

FORMATION THEORIQUE

24 Secondes

2 septembre 2022



FFBB

Points abordés

1. Règle des 24 secondes
2. Contrôle du ballon
3. Rôle du Chronométrateur des Tirs
4. Présentation de la console de CT
5. Questions/réponses

Règle des 24 secondes : principe

Chaque fois que :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,
- ... cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Règle des 24 secondes : principe

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

Règle des 24 secondes : principe

Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 24 secondes et que le signal du CT retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,
- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Contrôle du ballon

Principe :

Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.

Contrôle du ballon

→ Contrôle du ballon sur tentative de sauver un ballon d'une sortie :

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 passe le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 est encore en l'air quand :

- (a) Il tape le ballon avec une ou les deux main(s),
- (b) Il attrape le ballon à deux mains ou le ballon vient reposer dans une de ses mains
... et le ballon est renvoyé dans le terrain de jeu, attrapé par A2.

Interprétation :

- (a) L'équipe A reste en contrôle du ballon. L'équipe A doit avoir le temps restant sur le CT
- (b) B1 avait gagné le contrôle du ballon pour l'équipe B. A2 a gagné à son tour le contrôle du ballon pour l'équipe A. L'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes sur le CT

Règle des 24 secondes : réinitialisation du CT

Le CT doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une **faute** ou **violation** (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une REJ est accordée dans la **zone arrière** de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le CT doit alors être remis à **24 secondes**.
- Si une telle remise en jeu est effectuée en **zone avant** de cette équipe, le CT doit être alors remis en marche de la manière suivante :
 - Si **14 secondes ou plus** sont affichées sur le CT au moment où le jeu a été arrêté, le CT ne doit pas être réinitialisé, mais **doit continuer à partir du temps où il a été stoppé**,
 - Si **13 secondes ou moins** sont affichées sur le CT, le CT doit être remis à **14 secondes**.

Règle des 24 secondes : réinitialisation du CT sur nouvelle possession

Le CT doit être réinitialisé si une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (y compris pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Le CT doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une procédure de possession alternée.

Le CT doit alors être réinitialisé à :

- **24 secondes** si la remise en jeu est administrée dans la **zone arrière** de cette équipe
- **14 secondes** si la remise en jeu est administrée dans la **zone avant** de cette équipe

→ **Changement de possession en zone avant :**

- **Sur REJ : 14 secondes**
- **Sur interception : 24 secondes**

Règle des 24 secondes : Faute Technique

A la suite du dernier LF résultant d'une **faute technique**, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que cela se produise avant le début du premier quart-temps.

a) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en **défense** :

- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa **zone arrière** :

o L'équipe attaquante doit avoir **24 secondes** sur le chronomètre des tirs.

- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa **zone avant** :

o **Si 14 secondes ou plus** sont affichées sur le chronomètre des tirs, **il doit continuer** depuis là où il a été stoppé.

o **Si 13 secondes ou moins** sont affichées sur le chronomètre des tirs, il doit afficher **14 secondes**.

Règle des 24 secondes : Faute Technique

A la suite du dernier LF résultant d'une **faute technique**, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au plus près de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que cela se produise avant le début du premier quart-temps.

b) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en **attaque** :

o L'équipe attaquante doit **conserver le temps affiché**, quel qu'il soit, sur le chronomètre des tirs, que la remise en jeu ait lieu en zone avant comme en zone arrière.

Règle des 24 secondes : Faute Antisportive / Disqualifiante

A la suite de lancer(s)-franc(s) résultant d'une **faute antisportive ou disqualifiante**, la remise en jeu doit avoir lieu :

- Au point de remise en jeu de la **zone avant** de l'équipe.
- L'équipe doit avoir **14 secondes** sur le chronomètre des tirs.

Règle des 24 secondes : Temps-mort 2 dernières minutes

Quand le chronomètre de jeu indique **2:00 ou moins** dans le **quatrième quart-temps ou en prolongation**, à la suite d'un **temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière**, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être administrée comme suit :

- Si la REJ résulte d'un **ballon sorti des limites du terrain**, et qu'elle est administrée :
 - o Dans la **zone arrière** de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit **continuer à partir de là où il a été stoppé**.
 - o Dans la **zone avant** de cette équipe :
 - Si le chronomètre des tirs indique **13 secondes ou moins**, le chronomètre des tirs doit **continuer à partir de là où il a été stoppé**.
 - Si le chronomètre des tirs indique **14 secondes ou plus**, le chronomètre des tirs doit être remis à **14 secondes**.

