

Départ du chronomètre --> ON

Dès que l'un des joueurs sur le terrain (équipe A ou B) **touche** le ballon.

Arrêt du chronomètre --> OFF

Dès que l'arbitre siffle

Sur demande de temps-mort par le coach sur panier encaissé --> 1) stopper le chrono, 2) actionner le signal sonore

Dans les 2 dernières minutes (02:00) du temps réglementaire ou de la prolongation sur chaque panier marqué

REPLACEMENT



- A chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Si le **dernier** lancer-franc est réussi.
- Si des lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu au milieu du terrain (sur faute technique, antisportive et disqualifiante).
- Sur un panier **encaissé** dans les deux dernières minutes du match (4^e quart) et de chaque prolongation (uniquement 02:00 → 00:00).

TEMPS-MORT

- A chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Si le **dernier** lancer-franc est réussi.
- Si des lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu au milieu du terrain (sur faute technique, antisportive et disqualifiante).
- Durant tout le match, lorsqu'une équipe **encaisse un panier**, elle peut demander un temps-mort.



FLECHE DE POSSESSION

Elle désigne l'équipe bénéficiant de la prochaine possession lors d'une situation d'entre-deux.

Au début du 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} quart-temps et des éventuelles prolongations, la flèche désignera l'équipe devant faire la remise en jeu, au milieu du terrain en face de la table de marque pour débiter la période.

Procédure :

- Au début du match, lorsqu'une équipe prend la possession de la balle, la flèche indiquera alors le **sens d'attaque opposé**.
- Lors de chaque situation d'entre-deux, la flèche doit alors être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée.
- Au début de chaque quart-temps, la flèche doit être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée.
- Lors d'une double faute commise alors que la balle n'est en possession d'aucune des deux équipes, la flèche indiquera quelle équipe fera la remise en jeu. Celle-ci doit alors être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée (Important de se référer la décision des arbitres dans ce cas).
- À la **mi-temps**, la flèche doit être tournée car les équipes changent de camp d'attaque pour la seconde période. Ceci doit être fait en présence des arbitres et peut être annoté par une petite flèche sur la feuille de marque.

Start der Spieluhr --> START

Sobald ein Spieler (Mannschaft A oder B) auf dem Spielfeld den Ball **berührt**.

Stoppen der Spieluhr --> STOPP

Sobald der Schiedsrichter pfeift

Bei einer gewünschten Auszeit durch den Trainer nach einem erhaltenen Korb. → 1) Spieluhr stoppen, 2) Signal betätigen

In den zwei letzten Spielminuten (02:00) oder Verlängerung nach einem erzielten Korb.

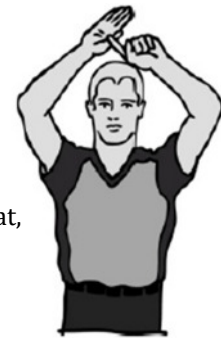
SPIELERWECHSEL



- Nach jedem Pfeifton durch den Schiedsrichter.
- Nach dem **letzten** erzielten Freiwurf.
- Nach Freiwürfen erfolgt ein Einwurf an der Mittellinie (nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul).
- Nach einem **erhaltenen** Korb in den letzten zwei Spielminuten (viertes Viertel) und in jeder Verlängerung (nur 02:00 → 00:00).

AUSZEIT

- Nach jedem Pfeifton durch den Schiedsrichter.
- Nach dem **letzten** erzielten Freiwurf.
- Nach Freiwürfen erfolgt ein Einwurf an der Mittellinie (nach einem Technischen, Unsportlichen oder Disqualifizierenden Foul).
- Während des ganzen Spiels, wenn eine Mannschaft **einen Korb erhalten** hat, kann sie eine Auszeit verlangen.



PFEIL FÜR WECHSELNDEN BALLBESITZ

Er zeigt an, welche Mannschaft den nächsten Einwurf bekommt, anstelle eines Sprungballs.

