LE CONTACT SUR LA TETE	 46 POINTER LE DOIGT INDEX VERS LE PANIER DE L'EQUIPE ADVERSAIRE	