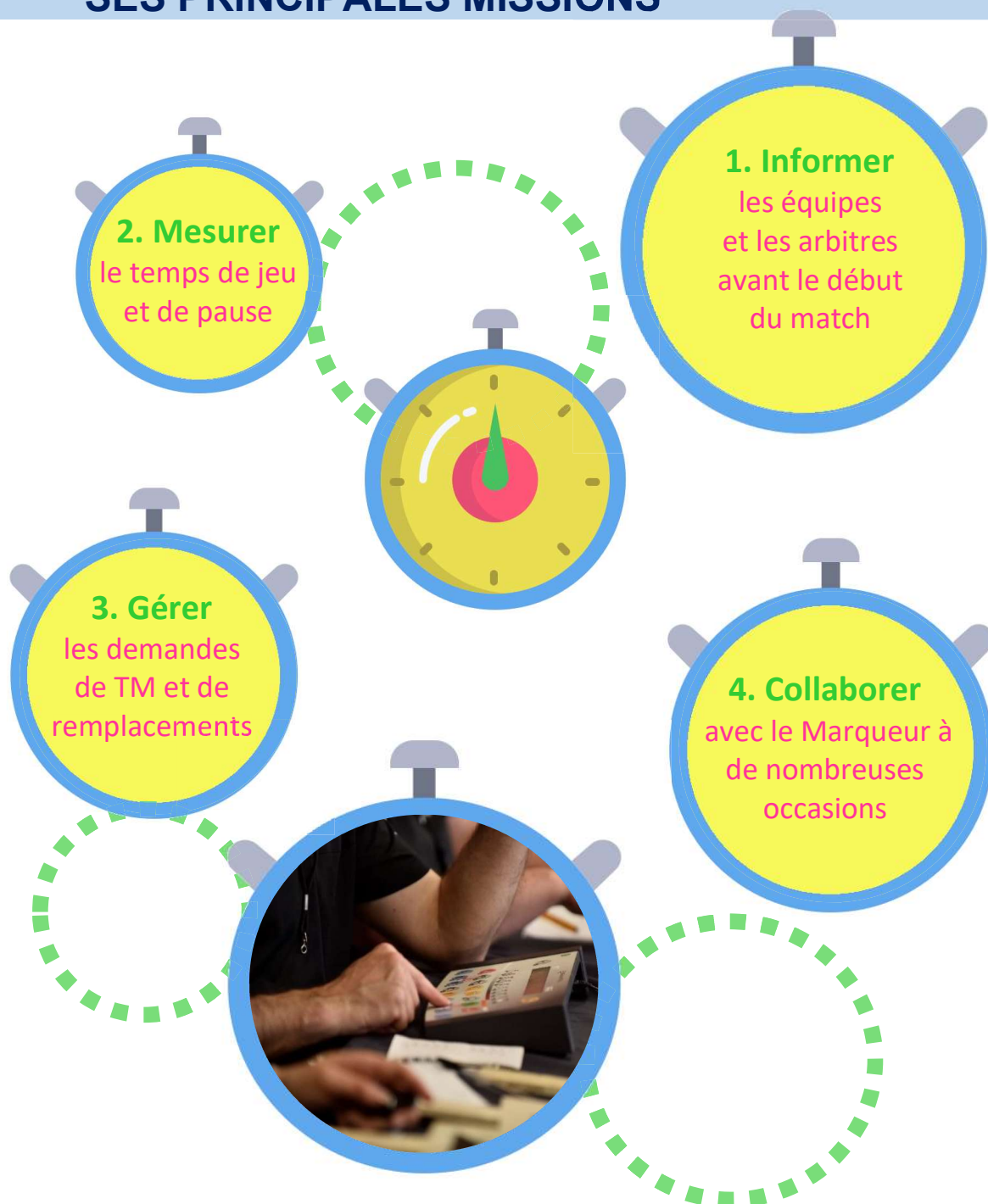


LE CHRONOMETREUR DE JEU

Le chronométrateur de jeu assure le décompte des périodes de jeu, des intervalles de jeu et des temps-morts, ainsi que la gestion des demandes de temps-morts et remplacements.

F. SES PRINCIPALES MISSIONS



G. INFORMER ARBITRES ET EQUIPES AVANT LE MATCH



Le chronométrateur doit avertir l'arbitre **6 minutes** avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes.



Le chronométrateur doit avertir les équipes et l'arbitre, au moyen de son signal sonore :

- **3 minutes** avant le début des QT1 et QT3
- **1 minute 30 sec.** avant le début des QT1 et QT3
- **30 secondes** avant le début des QT2 et QT4 et de toute prolongation



Le chronométrateur doit faire prévenir les arbitres **5 minutes** avant le début de la seconde mi-temps.

