

# Chronomètre des tirs ou 24 SECONDES

AIDE-MEMOIRE, Edition 02.2017



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. <b>ATTENTION:</b> 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).  
Attention: lorsque le ballon se coince entre l'anneau et la planche  
→ entre-deux avec non-remise à 24 secondes si la possession est pour l'équipe ayant shooté.
- Double-faute avec remise en jeu sans changement de possession.

## Cas spéciaux :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe qui a la possession de la balle.  
Attention: regarder toutefois ce que l'arbitre décide.
- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la **remise en jeu** se fasse en **zone d'attaque** : Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes. Supérieur à 14 secondes → pas de remise à 24 secondes.

## 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 ou après une faute ou une violation
- Faute sifflée avec des lancers-francs
- Faute sifflée sans lancer-francs, mais avec **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.

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

### 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 avec **remise en jeu en zone d'attaque** et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs.

## Cas spéciaux :

- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la remise en jeu se fasse en **zone d'attaque**. Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes.
- 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)