Règle des 24 secondes : Temps-mort 2 dernières minutes

- Si la remise en jeu résulte d'une **violation ou d'une faute** (mais pas d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
 - o Dans la **zone arrière** de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à **24 secondes**.
 - o Dans la **zone avant** de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à **14 secondes**.
- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un **nouveau contrôle** du ballon et que la remise en jeu est administrée :
 - o Dans la **zone arrière** de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à **24 secondes**.
 - o Dans la **zone avant** de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à **14 secondes**.

Règle des 24 secondes : Temps-mort 2 dernières minutes

Avec 58 secondes sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, dans la zone arrière de A1 :

- a) B1 donne un coup de pied volontaire dans le ballon.
- b) B1 commet une faute sur A1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
- c) B1 tape le ballon qui sort des limites du terrain.

Avec **19 secondes** sur le chronomètre des tirs, un **temps-mort est accordé à l'équipe A**.

Interprétation :

L'entraîneur principal A doit décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant ou depuis sa zone arrière.

- Si c'est depuis sa **zone avant**, l'équipe A doit avoir **14 secondes** sur le chronomètre des tirs.
- Si c'est depuis sa **zone arrière**, l'équipe A doit avoir :
 - a) et b) : **24 secondes** sur le chronomètre des tirs.
 - c) : **19 secondes** sur le chronomètre des tirs

Règle des 24 secondes : Rebond Offensif



Application de la règle FIBA en cours **dans toutes les divisions**

- Quand l'équipe attaquante récupère le contrôle du ballon après que le ballon a touché l'anneau, elle dispose de 14 secondes pour tirer (et non plus de 24 sec.)
- La règle FIBA mise en place en 2014 n'était pas appliquée en France (sauf au haut-niveau)
- La règle est applicable dans toutes les divisions et toutes les catégories

Règle des 24 secondes : Ballon coincé

A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, l'équipe doit avoir :

- **14 secondes** sur le chronomètre des tirs si l'équipe en **attaque** bénéficie de la remise en jeu, ou
- **24 secondes** si l'équipe en **défense** bénéficie de cette remise en jeu.

Règle des 24 secondes : Ballon coincé après signal des 24''

Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier de A1 quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A.

Interprétation : C'est une situation d'entre-deux. Après la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra avoir **14 secondes** sur le chronomètre des tirs.

Rôle du Chronométrateur des Tirs

Sa principale fonction est le décompte des périodes de 24 secondes.

Il travaille en relation étroite avec le chronométrateur à qui il doit faire passer certaines informations cruciales.

Rôle du Chronométrateur des Tirs

- **Annonce des 5 secondes :**

Le chronométrateur des tirs doit annoncer « **5** » lorsque le décompte de son appareil atteint les 5 dernières secondes de possession.

- **Ses annonces :**

- Sur chaque arrêt de jeu, **le CT annonce le temps restant** sur son appareil à son collègue chronométrateur de jeu et valide le temps annoncé par celui-ci.

