

The background features a white central area framed by blue geometric shapes on the left and right sides. At the bottom, there are several overlapping, wavy grey shapes that create a sense of depth and movement.

# 24 secondes

« Un petit article de rien du tout... »

# 24 secondes pour quoi ?

*Une équipe, dès qu'elle CONTRÔLE le ballon SUR LE TERRAIN, a 24 secondes pour TENTER un tir au panier*

- ▶ Uniquement tenter et non réussir !

# Un contrôle ?!?

- ▶ Une équipe contrôle le ballon SUR LE TERRAIN quand :
  - ▶ Un joueur a le ballon dans ses DEUX mains
  - ▶ Un joueur dribble (dribbler et pas pousser le ballon...)
  - ▶ Un joueur fait une passe
  
- ▶ C'est simple non ? 😊

# Démarrage des 24 secondes

La bonne blague...

- ▶ On démarre le chrono de tir (« les 24 ») quand il y a contrôle...

Toujours aussi simple non ? 😊

# Arrêt des 24 secondes

Bonne blague bis...

- ▶ On arrête le chrono de tir quand l'arbitre siffle

Toujours toujours aussi simple ? 😊

# Remise à 24/14 secondes

- ▶ Ça devient plus compliqué !
- ▶ Ici, remettre du temps signifie aussi ARRÊTER le chrono de tir !

# Remise à 24/14 secondes : Généralités

- ▶ On remet à 24'' quand :
  - ▶ Il y a panier (c'est idiot mais c'est ainsi)
  - ▶ Le ballon touche l'anneau
  - ▶ On change d'équipe d'attaque (interception/balle perdue, faute offensive, violation...)

# Remise à 24/14 secondes :

## Violations

- ▶ Quand il y a violation (marcher, reprise de dribble, ...) hors pied et sortie, on remet systématiquement à 24 secondes !
- ▶ Quand il y a sortie, on remet à 24'' seulement si on change d'équipe.
- ▶ Quand il y a pied, on applique la règle des 24/14'' sur les fautes !!



# Remise à 24/14 secondes : Violations (résumé)

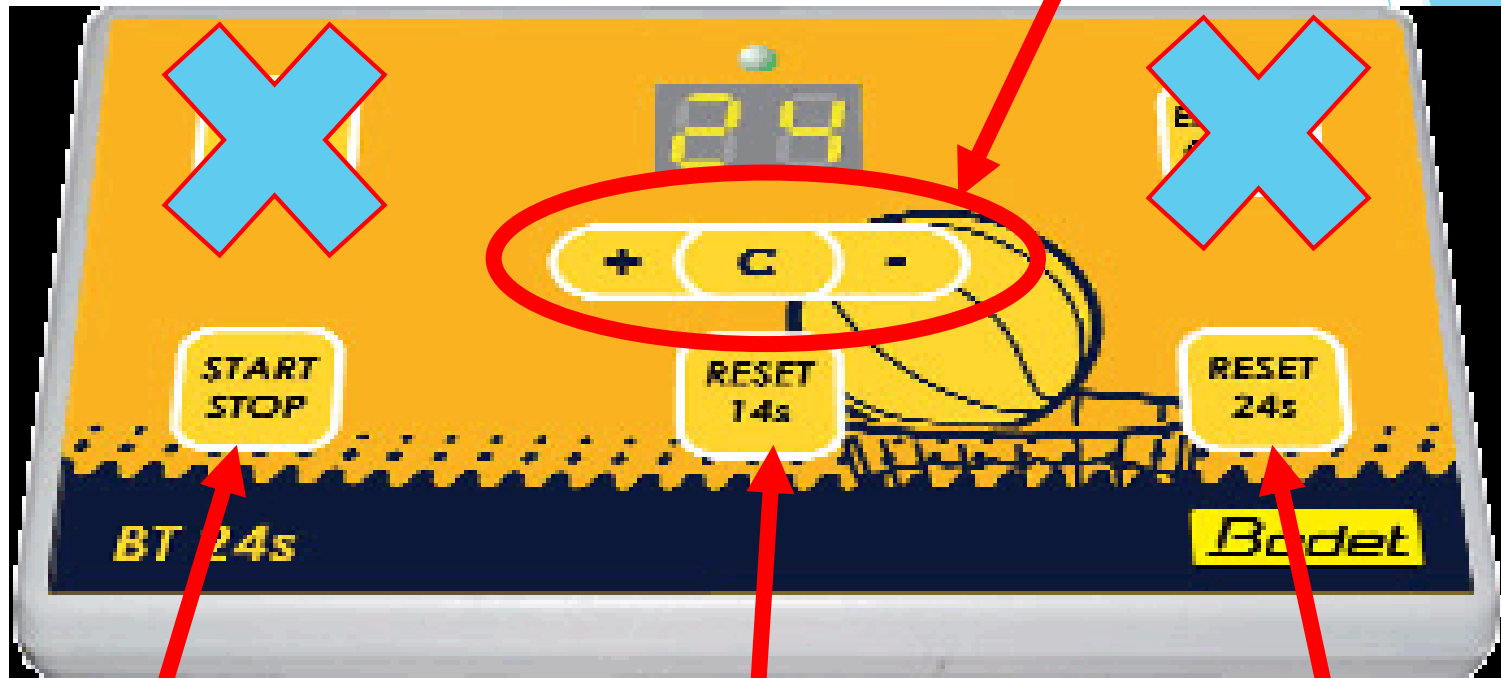
- ▶ Quand on change d'équipe d'attaque, on remet à 24''
- ▶ Quand il y a un pied, on fait comme si c'était une faute

# Remise à 24/14 secondes : Fautes

- ▶ Il faut suivre une règle hyper simple !
- ▶ Faute en zone arrière ?
  - ▶ Oui : 24''
  - ▶ Non : Lancers-francs ?
    - ▶ Oui : 24''
    - ▶ Non : Est-ce qu'il reste 14'' ou plus ?
      - ▶ Oui : on touche à rien
      - ▶ Non : 14''
- ▶ Rappel : on applique cette règle aussi pour la violation du pied !

# Et sur le boitier ?

Correction du temps



Arrêt/démarrage

Remise à  
14''

Remise à  
24''

# Et sur le boitier ? : Arrêt des 24''

- ▶ Pas besoin d'arrêter sur coup de sifflet...
  - ▶ ... le chronométreur le fait pour vous...
    - ▶ ...s'il fait bien son travail ;)

# Et sur le boitier ? : Correction

1. On appuie sur « C ». Le temps clignote (il est alors en mode correction)
2. On appuie sur « + » ou « - » jusqu'à tant qu'on veuille le bon temps
3. On appuie sur « C ». Le temps ne clignote plus (il est donc en mode normal)

**Rappel** : tant que ça clignote, ça veut dire qu'on corrige !