

FONCTIONNEMENT DU CHRONOMETRE

**C'EST TRES SIMPLE,
IL SUFFIT DE REGARDER ET D'ECOUTER L'ARBITRE**

On démarre le chrono :

- **SUR ENTRE DEUX** lorsque le ballon est **TOUCHE** par 1 des 2 sauteurs
- **SUR REMISE EN JEU** lorsque le ballon **TOUCHE** un joueur sur le terrain
- Sur le dernier **LANCER FRANC** : démarrage du chronomètre dès que le ballon **TOUCHE** un joueur sur le terrain.

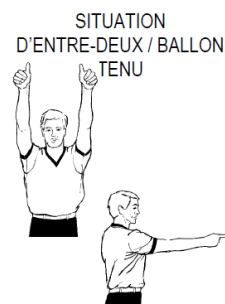
On arrête le chrono :

- A **CHAQUE COUP DE SIFFLET** de l'arbitre
- Sur **PANIER ENCAISSE** SI demande de TM pour l'équipe qui a encaissé le panier
- Sur **PANIER REUSSI** dans les 2 **DERNIERES MINUTES** du 4^{ème} QT (et prolongations), **Sauf en Poussin et Mini-poussin**

Gestion de la Flèche



- **SUR L'ENTRE DEUX INITIAL**, La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend le **ballon à 2 mains sur le terrain**. Exemple : si c'est un joueur de l'équipe A, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe B.



Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession

On tourne la flèche :

- A **CHAQUE DEBUT DE PERIODE** (QT2, QT3, QT4), après qu'un joueur aura **TOUCHE** le ballon sur la mise en jeu.
- Sur une situation d'**ENTRE DEUX** sifflée par un arbitre.

Remplacement
(siffler simultanément)



Avant-bras croisés

On demande un changement

- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Dans les 2 dernières minutes du match, sur un panier (*le chrono est arrêté*)

Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



Former un T, avec l'index et la main ouverte

On demande un Temps-mort

- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Sur un panier encaissé par l'équipe qui a demandé le TM
- Dans les 2 dernières minutes du match, sur un panier (*le chrono est arrêté*)

La gestuelle

Les Tirs

UN POINT



Un doigt vers le bas depuis le poignet

DEUX POINTS



Mouvement des deux doigts vers le bas

TENTATIVE A TROIS POINTS



Trois doigts pointés

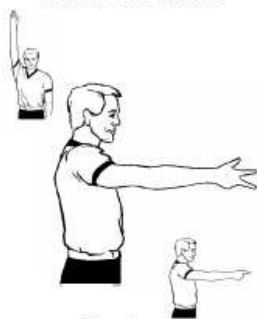
TROIS POINTS REUSSIS



Trois doigts pointés des deux mains

Les Violations

TROIS SECONDES



Bras tendu, montrer 3 doigts

MARCHER



Rotation des poings

DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE



Battement alternatif

PORTER LE BALLON



Demi-rotation, vers l'avant

Les Numéros

No. 4



No. 5



No. 6



No. 10



No. 11



No. 12



Les Lancers francs

UN LANCER FRANC



Un doigt pointé vers le haut

DEUX LANCERS FRANCS



Deux doigts pointés vers le haut

TROIS LANCERS FRANCS



Trois doigts pointés vers le haut