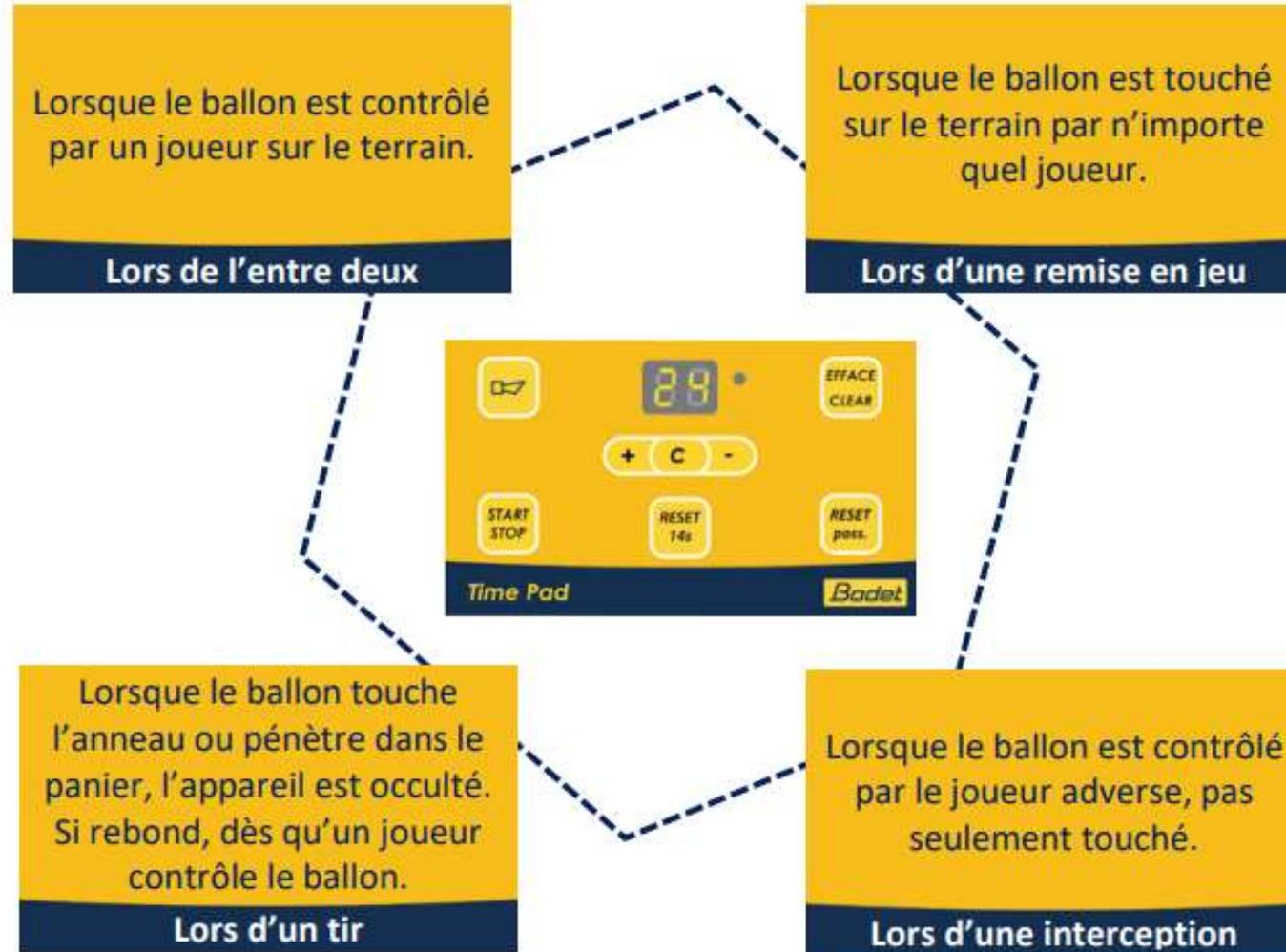
- Sur chaque panier marqué, le chronométrateur des tirs annonce « panier » puis « en jeu » lorsque le ballon est à disposition du joueur chargé d'effectuer la remise en jeu.

=> Facilite le travail du chronométrateur de jeu qui surveille les demandes de temps-mort.

- **Les 8 secondes :**

Il attirera l'attention des arbitres, lors du briefing d'avant rencontre, sur les caractéristiques d'égrenage des secondes du chronomètre des tirs, en dixième ou secondes pleines, ce dernier servant d'aide aux arbitres pour le décompte des 8 secondes. L'arbitre doit en effet siffler violation respectivement lors de l'affichage de 15 secondes, ou de 16 secondes.

Le début d'une période de 24/14 secondes



Le Chronomètre des Tirs

Le chronomètre des tirs doit être conçu et manipulé de telle façon que :

- Lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon, l'affichage doit être **occulté**.
- Lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu et qu'il n'y a pas lieu de le ramener à 14 ou 24 secondes, il faut **laisser le temps qui est affiché**.

Le chronomètre des tirs doit être relié au chronomètre de jeu, dans un sens seulement : le chronomètre de jeu arrête le chronomètre des tirs.



Dans les situations où le chronomètre des tirs est occulté pour une remise en jeu, notamment dans le cas de panier réussi, l'affichage des 24" s'effectuera **dès que le ballon est mis à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu**.

Gestion du temps du Chronomètre des Tirs

1. L'appareil doit être arrêté et remis à 24 sans affichage apparent dès que :

- Un tir au panier du terrain est réussi.
- Le ballon touche l'anneau du panier adverse et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'en avait pas le contrôle auparavant.
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'opérateur doit attendre le signal de l'arbitre.
- Une situation d'entre-deux avec remise en jeu en zone arrière est favorable à l'équipe qui n'avait pas le contrôle du ballon auparavant

Gestion du temps du Chronomètre des Tirs

2. L'appareil doit être arrêté sans être remis à 24 mais avec affichage apparent lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :

- D'une faute ou d'une violation sifflée en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur le CT
- D'un arrêt de jeu à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur le CT
- D'un arrêt de jeu à la suite d'une action sans rapport avec les équipes en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur le CT
- D'une sortie du ballon hors des limites du terrain.
- D'une blessure d'un joueur de la même équipe.
- D'une situation d'entre-deux (sauf ballon coincé)
- D'une double faute.
- De l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.
- De faute technique d'un joueur attaquant