Les divisions LNB, LFB et Coupe d'Europe font l'objet de protocoles d'avant match particuliers auxquels il faut se référer.

H. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

Le chronométrateur doit disposer d'un chronomètre de jeu et d'un chronomètre manuel.



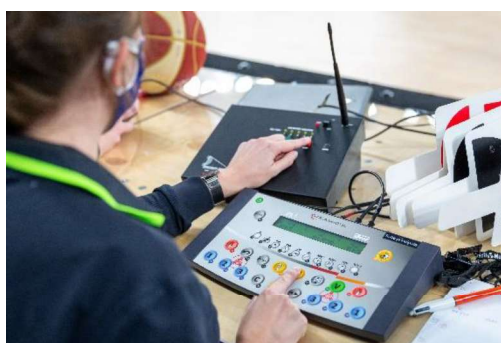
Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu, l'intervalle avant le début de la rencontre et les intervalles entre chaque quart-temps et entre les prolongations.

Le chronomètre manuel doit être utilisé pour mesurer les temps morts et les arrêts de jeu pour incident.



LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETREUR MET FIN AU TEMPS DE JEU

Si le signal n'a pas été entendu, il doit user de tout moyen pour avertir l'arbitre. Si le panneau est équipé d'une guirlande lumineuse rouge autour de son périmètre, la lumière devient prioritaire sur le signal sonore en fin de temps de jeu.



DEMARRAGE CHRONOMETRE DE JEU



- ⏻ Lors d'un entre-deux
dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est frappé légalement par un des sauteurs.
- ⏻ Lors de l'unique ou dernier lancer-franc non réussi
dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.
- ⏻ Lors d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain
dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

ARRET DU CHRONOMETRE DE JEU



- ⏻ A l'expiration du temps de jeu de chaque quart-temps ou prolongation.
- ⏻ Lorsqu'un des arbitres siffle alors que le ballon est vivant.
- ⏻ Lorsqu'un panier du terrain est marqué par l'équipe adverse de celle qui avait demandé un temps mort.
- ⏻ Après chaque panier réussi dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation.

TEMPS GERES PAR LE CHRONOMETREUR DE JEU



- ⏻ **15 secondes** Délai accordé à un joueur blessé pour récupérer avant de rejouer.
- ⏻ **30 secondes**
 - Le chronomètre prévient les arbitres 30 secondes avant le début des QT2 et QT4 et de toute prolongation.
 - Délai accordé à un joueur éliminé pour 5 fautes ou disqualifié (GD) pour quitter le terrain.
- ⏻ **50 secondes** Le chronomètre actionne son signal sonore lorsque 50 secondes d'un temps mort se sont écoulées, cela signifie que les joueurs reviennent sur le terrain.
- ⏻ **1 minute** Durée d'un temps mort d'équipe, faire retentir le signal sonore de fin de TM.

- 🕒 **1 min. 30 sec.** Le chronométrateur actionne son signal sonore pour prévenir les équipes et les officiels qu'il reste 1 minute 30 avant le début du QT1 et QT3. En même temps, l'arbitre siffle et invite les équipes à regagner leur banc.
- 🕒 **2 minutes** Durée de l'intervalle entre le QT1 et QT2, entre le QT3 et QT4 et avant chaque prolongation.
- 🕒 **3 minutes** Le chronométrateur prévient les arbitres 3 minutes avant le début des QT1 et QT3 (sauf protocoles d'avant match spécifiques)
- 🕒 **5 minutes** Durée d'une prolongation (temps de jeu effectif).
Et le chronométrateur fait prévenir les arbitres, qui sont au vestiaire, 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.
- 🕒 **6 minutes** Le chronométrateur prévient l'arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes s'il y a lieu (sauf protocoles d'avant match spécifiques)
- 🕒 **10 minutes** Durée d'un quart-temps (temps de jeu effectif).
- 🕒 **15 minutes** Durée de l'intervalle (mi-temps) entre les QT2 et QT3. L'intervalle peut être de 10 min en département/ région.
- 🕒 **45 minutes** Décompte du temps précédant le début de la rencontre à H-45 min à minima. A défaut, afficher le temps réel restant avant le match.

Concernant les rencontres de Haut-Niveau et la gestion des sonneries d'avant match, le Chronométrateur modulera son intervention en fonction de l'environnement.

I. GERER LES DEMANDES DE REMPLACEMENT ET TM

1 La demande de remplacement

Qui ?

Le remplaçant doit :

- se présenter personnellement à la table de marque,
- être prêt à entrer en jeu immédiatement,
- demander clairement un remplacement en faisant le signe approprié avec ses mains et/ou s'asseoir sur le siège des remplaçants.

Quand ?

