

Chronomètre des tirs ou 24 SECONDES

AIDE-MEMOIRE, Edition 10.2018



Départ des 24 secondes → ON	Dès qu'un joueur	
	prend la possession de la balle	touche la balle
Entre-deux du début du match	X	
Remise en jeu après faute, violation ou panier marqué		X
Situation de rebond défensif après un shoot manqué	X	

Arrêt des 24 secondes → OFF

Dès que l'arbitre siffle
A chaque situation de remise à 24/14 sec. (shoot touchant l'anneau/faute/violation)
Eteindre l'appareil des 24 secondes lorsque le chronomètre de jeu est inférieur à celui des 24 sec. et qu'il y a une nouvelle possession. ATTENTION: s'il y a un shoot et que le chronomètre de jeu est supérieur à 15 sec. → remise à 14 secondes.

PAS DE REMISE A 24/14 secondes (art. 50.2)

- Sortie de balle et la même équipe garde la possession lors de la remise en jeu.
- Lors d'un shoot, lorsque le ballon **ne touche pas l'anneau**.
- Situation d'entre-deux: Remise en jeu sans changement de possession (cf. flèche).
- Situation de double-faute avec remise en jeu sans changement de possession.

Cas spéciaux :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe ayant la possession de la balle.
Attention: regarder toutefois ce que l'arbitre décide.
- Dans les 2 dernières minutes de jeu lorsque le coach demande un temps-mort, après avoir encaissé un panier ou que son équipe ait la remise en jeu dans sa zone de défense suite à une faute/violation de l'équipe adverse, le chronomètre des tirs **ne sera pas remis à 24 (ou reste à 24)** si le coach décide de faire la **remise en jeu dans sa zone de défense**.

REMISE À 24 secondes (art. 50.3)

- Dès que le ballon **touche** l'anneau et que le rebond est pris par la défense
- À chaque panier
- Changement de **possession** pendant le jeu
- Changement de **possession** après qu'une faute ou une violation ne soit sifflée et que la remise a lieu en **zone de défense**.
- Faute sifflée avec des lancers-francs
- Faute sifflée sans lancer-francs avec une **remise en jeu en zone de défense**
- Violation de pied avec **remise en jeu en zone de défense**

Cas spécial :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone de défense**

REMISE À 14 secondes (art. 50.5)

LORS D'UN TIR AU PANIER

L'appareil des tirs doit être arrêté et remis à 14 secondes après que le ballon **ait touché l'anneau** lors d'un tir manqué, d'un dernier ou unique lancer franc, ou lors d'une passe, si l'équipe qui reprend le **contrôle du ballon** est la même que celle qui avait le contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau (rebond offensif).

Dans **tous les cas**, le chronomètre des tirs sera mis à 14 secondes (que cela indique avant le tir 20 ou 2 secondes).

Chronomètre des tirs ou 24 SECONDES

AIDE-MEMOIRE, Edition 10.2018



LORS D'UNE REMISE EN JEU :

- Faute sifflée avec **remise en jeu en zone d'attaque** et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs.
- Suite à une violation de pied de la défense avec **remise en jeu en zone d'attaque** et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs.
- Remise en jeu de zone d'attaque pour l'équipe **ayant nouvellement la possession** de la balle (ancienne règle, remise à 24 secondes) après une violation ou une faute.
- Suite à une faute antisportive ou disqualifiante (faute technique : ci-dessous) la remise en jeu sera effectué en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs (avant 24)

Cas spéciaux :

- Dans les 2 dernières minutes de jeu lorsque le coach demande un temps-mort, après avoir encaissé un panier ou que son équipe ait la remise en jeu dans sa zone de défense suite à une faute/violation de l'équipe adverse, le chronomètre des tirs sera **mis à 14 secondes** si le coach décide de faire la **remise en jeu dans sa zone d'attaque**.
- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- En cas d'arrêt de jeu sans lien avec les équipes (regarder toutefois les gestes de l'arbitre)

CHRONOMETRE DES TIRS LORS D'UNE SITUATION DE FAUTE TECHNIQUE :

FAUTRE TECHNIQUE DE L'EQUIPE QUI ATTAQUE :

- Remise en jeu en zone arrière :
 - Le chronomètre des tirs n'est pas remis à 14/24 (ne bouge pas)
- Remise en jeu en zone avant :
 - **Le chronomètre des tirs indique 15 sec. ou plus → Remise à 14 secondes**
 - Le chronomètre des tirs indique 14 sec. ou moins → Pas de remise à 14/24 secondes

FAUTRE TECHNIQUE DE L'EQUIPE QUI DEFEND :

- Remise en jeu en zone arrière :
 - Le chronomètre des tirs est remis à 24 secondes
- Remise en jeu en zone avant :
 - Le chronomètre des tirs indique 14 sec. ou plus → Pas de remise à 14/24 secondes
 - Le chronomètre des tirs indique 13 sec. ou moins → Remise à 14 secondes