Gestion du temps du Chronomètre des Tirs

3. L'appareil doit être arrêté et remis à 14 sec. avec affichage apparent :

- Lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et qu'il reste 13s ou moins sur le chronomètre des tirs :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'un ballon coincé entre l'anneau et panneau (si situation d'alternance favorable à l'équipe qui a tiré)
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'opérateur doit attendre le signal de l'arbitre.
- Lorsque l'équipe qui n'avait pas auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (y compris ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'une situation d'entre deux
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante

Gestion du temps du Chronomètre des Tirs

3. L'appareil doit être arrêté et remis à 14 sec. avec affichage apparent :

- Lorsque l'équipe qui reprend le contrôle du ballon après qu'il ait touché l'anneau à la suite d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc ou d'une passe est la même que celle qui avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau.
- Lorsque dans les deux dernières minutes du QT4 ou prolongation, l'équipe qui bénéficie d'un temps-mort et d'un droit à la remise en jeu en zone arrière avec 14 secondes ou plus décide que le jeu doit reprendre depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

Gestion du temps du Chronomètre des Tirs

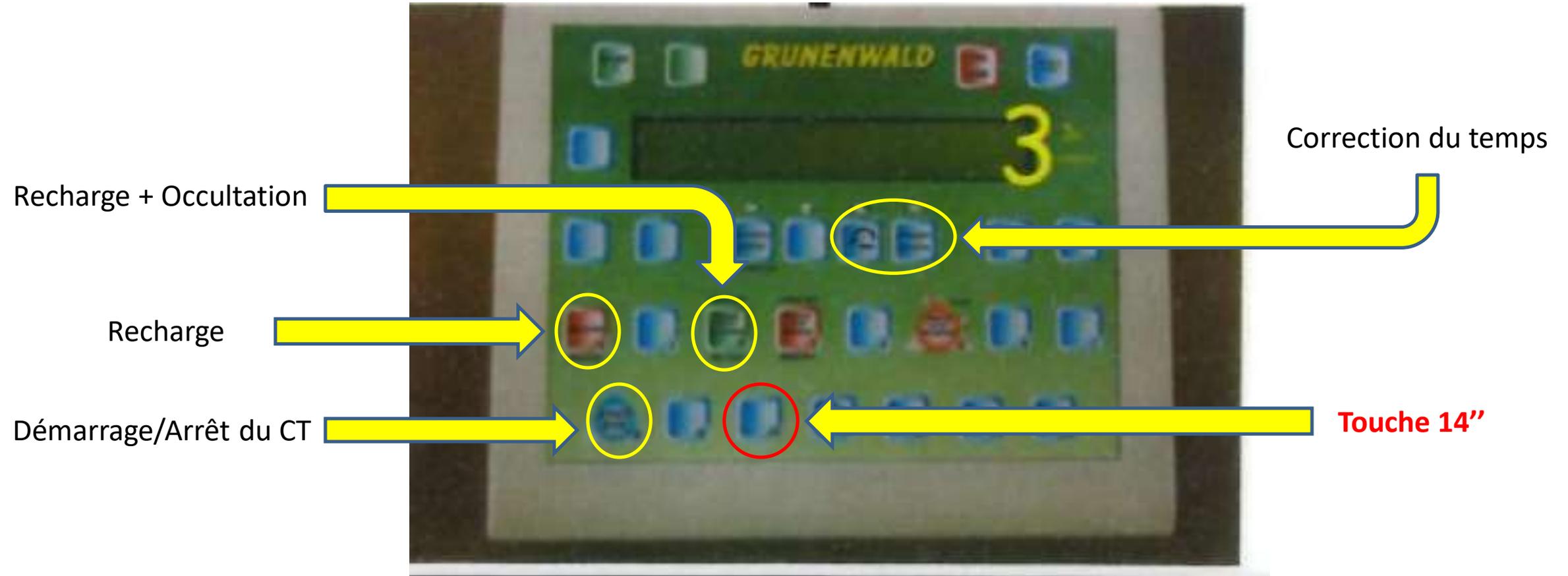
4. L'appareil doit être arrêté sans affichage apparent :

- Lorsqu'il reste moins de 14 ou 24 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation et qu'une nouvelle période de, respectivement, 14 ou 24 secondes doit débuter, l'appareil sera éteint.



LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETRE DES TIRS N'ARRETE NI LE CHRONOMETRE DE JEU, NI LE JEU. SEULS LES ARBITRES PEUVENT SIFFLER UNE VIOLATION.

Présentation console 24" : ex Grunenwald





FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris

Tél. 01 53 94 25 00 - www.ffbb.com

