

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Introduction

Dès qu'une équipe **prend le contrôle du ballon** vivant sur le terrain, le chronomètre démarre.

Le temps de chaque attaque **est limité à 24 secondes** pour :

- Conserver un **jeu spectaculaire, dynamique et attrayant**.
- Pousser l'attaque à **tirer souvent** et favoriser le **développement du score**.
- Inciter à une **défense active et contraignante** pour l'adversaire.



Même si le ballon est touché par l'adversaire, **le décompte se poursuit** jusqu'à ce que :

- le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense,
- ou bien qu'un tir tenté soit réussi ou touche l'anneau.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Introduction

Le chronomètre des tirs lors de l'entre-deux initial



- Le chronomètre des tirs est occulté avant l'entre-deux initial.
- L'arbitre pénètre dans le cercle et lance le ballon entre les deux adversaires.
- C'est lorsque le ballon est frappé légalement par l'un des sauteurs que le chronomètre de jeu s'allume.
- Le chronomètre des tirs démarre dès que le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

?? Déclenchement sur tir

Selon-vous, que fait le chronomètre des tirs dans ces situations ?

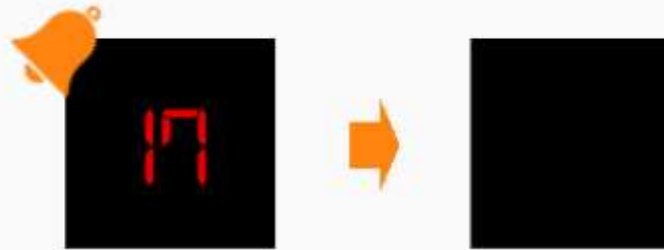
Sélectionnez la ou les bonnes propositions puis passez à la suite.

- Il est réinitialisé après un panier marqué et redémarre lorsque le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur après la remise en jeu.
- Il est réinitialisé après un tir au panier manqué n'ayant pas touché l'anneau et redémarre lorsque le ballon est contrôlé par un joueur de la même équipe.
- Il est réinitialisé après un tir au panier manqué ayant touché l'anneau et redémarre lorsque le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur tir

Tir au panier réussi



Pas de violation des 24 secondes : panier accordé



- Affichage à 24 secondes :
Ballon à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- Démarrage de l'appareil :
Ballon **touché sur le terrain par n'importe quel joueur** après la remise en jeu.

- Lorsqu'un joueur tente un tir au panier, le ballon a quitté ses mains, et est en l'air, à ce moment le signal sonore retentit.
- Le ballon pénètre dans le panier le chronomètre des tirs est arrêté puis occulté.
- Il n'y a pas de violation des 24 secondes, le panier est pris en compte.
- Le chronomètre des tirs affiche 24 secondes, le ballon est mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- Le chronomètre redémarre dès que le ballon est touché sur le terrain et ce, par n'importe quel joueur.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué,
le ballon touche l'anneau

Pas de violation des 24 secondes



- Affichage à 24 secondes et démarrage :
Ballon est **contrôlé par un joueur** sur le terrain.



Cette règle s'applique à **tous les niveaux** à l'exception des championnats de Haut-Niveau pour lesquels **le chronomètre des tirs est remis à 14 secondes** en cas de rebond offensif.

- Lorsque le ballon touche l'anneau mais ne rentre pas dans le panier, il n'y a pas de violation des 24 secondes. Le chronomètre des tirs est arrêté puis occulté
- Il affiche 24 secondes et poursuit son décompte immédiatement dès qu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué, le ballon ne touche pas l'anneau



- Appareil reste en marche :
Ballon contrôlé par un joueur de la **même équipe**.



- Réinitialisation et démarrage de l'appareil :
Ballon contrôlé par **un joueur de l'équipe adverse**.

- Dans le cas où le tir est manqué par le joueur et que le ballon ne touche pas l'anneau, le chronomètre des tirs poursuit son décompte si le ballon est contrôlé par l'équipe qui a tiré.
- Le chronomètre des tirs est arrêté puis réinitialisé à 24 secondes et redémarre immédiatement si c'est un adversaire qui contrôle le ballon.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué, le ballon ne touche pas l'anneau

Violation des 24 secondes : l'arbitre siffle



- Affichage à 24 secondes
Si la même équipe **garde le contrôle** ou que **personne ne prend** clairement le contrôle du ballon.
- Démarrage de l'appareil :
Ballon **touché sur le terrain** par n'importe quel joueur.

Pas de violation des 24 secondes



- Affichage 24 secondes et démarrage du chronomètre :
Ballon contrôlé par un **joueur de l'équipe adverse**.

