

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.