Zu Beginn des zweiten, dritten und vierten Viertels und möglichen Verlängerungen, zeigt der Pfeil an, welche Mannschaft den Einwurf an der verlängerten Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch ausführen wird, um die neue Spielperiode zu starten.

Vorgehen :

- Bei Spielbeginn, sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt, zeigt der Pfeil in die **entgegengesetzte Spielrichtung**.
- Bei jeder Sprungball-Situation muss der Pfeil gedreht werden, **nachdem** der Einwurf ausgeführt wurde.
- Zu Beginn jedes Spielviertels, muss der Pfeil gedreht werden, **nachdem** der Einwurf ausgeführt wurde.
- Hatte zum Zeitpunkt eines Doppelfouls keine Mannschaft Ballkontrolle, bzw. stand keiner Mannschaft der Ball zu, entsteht eine Sprungballsituation. Das Spiel wird mit Einwurf gemäss wechselndem Ballbesitz fortgesetzt. In diesem Fall muss der Pfeil gedreht werden, **nach** dem der Einwurf ausgeführt wurde. (Es ist wichtig, dass man sich auf die Entscheidung der Schiedsrichter bezieht).
- In der **Halbzeit** (Ende des zweiten Viertels) muss der Pfeil gedreht werden, weil die Mannschaften die Spielrichtung für die zweite Halbzeit wechseln. Das muss in Anwesenheit der Schiedsrichter gemacht werden und sollte zusätzlich durch einen kleinen Pfeil auf dem Matchblatt gekennzeichnet werden.

Avvio del cronometro di gara --> ON

Non appena un giocatore in campo (squadra A o B) **tocca** la palla

Arresto del cronometro di gara --> OFF

Fischio arbitrale

Richiesta time-out da parte dell'allenatore che subisce canestro --> 1) fermare il cronometro 2) suonare la sirena

Ultimi due minuti (02:00) del tempo regolamentare o del tempo supplementare su canestro realizzato

SOSTITUZIONE



- Ad ogni fischio arbitrale.
- Dopo l'**ultimo** tiro libero se realizzato.
- Dopo i tiri liberi se seguiti da rimessa in gioco a metà campo (fallo tecnico, antisportivo o da espulsione).
- Dopo canestro **subito** negli ultimi 2 minuti del tempo regolamentare (4° tempo) o di ogni tempo supplementare (soltanto 02:00 → 00:00).

TIME-OUT

- Ad ogni fischio arbitrale.
- Dopo l'**ultimo** tiro libero se realizzato.
- Dopo i tiri liberi se seguiti da rimessa in gioco a metà campo (fallo tecnico, antisportivo o da espulsione).
- Durante la partita, la squadra che **subisce canestro** può chiedere time-out.



FRECCIA DEL POSSESSO ALTERNATO

Indica quale squadra avrà il prossimo possesso palla in occasione di una contesa.

Indica quale squadra dovrà effettuare la rimessa in gioco all'inizio del 2°, 3° e 4° tempo e degli eventuali tempi supplementari, a metà campo e di fronte al tavolo degli ufficiali di campo.

Procedura :

- A inizio partita, quando una squadra prende possesso della palla, la freccia verrà posizionata **nella direzione d'attacco opposta**.
- In caso di palla contesa la freccia verrà girata **dopo** che la rimessa in gioco è stata effettuata.
- All'inizio di ogni quarto la freccia verrà girata **dopo** che la rimessa in gioco è stata effettuata.
- In caso di doppio fallo commesso quando la palla non è in possesso di nessuna delle 2 squadre, la freccia indicherà quale squadra farà la rimessa in gioco. La freccia verrà girata **dopo** che la rimessa in gioco è stata effettuata (importante comunque fare riferimento alle segnalazioni arbitrali).
- A **metà tempo** la freccia dovrà essere girata poiché le squadre cambiano zona d'attacco. La freccia dovrà essere girata in presenza degli arbitri e la direzione della freccia potrà essere annotata sul referto di gara.