- L'arbitre siffle une violation des 24 secondes dès lors que le signal sonore retentit.
- Le chronomètre des tirs est réinitialisé à 24s, si la même équipe garde le contrôle ou que personne ne prend clairement le contrôle du ballon après le signal sonore, puis redémarre lorsque le ballon est touché suite à la remise en jeu pour l'équipe qui défendait.
- Il n'y a pas de violation des 24 secondes après que le signal sonore ait retenti si les adversaires prennent le contrôle du ballon immédiatement et clairement.
- Le chronomètre des tirs affiche 24 secondes puis démarre pour une nouvelle période.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur tir

Dernier lancer-franc



- Affichage à 24 secondes :
Ballon **à disposition du joueur** effectuant la remise en jeu.
- Démarrage de l'appareil :
Ballon est **touché sur le terrain** par un joueur.



- Affichage à 24 secondes et démarrage du chronomètre :
Ballon est **contrôlé** par un joueur sur le terrain.

- Lorsqu'un lancer-franc doit être tiré, l'appareil est arrêté puis occulté si le dernier lancer-franc est réussi.
- L'appareil affiche 24 secondes lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu et démarre dès que le ballon est touché sur le terrain par un joueur.
- Toutefois, si le dernier lancer-franc est manqué l'appareil affiche 24 secondes et démarre immédiatement lorsque le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

?? Déclenchement sur tir

Que se passe-t-il après le déclenchement du signal sonore sur un tir raté (le ballon ne touche pas l'anneau), quand la même équipe garde le contrôle du ballon ou que personne n'en prend clairement le contrôle ?

Sélectionnez les propositions qui répondent à la situation dans l'ordre chronologique en cliquant sur chacune d'elles.

Il y a violation des 24 secondes	L'arbitre siffle la violation	Contrôle du ballon par un joueur de l'équipe adverse	Ballon touché sur le terrain par un joueur	1	4
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2	5
Démarrage du chronomètre des tirs	Affichage à 24 secondes	Il n'y a pas violation des 24 secondes	Démarrage simultané du chronomètre des tirs	3	
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	OK	

Bons choix

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur violation et faute personnelle

Cas d'une sortie de balle par un joueur de l'équipe adverse suivie d'une remise en jeu pour la même équipe.



- Arrêt du chronomètre des tirs et affichage du temps restant.
- L'arbitre donne le ballon **au joueur chargé de la remise en jeu.**
- Démarrage de l'appareil :
Ballon **touché** par un joueur et **conservé** par l'équipe effectuant la remise en jeu.

- Si un ou des arbitres siffle une sortie de balle qui est suivie d'une remise en jeu pour la même équipe, le chronomètre des tirs doit être arrêté et le temps reste affiché.
- Lors de la remise en jeu pour la même équipe, après la sortie de balle par un joueur adverse, l'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- L'appareil redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur violation et faute personnelle

Faute suivie d'une remise en jeu pour la même équipe

Faute en zone arrière :



Arrêt du chronomètre

Faute en zone avant :



Arrêt et affichage du
temps restant si il est
 $\leq 14s$.



Arrêt, affichage 14s si
le temps restant
 $> 14s$.

- Démarrage du chronomètre des tirs

Ballon **touché par un joueur** sur le terrain et que **l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon**.

- Lorsqu'une faute est commise en zone arrière et suivie d'une remise en jeu pour la même équipe le chronomètre des tirs est arrêté et doit afficher 24 secondes
- Si cette faute est commise en zone avant le chronomètre des tirs affiche le temps restant s'il est supérieur ou égal à 14s ou 14s si le temps restant est inférieur à 14s
- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu
- Le chronomètre des tirs redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur violation et faute personnelle

Violation pour pied volontaire d'un joueur adverse ou tout autre violation commise par un défenseur

Pied en zone arrière :



Arrêt du chronomètre

Pied en zone avant :



Arrêt et affichage du
temps restant s'il est
 $\geq 14s$.



Arrêt, affichage 14s si
le temps restant
 $< 14s$.

- Démarrage du chronomètre des tirs

Ballon **touché par un joueur** sur le terrain.

- Lorsqu'une violation est commise en zone arrière et suivie d'une remise en jeu pour la même équipe le chronomètre des tirs est arrêté et doit afficher 24 secondes.
- Si cette faute est commise en zone avant le chronomètre des tirs affiche le temps restant s'il est supérieur ou égal à 14 secondes ou 14 secondes si le temps restant est inférieur à 14 secondes
- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu
- Le chronomètre des tirs redémarre lorsque le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur violation et faute personnelle

Violation pour pied volontaire d'un adversaire



- Arrêt du chronomètre des tirs et affiche du temps restant.