Le chronométrateur doit indiquer qu'une demande de remplacement a été faite en faisant retentir son signal dès que :

- L'arbitre a sifflé... le ballon devient mort.
- Le chronomètre de jeu est arrêté.
- L'arbitre, qui est en train de signaler une faute, a terminé sa communication avec la table de marque.
- Un panier est réussi par l'équipe adverse dans les deux dernières minutes du QT4 ou de chaque prolongation
- L'équipe adverse a demandé un remplacement.



Comment ?

Le chronométrateur de jeu effectue ensuite le signe du remplacement de manière bien visible pour les arbitres.

Attention !

La demande du chronométrateur à l'arbitre doit être faite avant :

- Que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain : remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non.
- Que le ballon soit à la disposition d'un joueur pour le premier ou unique LF.



Lors d'un temps mort :

Si un remplacement est demandé pendant un temps mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter à la table de marque. Il devient joueur à partir de ce moment-là.

Après un temps mort, les officiels de table devront toujours vérifier qu'il n'y a pas eu de remplacement(s) de joueur(s) non autorisé(s). Si le joueur ne se présente pas : Noter quand même l'entrée en jeu et essayer de prévenir les arbitres verbalement sans ralentir la reprise du jeu. Ils pourront éventuellement rappeler la règle à l'entraîneur.

Pour les experts !

→ Si un joueur doit être remplacé car il vient de commettre sa 5^{ème} faute et qu'un temps-mort est demandé, le remplacement de ce joueur doit être fait avant d'accorder le temps-mort.

- Lorsque le jeu est arrêté par un coup de sifflet, sur une décision de l'arbitre (exemples : le ballon roule au loin après un panier réussi, le sol est mouillé, un objet étranger est sur le terrain, etc...) les deux équipes peuvent demander un remplacement.
- La demande de remplacement peut être annulée à tout moment avant que le signal du chronométrateur ait retenti.
- Un joueur qui a été remplacé ne peut revenir sur le terrain et le remplaçant devenu joueur ne peut quitter le jeu avant qu'une phase de marche du chronomètre ait eu lieu.
- Lors de tirs de lancers-francs, les deux équipes peuvent bénéficier d'un remplacement(s) à condition :
 - que le dernier LF soit réussi.
 - que le dernier LF, réussi ou non, soit suivi d'une remise en jeu.

Aucun remplacement n'est autorisé entre des lancers-francs.

Si une faute est commise pendant les lancers-francs, les remplacements peuvent être effectués seulement après que les lancers-francs posés en faute préalable aient été tirés et avant la réparation de la faute suivante.

2 La demande de temps-mort

Qui demande le temps mort à la table de marque ?

Pour demander un temps mort, l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint peut :

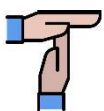
- Se rendre personnellement auprès de la table de marque et demander clairement un "temps mort " en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié.
- Etablir, depuis sa zone de banc, un contact visuel avec la table de marque et demander un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié. Dans cette situation, il devra s'assurer d'avoir été vu. L'OTM confirmera alors par le geste "OK". Si l'entraîneur est le capitaine, il doit, aussi, même s'il est en jeu, demander le temps mort au marqueur.



Quand et comment le chronométrateur intervient-il ?



Le chronométrateur indique aux arbitres qu'une demande de temps mort a été faite en faisant retentir son signal sonore aussitôt que le ballon est mort (généralement sur tout coup de sifflet de l'arbitre) et que le chronomètre de jeu est arrêté en faisant le geste « arrêt du chronomètre ».



Ensuite, il fera le geste « temps mort » et désignera le banc de l'entraîneur qui a demandé le temps mort.

Dans le cas d'une 5^{ème} faute ou d'une disqualification (GD) suivie d'un temps-mort, le chronométrateur devra procéder à la demande de remplacement avant celle du temps-mort.



Dès que l'arbitre effectue le signe « temps-mort », le chronométrateur déclenche le chronomètre manuel puis, lorsque 50 secondes se sont écoulées, fait retentir son signal. Il fait à nouveau retentir son signal à la fin du temps-mort, après 60 secondes pour annoncer le moment de la reprise du jeu.



Le décompte du temps mort peut être affiché sur le tableau de marque, si et seulement si, le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs. En aucun cas, l'affichage du décompte du temps-mort ne doit se faire à la place de celui du temps de jeu restant, qui doit toujours rester affiché.

Les directives suivantes doivent être respectées pour annoncer une demande de TM :

Dès que le ballon est mort (tout coup de sifflet de l'arbitre) et le chronomètre arrêté	Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain	Il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
	Des lancers-francs sont accordés	Il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du tireur pour le 1 ^{er} lancer franc
		Si le dernier lancer est réussi, il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
		Si les lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu, il peut intervenir après le dernier lancer, réussi ou non, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu.

Temps mort sur panier réussi

Un temps mort peut être aussi accordé à une équipe, si un panier du terrain a été réussi par l'adversaire, à condition que la demande ait été faite avant que le ballon soit redevenu vivant.

