

FORMATION CHRONOMETREUR

**OFFICIEL TABLE DE
MARQUE (OTM)
BASKET FAUTEUIL**



www.francebasketfauteuil.org

Equipement du chronométrateur

Il doit avoir à disposition :



- Un stylo
- Un carnet de feuilles blanches



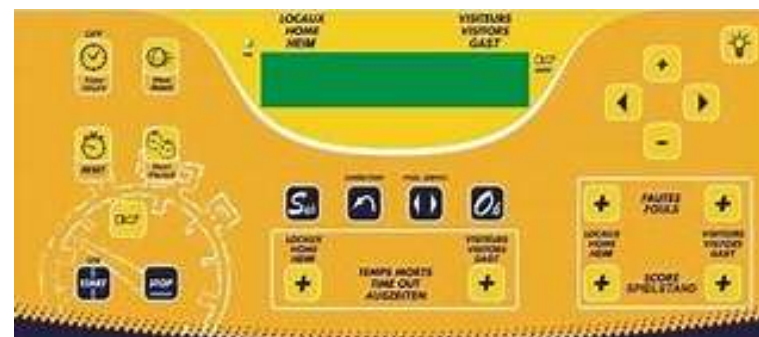
- Un sifflet



- Un chronomètre

Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- Une plaquette GD
- Des plots rouges pour les fautes d'équipe
- Une flèche d'alternance
- Un chronomètre de jeu



Equipement mis à disposition

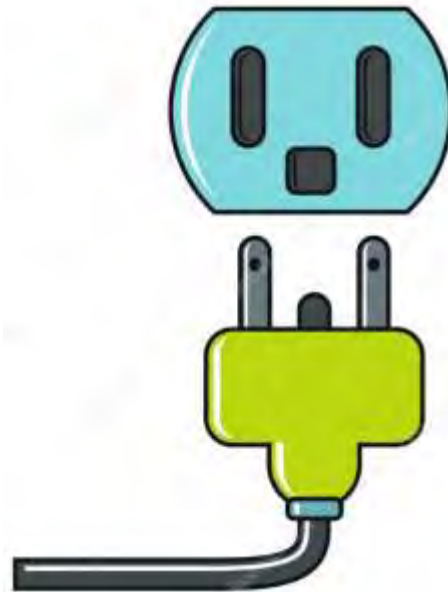
Un panneau d'affichage fixé au mur à demeure
dans le gymnase



Avant la rencontre

Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- **Est branché sur une source d'alimentation électrique**



Avant la rencontre

Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- Est branché sur une source d'alimentation électrique
- **Est programmé pour le basket et avec une rencontre en 4 x 10 minutes**



Avant la rencontre

Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- Est branché sur une source d'alimentation électrique
- Est programmé pour le basket et avec une rencontre en 4 fois 10 minutes
- **Répond aux différentes commandes**



Avant la rencontre

Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- Est branché sur une source d'alimentation électrique
- Est programmé pour le basket et avec une rencontre en 4 fois 10 minutes
- Répond aux différentes commandes
- **Relaie les informations sur le tableau d'affichage**



Avant la rencontre

Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- Est branché sur une source d'alimentation électrique
- Est programmé pour le basket et avec une rencontre en 4 fois 10 minutes
- Répond aux différentes commandes
- Relais les informations sur le tableau d'affichage
- **Sonne à 50 secondes et à 1 minute pour les temps-morts et à la fin des périodes**



Avant la rencontre

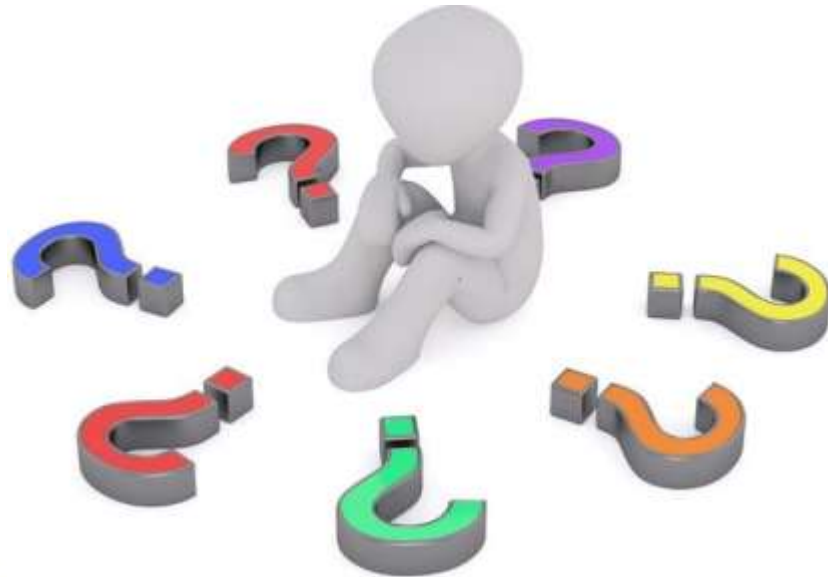
Le chronométreur, comme ses homologues OTM, doit arriver 1h15 avant le début de la rencontre. Durant ce temps, il doit s'assurer que le chronomètre de jeu :

