

COMMENT TENIR UNE TABLE DE MARQUE ?



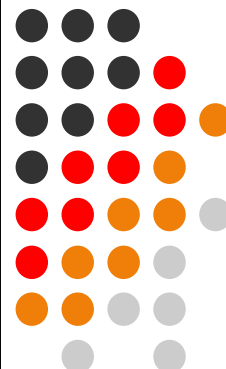
LE CHRONOMETRE :

Démarrage :

- L'entre deux, quand un sauteur tape le ballon
- Lors d'un lancer franc, quand le ballon est touché par un joueur au rebond
- Lors d'une remise en jeu, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain

Arrêt :

- A chaque fois que l'arbitre siffle
- Quand un temps mort sur panier marqué par l'équipe adverse est demandé
- Pendant les lancers francs
- Dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart temps (et les 2 dernières minutes de chaque prolongation)



LE REMPLACEMENT :

On peut faire un remplacement quand :

- L'arbitre siffle
- Un dernier lancer franc est réussi
- Lors d'un temps mort
- Un panier est marqué par l'équipe adverse dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart temps (et toute prolongation)

LE TEMPS MORT :

On peut demander un temps mort :

- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Quand un panier est marqué par l'équipe adverse
- Sur un dernier lancer franc réussi

Ne pas demander de temps mort ou de remplacement si le chronomètre n'est pas arrêté !



TOURNER LA FLÈCHE :

La flèche est tournée dans le sens de l'attaque de l'équipe qui n'a pas obtenu le ballon lors de l'entre deux initial



- ☞ Après l'entre deux initial
- ☞ Après chaque situation d'entre deux sifflé par l'arbitre
- ☞ A la fin de la première mi-temps