Dans cette situation, **le chronométreur de jeu arrête immédiatement le chronomètre de jeu** quand le ballon a entièrement traversé le filet, **fait retentir son signal en levant la main** (« arrêt du chronomètre ») et lorsque le contact visuel est établi avec l'arbitre, il effectue la gestuelle « Temps-mort » en indiquant le banc de l'équipe qui a demandé le TM.



Durant les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de toute prolongation, le chronomètre de jeu est arrêté sur panier marqué. Dans cette situation, l'équipe qui a marqué le panier peut bénéficier d'un temps-mort, **si** l'équipe adverse bénéficie d'un remplacement ou d'un temps-mort.

Exemple : Dans les deux dernières minutes, panier réussi de l'équipe A. Remplacement accordé à l'équipe B. L'équipe A peut bénéficier d'un temps-mort dans cette situation.



Les deux entraîneurs ont demandé un temps mort :

Si les deux entraîneurs ont demandé un temps mort, il sera imputé à celui qui en a fait le premier la demande (l'autre demande sera alors ignorée). Toutefois, dans le cas d'un temps mort accordé sur panier réussi, il sera imputé à l'entraîneur de l'équipe contre laquelle le panier a été marqué.

La reprise du jeu suivant un temps mort

Le marqueur et l'aide-marqueur veilleront à vérifier les numéros des joueurs entrant en jeu. Le chronométreur de jeu et le chronométreur des tirs feront de même de leur côté.

Dispositions diverses



Les temps-morts d'une même équipe peuvent être pris consécutivement.



Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.



La demande de temps mort peut être retirée tant que le chronométreur n'a pas fait retentir son signal sonore.



Le marqueur doit aviser les arbitres lorsqu'un entraîneur ne dispose plus de temps mort dans la mi-temps ou prolongation en cours. Cette communication s'effectue dès que l'arbitre a accordé le temps mort.



Dans les deux dernières minutes du 4^{ème} QT ou de toute prolongation, si un TM est accordé à l'équipe qui doit bénéficier de la remise en jeu en zone arrière, cette remise en jeu pourra être effectuée en zone avant. **Le long de la même ligne de touche que celle prévue initialement en zone arrière, choix du côté (table ou opposé) si la RJ initiale fait suite à un panier marqué ou dernier LF réussi.**

C'est le 1^{er} arbitre qui demandera à l'entraîneur son choix pour le lieu de la RJ, ensuite il informera l'ensemble des acteurs de la rencontre avec la gestuelle appropriée.

J. COLLABORER AVEC LE MARQUEUR

LA 5^{ème} FAUTE D'UN JOUEUR

Dans le cas d'une 5^{ème} faute, Le marqueur devra immédiatement transmettre l'information au chronométreur et à l'aide marqueur.

Le chronométreur devra faire retentir son signal sonore (pendant que l'aide marqueur lèvera la plaquette 5) puis faire le geste de remplacement.

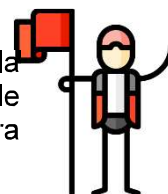
Cette procédure devra être faite avant d'inscrire la faute sur la feuille de marque et avant toute demande éventuelle de remplacement ou temps-mort.

Même procédure avec la plaquette "GD" (si présente) en cas de joueur/entraîneur disqualifié pour cumul de fautes techniques/antisportives.



METTRE EN PLACE LES SIGNAUX DES 4 FAUTES D'EQUIPE

Le marqueur placera (ou fera placer) le signal rouge quand le ballon sera vivant à la suite de cette 4^{ème} faute du côté du banc de l'équipe qui vient de la commettre, de façon à ce qu'il soit visible des entraîneurs, des joueurs et des arbitres. Il s'assurera que les arbitres l'ont bien vu.



Pour les experts !

- Si deux fautes sont sifflées consécutivement au même joueur, par exemple une faute personnelle et une faute technique, l'aide-marqueur lèvera les deux plaquettes concernées en même temps d'une seule main.

Si la faute personnelle est la 5^{ème} faute et la faute technique la 6^{ème} faute, le joueur devient automatiquement accompagnateur. De fait, une faute "B₁" sera portée au compte de l'entraîneur et pourra être identifiée au dos de la feuille de marque. Dans cette situation, seule la plaquette portant le chiffre 5 sera levée. Si cette 6^{ème} faute est disqualifiante, il conviendra de pratiquer de la même manière.

- Si une faute est sifflée à un joueur de chaque équipe, l'aide-marqueur lèvera, avec les deux mains, les plaquettes portant le nombre de fautes de chaque joueur et dirigera chacune des plaquettes vers le banc d'équipe correspondant. Si les deux joueurs ont le même nombre de fautes, l'aide-marqueur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un puis de l'autre banc d'équipe.