- Geste de retour à 14 secondes
Si il reste **moins de 14 secondes** pour tirer avec remise en jeu en zone avant.
- Geste de retour à 24 secondes
Si la violation a lieu en **zone arrière**.



S'il reste **14 secondes ou plus** avec remise en jeu en zone avant, l'arbitre **ne fera pas le signe** et le chronomètre des tirs **devra affiché** le temps restant.

- Lorsqu'un des arbitres siffle un pied volontaire, le chronomètre des tirs doit être arrêté.
- Si cette violation n'est pas intentionnelle, le jeu se poursuit comme après une remise en jeu normale.
- Si elle est intentionnelle il fera le geste de retour à 14 secondes, s'il reste moins de 14 secondes pour tirer avec remise en jeu en zone avant ou 24 secondes si la violation a lieu en zone arrière.
- S'il reste 14 secondes ou plus avec une remise en jeu en zone avant, l'arbitre contrôle le temps et ne fait aucun signal afin de maintenir le même décompte.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement sur violation et faute personnelle

Entre-deux ou violation



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage du temps restant :
Remise en jeu est **au profit de l'équipe qui avait le contrôle du ballon.**



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Réinitialisation à 24 secondes :
Remise en jeu est **au profit de l'équipe adverse.**



Si la remise en jeu est au profit de l'équipe adverse, ET, en zone avant pour cette équipe alors le chronomètre des tirs sera mis à 14s.

Démarrage du chronomètre des tirs

Ballon **touché** sur le terrain par n'importe quel joueur.

- Si un des arbitres siffle un entre-deux ou une violation, le chronomètre des tirs doit être arrêté.
- Le temps restant reste affiché lorsque la remise en jeu est au profit de l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon
- Il est réinitialisé à 24 secondes si la remise en jeu est au profit de l'équipe adverse.
- Si la remise en jeu est au profit de l'équipe adverse, et en zone avant pour cette équipe, alors le chronomètre des tirs sera mis à 14s.
- Le chronomètre redémarre ensuite dès que le ballon est touché sur le terrain et ce, par n'importe quel joueur.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

?? Déclenchement sur violation et faute personnelle

Ces affirmations sont-elles vraies ou fausses ?

Sélectionnez la ou les bonne(s) réponse(s), puis validez votre choix.

Si un des arbitres siffle une violation ou une faute personnelle, le chronomètre des tirs doit être arrêté.

Oui ✓ Non

Lors d'une double faute, si la remise en jeu est au profit de l'équipe qui contrôlait le ballon, le chronomètre des tirs est réinitialisé à 24s.

Oui Non ✓

Lors d'une violation, s'il reste 14s avec remise en jeu en zone avant, l'arbitre ne fait pas de signe et le chronomètre des tirs reste affiché avec le temps restant.

Oui ✓ Non

Le chronomètre des tirs affiche 24s lorsqu'une remise en jeu en zone arrière est effectuée après une faute.

Oui ✓ Non




OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement après arrêt de jeu



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage du temps restant : Arrêt en relation avec **l'équipe contrôlant le ballon** OU des **adversaires désavantagés**.
- Démarrage du chronomètre des tirs : Ballon **touché par un joueur** (attaquant ou défenseur) et **l'équipe effectuant la remise en jeu conserve** le contrôle du ballon.



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage à 24 secondes : Jeu stoppé à **cause d'une action liée à l'équipe adverse** OU **aucune** des 2 équipes.
- Remise en jeu
En **zone arrière** de l'équipe qui en bénéficie.
-  *Le chronomètre est arrêté et sera **réinitialisé à 14s** si la remise en jeu est en zone avant.*
- Démarrage du chronomètre des tirs : Ballon touché par un joueur sur le terrain.

- Si un des arbitres arrête le jeu pour toute raison valable, le chronomètre des tirs doit être arrêté.
- Le chronomètre des tirs affiche le temps restant lorsque l'arrêt est en relation avec l'équipe qui contrôlait le ballon ou que l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés.
- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le chronomètre redémarre dès que le ballon est touché par un joueur et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon
- Le chronomètre est arrêté et sera réinitialisé à 24 secondes si le jeu est stoppé à cause d'une action liée à l'équipe adverse ou aucune des deux équipes et que la remise en jeu se fait en zone arrière de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu
- Ou bien le chronomètre est arrêté et sera réinitialisé à 14 secondes si la remise en jeu est en zone avant
- Le chronomètre redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain..

