

Règle des 14/24 secondes

(C) 2014 Renens-Basket - source: http://www.galliabeez.be/common/pages.php?s_id=46_48

Le chronomètre doit être démarré ou remis en marche quand :

- sur le terrain de jeu une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon;
- sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Le chronomètre doit être arrêté, mais pas réinitialisé, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :

- d'une faute ou violation (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain);
- d'un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'équipe qui contrôle le ballon;
- d'un arrêt du jeu cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'une ou l'autre équipe (sauf si les adversaires sont désavantagés).

Le chronomètre doit être arrêté et remis à 24 secondes, si possible sans affichage apparent, dès que :

- le ballon pénètre légalement dans le panier;
- le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau), et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau;
- l'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation;
 - le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon;
 - le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- l'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s);
- une infraction aux règles a été commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Le chronomètre doit être arrêté mais pas remis à 24 secondes, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 14 secondes ou davantage sont affichées sur le chronomètre des tirs :

- à la suite d'une faute ou d'une violation;
- le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon;
- le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.

Le chronomètre doit être arrêté et remis à 14 secondes lorsque la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :

- à la suite d'une faute ou d'une violation;
- le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon;
- le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes (à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage);
- après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, du dernier tir de lancer franc, ou lors d'une passe, si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.

Le chronomètre doit être éteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quelle période alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon. Il faut toujours attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour arrêter le chronomètre de jeu.