



CHRONOMETRE DES TIRS 24 SECONDES



Règlement Région (24)

PRESENTATION

Au basket ...

- pour conserver un jeu **spectaculaire, dynamique et attrayant**
 - pour pousser l'attaque à tirer souvent et **favoriser le développement du score**
 - pour inciter à une **défense active et contraignante** pour l'adversaire
- ... le temps de chaque attaque est limité dans le temps.

Une équipe, dès qu'elle prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, dispose de  secondes pour tirer au panier



JOUER DANS LES REGLES

La règle :

Chaque fois qu'un joueur **prend un nouveau contrôle d'un ballon** vivant sur le terrain de jeu, cette équipe doit **tenter un tir** au panier dans le délai de **vingt-quatre secondes**.



Le ballon doit :

- quitter la ou les main(s) du joueur avant le signal
- doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier

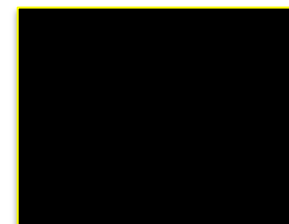
LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL



Le décompte **commence dès qu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain.**

LORS DE L'ENTRE-DEUX INITIAL

Appareil occulté



- L'arbitre pénètre dans le cercle.
- L'arbitre lance le ballon entre les deux adversaires.



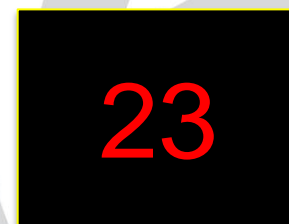
- Le ballon est frappé légalement par l'un des sauteurs.



- Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



Démarrage



SUR REMISE EN JEU

Le décompte **commence dès qu'un joueur**, attaquant ou un défenseur, **touche le ballon** ou est touché par le ballon **sur le terrain** et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



SUR REMISE EN JEU

Affichage du temps disponible



17



-L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.

- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



Démarrage



REMISE EN JEU SUR LANCER-FRANC

Appareil occulté



L'arbitre met le ballon à disposition du tireur pour le dernier LF.

Le dernier LF est réussi.

- le ballon est à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.



Affichage à 24



Le ballon est touché sur le terrain



Le dernier LF est raté.

- le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.



Affichage à 24



Et démarrage simultané.



SUR TIRS AU PANIER

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Lors d'un tir au panier plusieurs cas peuvent se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

LE TIR EST REUSSI

Le ballon pénètre dans le panier →

Arrêt



Puis

Occultation



Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu →

Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur →

Démarrage



LE TIR N'EST PAS REUSSI (le ballon touche l'anneau)

Le ballon touche l'anneau



Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain



Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24



Et démarrage simultané



LE TIR N'EST PAS REUSSI (le ballon ne touche pas l'anneau)

Le chronomètre des tirs est toujours en marche

15

Le ballon est contrôlé par un joueur de la même équipe

Le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Arrêt



Affichage à 24

24

Et démarrage simultané



RESET

Le chronomètre des tirs est toujours en marche

15

SUR TIRS AU PANIER

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Alors qu'un joueur de cette équipe tente un tir au panier et que le ballon a quitté les mains du joueur et que le ballon est en l'air, **le signal sonore retentit.**

Plusieurs cas peuvent se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

SONNERIE + TIR REUSSI

Il n'y a pas violation des 24s
Le panier compte

Le ballon pénètre dans le panier →



Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu →



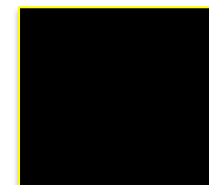
Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur →

Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24

24

Démarrage



SONNERIE + TIR RATE (le ballon touche l'anneau)

Il n'y a pas violation des 24s

Le ballon touche l'anneau



Le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain



Arrêt



Puis

Occultation



Affichage à 24

24

Et démarrage simultané



SONNERIE + TIR RATE (le ballon ne touche pas l'anneau)

La même équipe garde le contrôle ou personne ne prend clairement le contrôle

Il y a violation des 24s

L'arbitre siffle la violation



Affichage à 24



Le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur

Démarrage



Les adversaires prennent le contrôle IMMEDIATEMENT et CLAIREMENT

Il n'y a pas violation des 24s

Le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Affichage à 24



Et démarrage simultané



VIOLATION OU FAUTE PERSONNELLE

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



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



Plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

VIOLATION + REMISE EN JEU POUR LA MEME EQUIPE (Cas d'une sortie de balle par un joueur de l'équipe adverse)

**Le chronomètre des tirs reste
au temps affiché**



17



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



Démarrage

SUR FAUTE

Le chronomètre des tirs affiche 24



24



-L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.

- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



Démarrage



ENTRE DEUX OU DOUBLE FAUTE

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.