- Est branché sur une source d'alimentation électrique
- Est programmé pour le basket et avec une rencontre en 4 fois 10 minutes
- Répond aux différentes commandes
- Relais les informations sur le tableau d'affichage
- Sonne à 50 secondes et à 1 minute pour les temps-morts et à la fin des périodes
- **S'assurer de savoir revenir à la période précédente, sur des chronomètres qui bascule tout de suite en intervalle.**

Avant la rencontre

Le chronométreur doit s'assurer qu'il connaît le fonctionnement de l'appareil et notamment pour les utilisations particulières telles que correction de points marqués, nombre de fautes de joueurs ou d'équipes, correction du temps, retour à la période précédente...

Pour tout faire il est fortement conseillé d'avoir un aide marqueur,



Avant la rencontre

Le chronométrateur peut alors saisir les informations qui seront visibles sur le panneau d'affichage avec, pour les plus sophistiqués, le nom des équipes, les numéros des joueurs, leurs noms, le nombre de points marqués par chacun...



et déclencher 1 heure avant le décompte de début de la rencontre..



Avant la rencontre

Le chronométreur, après s'être assuré auprès des arbitres et des autres OTM que tout est prêt, fait retentir sa sonnerie à 3 minutes et 1 minute 30 avant l'heure du début de rencontre.

(7 minutes si présentation d'équipes)



Statut du ballon : mort ou vivant



Un ballon devient vivant lorsque :

- Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la main du crew chief
- Lors d'un lancer-franc, il est à la disposition du tireur
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu

Un ballon devient mort lorsque :

- tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi
- un arbitre siffle alors que le ballon est vivant
- le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps
- le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon

Au commencement de la rencontre

Le chronométreur doit déclencher le chronomètre de jeu lorsque, sur l'entre-deux initial, un des 2 joueurs impliqués dans l'entre-deux touche légalement le ballon.



Pendant la rencontre

Le chronométrateur doit déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

- **Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu**



Pendant la rencontre

Le chronométreur doit déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

- Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu
- **Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu. L'arbitre fait un mouvement de couperet avec la main**



Pendant la rencontre

Le chronométreur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- **Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant et que le chronomètre est en marche. Il a alors le bras levé avec la main ouverte ou le poing fermé**



Pendant la rencontre

Le chronométreur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant et le chronomètre est en marche
- **Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort**



Pendant la rencontre

Le chronométreur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant et le chronomètre est en marche
- Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
- **Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chacune des prolongations**



Pendant la rencontre

Le chronométreur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant et le chronomètre est en marche
- Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
- Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations
- **Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon, sauf en cas de changement de contrôle clair et immédiat (Normalement les arbitres doivent siffler à ce moment-là, cela évite d'avoir à corriger le temps s'il y a un retard....)**



Pendant la rencontre

Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- **Démarrer immédiatement l'intervalle de jeu, si le démarrage n'est pas automatique, à la fin de chaque quart-temps ou prolongation, sauf si sur décision des arbitres le chronométrateur doit rajouter du temps au quart-temps précédent (avoir un chronographe manuel) ou en cas de visionnage.**



L'intervalle entre le 1^{er} et le 2^{ème} quart- temps ainsi qu'entre le 3^{ème} et le 4^{ème} quart- temps et avant chaque prolongation est de 2 minutes.
L'intervalle à la mi-temps est de 15 minutes.

