

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 di un time-out da parte dell'allenatore o di un cambio da parte di un giocatore 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 (art. 19)

- 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).
- L'opportunità per una sostituzione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.

TIME-OUT / SOSPENSIONE (art. 18)

- 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.
- L'opportunità per una sospensione **termina** quando la palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo oppure per il primo o unico tiro libero.



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.