



SWISS
BASKETBALL

COURS DE FORMATION POUR OFFICIEL DE TABLE RÉGIONAL

Module Chronomètre de Jeu

Français - version octobre 2018

Chronomètre de jeu



Chronométrer le temps de jeu

4 quart-temps de **10** minutes

Prolongations : **5** minutes

Chronomètre de jeu



Chronométrer les intervalles de jeu

2 minutes entre

- le 1er et le 2ème quart-temps
- le 3ème et le 4ème quart-temps

15 minutes à la mi-temps

Chronomètre de jeu



Chronométrer les temps-morts

1 minute

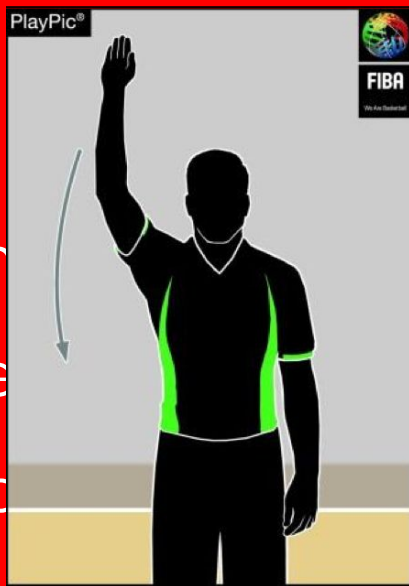
Sonner après **50** secondes

Chronomètre de jeu



Enclencher le chronomètre

- Enclencher le chronomètre :
- Réinitialiser le chronomètre :
- Appuyer sur le bouton pour lancer franc non réussi :



Dès que le ballon est
légalement touché par
un joueur sur le terrain !

Chronomètre de jeu



Arrêter le chronomètre

- A chaque coup de sifflet.
- Après un panier marqué, si l'équipe qui encaisse a demandé un temps-mort.
- Dans les 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de chaque prolongation (dès 2:00), après chaque panier marqué.

Chronomètre de jeu



MONEY TIME

Dans les 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de chaque prolongation :

- On arrête le chrono sur panier marqué.
- On accorde le changement sur panier encaissé.

Chronomètre de jeu



Occasions de changement

- Quand le chronomètre de jeu est arrêté.
Également après le dernier ou unique lancer-franc réussi.
- Dans les 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de chaque prolongation, uniquement pour l'équipe qui encaisse un panier.
Dans ce cas-là, l'autre équipe peut également procéder à un changement ou demander un temps-mort

Chronomètre de jeu



Occasions de changement

Procédure :

- **Le joueur, prêt à jouer,**
demande à la table et s'assoit sur la chaise.
- A la prochaine occasion,
la table sonne pour avertir les arbitres.

Chronomètre de jeu



Occasions de temps-mort

- Quand le chronomètre de jeu est arrêté.
- Après un panier marqué, seulement pour l'équipe qui encaisse.

Chronomètre de jeu



Occasions de temps-mort

Procédure :

- **Le coach** demande à la table.
- A la prochaine occasion, la table sonne pour avertir les arbitres.

Chronomètre de jeu



**Occasions de changement
et de temps-mort**

**Lors d'un coup de sifflet, attendre la
fin de la communication (gestuelle)
des arbitres avant de sonner.**