

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 d'un temps-mort par le coach ou d'un changement par le joueur 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).
- Une occasion de temps-mort **prend fin** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

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.
- Une occasion de temps-mort **prend fin** lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.



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.