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement après arrêt de jeu

Perte du contrôle du ballon



- Chronomètre des tirs reste en marche.

Le joueur d'une équipe a perdu le contrôle du ballon, mais **son équipe garde** le contrôle du ballon.



- Arrêt du chronomètre des tirs.

• Réinitialisé à 24 secondes puis démarre immédiatement :
Ballon contrôlé **par un joueur de l'équipe adverse**.



Même si le ballon est **touché par l'adversaire**, le décompte se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense (il le tient ou le ballon repose dans sa ou ses mains).

- Le chronomètre des tirs reste en marche si le joueur d'une équipe perd le contrôle du ballon, mais que la même équipe garde le contrôle du ballon.
- Le chronomètre des tirs est réinitialisé à 24 secondes et redémarre immédiatement lorsque le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse.
- Attention, même si le ballon est touché par l'adversaire, le décompte se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement après arrêt de jeu

Les temps-morts

- Dans les **2 dernières minutes** (ou moins) d'une rencontre ou de prolongation.
- À l'équipe **bénéficiant** d'une remise en jeu **en zone arrière**.



- Arrêt du chronomètre et affichage du temps restant. (24s quand il s'agit d'un panier marqué).
- Démarrage du chronomètre. Remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant.



Si la remise en jeu est en zone avant :

le chronomètre des tirs affiche le temps restant au moment de l'arrêt de jeu si c'est inférieur à 14 ou bien 14 (14s quand il s'agit d'un panier marqué avec remise en jeu en zone avant).



- Quand un temps-mort est accordé dans les deux dernières minutes d'une rencontre ou d'une prolongation à l'équipe bénéficiant d'une remise en jeu en zone arrière, le chronomètre des tirs est arrêté et affiche le temps restant au moment de l'arrêt de jeu.
- Le décompte redémarre après la remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant.
- Si la remise en jeu est en zone avant, suite au choix de l'entraîneur, alors le chronomètre des tirs affichera le temps restant au moment de l'arrêt de jeu si c'est inférieur à 14 secondes ou bien 14 secondes.



OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

?? Déclenchement après arrêt de jeu

Quelles sont les affirmations justes ?

Sélectionnez la ou les réponse(s) de votre choix puis validez.

- Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.
- Si l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés, le chronomètre des tirs reste au temps affiché et redémarre dès que le ballon est touché par un joueur et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.
- Si le ballon est touché par l'adversaire, le décompte s'arrête et redémarre lorsqu'il est contrôlé par cette même équipe.
- Si un des arbitres arrête le jeu pour toute raison valable, le chronomètre des tirs doit être arrêté.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement après arrêt de jeu

Erreur d'utilisation du signal du chronomètre des tirs

Signal ignoré et le jeu continue si :

- Une équipe contrôle le ballon.
- Aucune équipe ne contrôle le ballon.



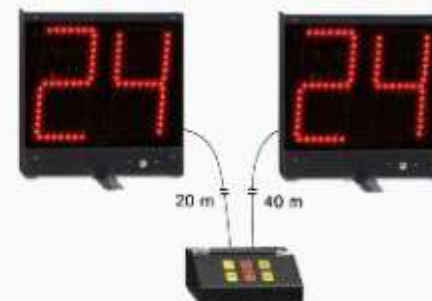
Signal pris en compte et jeu arrêté si :

- L'équipe qui contrôle le ballon a été **désavantagée**.



Le chronomètre des tirs **doit être corrigé**.

Le ballon **redonné** à la même équipe.



- Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal est ignoré et le jeu doit continuer
- Cependant, si l'arbitre juge que l'équipe qui contrôlait le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs corrigé et le ballon redonné à la même équipe.

OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Synthèse

- Lorsque l'arbitre **arrête le jeu**, le chronomètre des tirs doit être arrêté.
- Lors d'un tir au panier le **signal retentit** lorsque le ballon a quitté ses mains et est en l'air : action légale si le ballon entre dans le panier ou touche l'anneau.
- Le chronomètre des tirs est **arrêté** lors d'un entre-deux, d'une double faute ou d'une violation d'un défenseur.
- Le décompte **commence** dès qu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain et **recommence** dès qu'un joueur touche le ballon sur le terrain.
- Une équipe contrôlant la ballon vivant sur le terrain, dispose de **24 secondes** pour tirer au panier.
- Même si le ballon est touché par l'adversaire, **le décompte se poursuit** jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense.