Si un des arbitres siffle un entre-deux ou une double faute, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans la diapo suivante.

ENTRE-DEUX OU DOUBLE FAUTE

L'arbitre siffle l'entre-deux
ou la violation

La remise en jeu est au profit de l'équipe
qui avait auparavant le contrôle du ballon

Le chronomètre
des tirs reste
au temps affiché

11

Le ballon est touché sur le terrain
par n'importe quel joueur

Démarrage



L'arbitre siffle l'entre-deux
ou la violation

La remise en jeu est au profit de l'équipe
adverse

Affichage à 24

24

Le ballon est touché sur le terrain
par n'importe quel joueur

Démarrage



VIOLATION POUR PIED VOLONTAIRE D'UN JOUEUR ADVERSE

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.

Si un des arbitres siffle une violation pour pied volontaire, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Si cette faute n'est pas intentionnelle, le jeu se poursuivra comme après une remise en jeu normale. Si elle est intentionnelle plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans la diapo suivante.



VIOLATION POUR PIED VOLONTAIRE D'UN JOUEUR ADVERSE

Affichage à 24

24



Le ballon est touché sur le terrain
par n'importe quel joueur

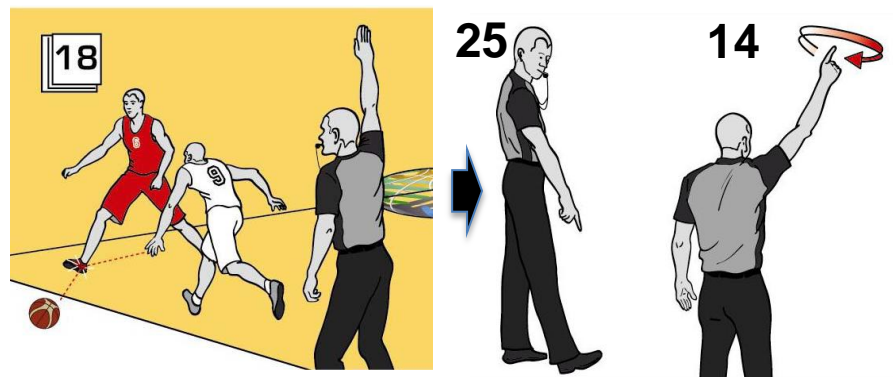
Démarrage



GESTUELLE DES ARBITRES

Ex : si le joueur tape délibérément le ballon avec le pied :

l'arbitre fera le
signal n° 14 pour remettre



ARRETS DE JEU (blessure, lacets, sol glissant ...)

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche. Si un des arbitres arrête le jeu pour toute raison valable, le chronomètre des tirs doit être arrêté.



Selon la raison pour laquelle le jeu est arrêté, plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans les diapos suivantes.

L'ARRET EST EN RELATION AVEC L'EQUIPE QUI CONTROLAIT LE BALLON (ou l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés)

Le chronomètre des tirs reste
au temps affiché



17



- L'arbitre donne le ballon au joueur chargé de la remise en jeu.
- Le ballon est touché par un joueur (attaquant ou défenseur) et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.



Démarrage



LE JEU EST STOPPE A CAUSE D'UNE ACTION LIEE A L'EQUIPE ADVERSE OU AUCUNE DES DEUX EQUIPES

La remise en jeu est pour l'équipe qui avait le contrôle auparavant

Affichage à 24



24



Le ballon est touché sur le terrain
par n'importe quel joueur

Démarrage



PERTE DU CONTRÔLE DU BALLON

Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche. Si un joueur de cette équipe perd le contrôle du ballon, plusieurs cas peuvent alors se produire, nous allons les étudier dans la diapo suivante.



NB : 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.

PERTE DU CONTRÔLE DU BALLON

Aucun adversaire ne prend le contrôle du ballon



Le ballon est contrôlé par un joueur de la même équipe



Le chronomètre des tirs est toujours en marche

15

Un adversaire prend le contrôle du ballon



Lorsque le ballon est contrôlé par un joueur de l'équipe adverse

Arrêt



Affichage à 24

24

Et démarrage simultané



RESET

N.B :

Quand un **temps mort** est accordé ...

- dans les **deux dernières minutes** d'une rencontre (2'00" ou moins) ou d'une prolongation
- à **l'équipe bénéficiant d'une remise en jeu en zone arrière**

... le ballon sera **remis en jeu** au point de remise en jeu en **zone avant** **en maintenant le temps affiché au** chronomètre des **tirs** au moment de l'arrêt de jeu

N.B.

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 sera ignoré et le jeu doit continuer.



Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs doit être corrigé et le ballon redonné à la même équipe.

NB : Cette règle des 24s évoluera en septembre 2015.

Réalisé par la COTM



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85