Pendant la rencontre

Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre pour mesurer l'intervalle immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation
- **Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du 1er et du 3ème quart-temps et 30s avant tout autre QT ou prolongation.**



Durant la rencontre

Le chronométreur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation.
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du premier et du troisième quart-temps
- **Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement du 2^{ème}, du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation**



Les actions du chronométreur

Pendant la rencontre

Temps-mort :

Un temps-mort est possible quand :

- Le ballon est mort, le chronomètre arrêté et l'arbitre a terminé sa communication avec la table
- Pour les 2 équipes, à la suite d'un dernier lancer-franc réussi
- Pour l'équipe qui a encaissé un panier du terrain

Un temps-mort n'est plus possible quand le ballon est à disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer-franc.



Les actions du chronométreur

Pendant la rencontre

Temps-mort : procédure

Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint ont le droit de demander un temps-mort soit par contact visuel avec le marqueur soit en se déplaçant à la table de marque.

Une demande de temps-mort peut être annulée seulement avant le signal sonore du chronométreur pour indiquer la demande aux arbitres.

Dès que l'occasion de temps-mort se présente, le chronométreur doit faire retentir son signal sonore pour indiquer aux arbitres la demande ainsi que l'équipe demandeuse.



Pendant la rencontre

Pour un temps-mort, le chronométreur doit procéder de la manière suivante :

- **Attendre quelques secondes (Max 5'') avant de déclencher le chronomètre des temps-morts afin de permettre aux 2 équipes de rejoindre leurs bancs respectifs**



Pendant la rencontre

Pour un temps-mort, le chronométreur doit procéder de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps-morts dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
- **Attirer l'attention des arbitres lorsque 40 secondes se sont écoulées**



Pendant la rencontre

Pour un temps-mort, le chronométreur doit procéder de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps-morts dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
- Attirer l'attention des arbitres lorsque 40 secondes se sont écoulées
- **Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées**



Pendant la rencontre

Pour un temps-mort, le chronométreur doit procéder de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps-morts dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
- Attirer l'attention des arbitres lorsque 40 secondes se sont écoulées
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées
- **Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin (1 minute)**



Les actions du chronométreur

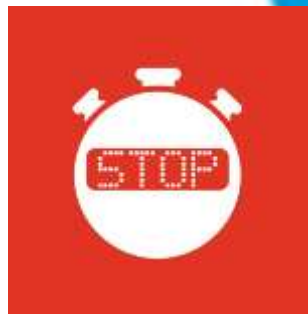
Pendant la rencontre

Remplacement :

Un remplacement est possible quand :

- Le ballon est mort, le chronomètre arrêté et l'arbitre a terminé sa communication avec la table
- Pour les 2 équipes, à la suite d'un dernier lancer-franc réussi
- Pour l'équipe qui a encaissé un panier du terrain alors que le chronomètre de jeu indique 2 minutes ou moins dans le dernier quart-temps et dans chacune des prolongations Dans ce cas l'équipe adverse pourra également effectuer des remplacements

Un remplacement n'est plus possible quand le ballon est à disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer-franc.



Les actions du chronométreur

Pendant la rencontre

Remplacement : procédure

Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même à la table de marque, demander clairement le remplacement par le geste conventionnel et rester dans l'aire de remplacement.

Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant le signal sonore du chronométreur pour indiquer la demande aux arbitres.

Dès que l'occasion de remplacement se présente, le chronométreur doit faire retentir son signal sonore pour indiquer aux arbitres la demande.

Avant de donner l'accord aux arbitres pour la remise en jeu (pouce levé), le marqueur doit s'assurer que l'équipe concernée par le changement respecte la limite des points autorisés sur le terrain.



CONCLUSION

Il est indispensable que les OTM qui vont officier sur les rencontres Basket Fauteuil se familiarisent avec le règlement spécifique et le fonctionnement des cartes de classification.

L'utilisation du logiciel de comptage des points est également une aide précieuse et limite fortement le risque d'erreurs.

- [Télécharger l'application points en jeu](#)
- [Tuto d'utilisation du logiciel de gestion des points en jeu](#)

Chamsyr TAHAIBALY : tcham@wanadoo.fr

Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com

Julien Boisseau julien.boisseau@gmail.com

Document réalisé avec l'aide de :

Caroline LONGO (OTM HN), Jean Paul JUSTINIANO (OTM HN), Michel SIMON (OTM CF)
et la Commission Fédérale Basket-Fauteuil