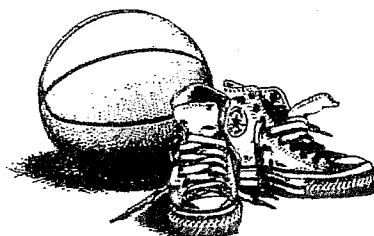




LIGUE
DE
BASKETBALL
OUVERT
FÉMININ

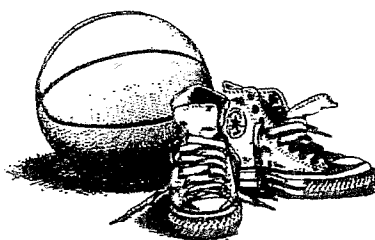
MARQUEUR

1. Inscrire la règle de participation
 - BF = 1, 2, 3, 4, 5 et 6
 - CF et JF = X
2. Inscrire les points marqués dans le pointage cumulatif dans la case des résultats intermédiaires. Soyez très attentif à cette tâche car elle est cruciale au bon déroulement du match.
3. Inscrire les points de joueur et additionner les totaux pour la première, la deuxième demie et à la fin de la partie pour le match au complet.
4. Inscrire les fautes personnelles et d'équipe.
5. Avertir l'entraîneur concerné lorsqu'un de ses joueurs a 3 et 4 fautes.
6. Avertir les arbitres à la 5^e faute personnelle, à la 2^e faute antisportive et à la 2^e faute technique du même joueur.
7. Avertir les arbitres lorsqu'une équipe est en situation de pénalité (bonus).
8. Accorder les temps-morts.
9. S'occupe de changer la flèche.



CHRONOMÉTREUR

1. Faire retentir le signal sonore à trois (3) minutes, à une (1) minute avant le début du match et une (1) minute avant le début de la 2^e demie.
2. Faire retentir le signal sonore à dix (10) secondes avant le début de chaque période.
3. Faire retentir le signal sonore à cinquante (50) secondes et à soixante (60) secondes lors des temps-morts.
4. Faire retentir le signal sonore à tout groupe de substitutions à la table.
(sauf pendant les temps-morts et les intervalles de jeu)
5. Mettre le temps approprié au tableau avant le début des périodes, des intervalles et lors des temps-morts.
6. Arrêter le temps au coup de sifflet des officiels et le partir lorsque l'officiel approprié baisse son bras.
7. Arrêter le temps dans les deux (2) dernières minutes de la partie après chaque panier et avertir les officiels si l'équipe qui vient d'accorder des points a des substitutions à la table.





LIQUE
DE
BASKETBALL
OUVERT
FÉMININ

CHRONOMÉTREUR DES TIRS

1. Lors de l'entre deux initial et des remises en jeu, partir le 24 secondes lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.
2. Après que le ballon ait touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs sera réglé à :
 - . 24 secondes, si l'adversaire prend contrôle du ballon et à
 - . 14 secondes, si l'équipe qui prend contrôle du ballon est la même qui était en contrôle avant que le ballon touche l'anneau.
3. Réinitialiser le 24 secondes lorsqu'un panier est marqué et partir le 24 secondes lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.
4. À chaque changement de possession et dernier lancer franc, réinitialiser le 24 secondes.
5. Si le ballon est envoyé à l'extérieur par l'équipe B, l'équipe A aura le temps restant au 24 secondes après la remise en jeu. (pas de réinitialisation)
6. Dans la zone arrière, réinitialiser le 24 secondes après toute faute ou violation. (sauf pour ballon envoyé à l'extérieur)
7. Dans la zone avant, s'il y a faute ou une violation (sauf pour le ballon envoyé à l'extérieur), que la même équipe garde le ballon et qu'il reste au 24 secondes :
 - plus que 14 secondes, on laisse le 24 secondes tel quel
 - moins que 14 secondes, on remet le 24 secondes à 14 secondes.
8. Si le ballon reste pris entre le panneau et l'anneau et que la même équipe garde le ballon, pas de réinitialisation.
9. Si la même équipe garde le ballon suite à une situation d'entre deux, pas de réinitialisation.
10. Lorsqu'il reste moins que 24 secondes à une période, arrêter le 24 secondes.

