



SWISS
BASKETBALL

CORSO DI FORMAZIONE PER UFFICIALI AL TAVOLO REGIONALI

Modulo cronometro di gioco

Italiano - versione ottobre 2018

Cronometro di gioco



Cronometrare il tempo di gioco

4 quarti di **10** minuti

Tempo supplementare : **5** minuti

Cronometro di gioco



Cronometrare gli intervalli di gioco

2

minuti tra

- il 1° quarto e il 2° quarto
- il 3° quarto e il 4° quarto

15

minuti a metà tempo

Cronometro di gioco



Cronometrare i minuti di sospensione :

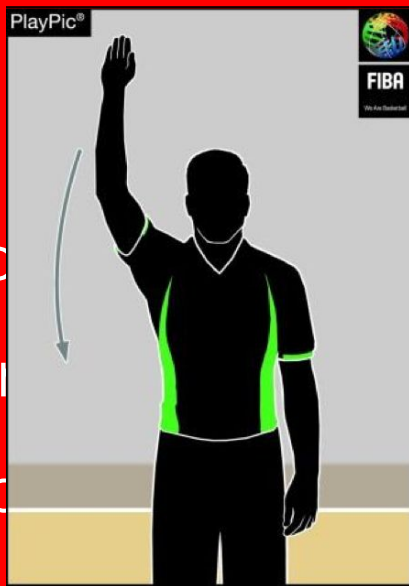
1 minuto

Suonare dopo **50** secondi

Cronometro di gioco



Avviare il cronometro



• Controllare il cronometro :

• Ripetere il cronometro :

• Dopo un tiro libero non segnato :

Quando il pallone è
legalmente toccato da
un giocatore in campo

Cronometro di gioco



Fermare il cronometro :

- Ad ogni fischio.
- Dopo un canestro segnato, se la squadra che lo subisce chiede una sospensione.
- Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o di ogni tempo supplementare (da 2 :00), dopo ogni canestro segnato.

Cronometro di gioco



MONEY TIME

Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o ogni tempo supplementare :

- Si ferma il cronometro su canestro segnato.
- Si accorda il cambio su canestro subito.

Cronometro di gioco



Occasioni di cambio

- Quando il cronometro di gioco è fermo.
Uguualmente dopo l'ultimo o unico tiro libero segnato.
- Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o ogni tempo supplementare, unicamente per la squadra che subisce un canestro.

In questo caso, l'altra squadra potrà ugualmente procedere a un cambio o chiedere una sospensione

Cronometro di gioco



Occasioni di cambio

Procedura :

- **Il giocatore, pronto a giocare,**
lo chiede al tavolo e si siede sulla sedia del cambio.
- Alla prossima occasione,
il tavolo suona per avvertire gli arbitri.

Cronometro di gioco



Occasioni di sospensione

- Quando il cronometro di gioco è fermo.
- Dopo un canestro segnato, unicamente per la squadra che subisce il canestro.

Cronometro di gioco



Occasioni di sospensione

Procedura :

- **Il coach** lo chiede al tavolo.
- Alla prossima occasione, il tavolo suona per avvertire gli arbitri.

Cronometro di gioco



**Occasioni di cambio
e sospensione :**

**Dopo un fischio, attendere la fine
della comunicazione (gestuale) degli
arbitri prima di suonare.**