

# CHRONOMÈTRE DES TIRS (24 s)

Le chronomètre des tirs n'est **jamais** réinitialisé dans les cas suivants :

(si l'équipe qui contrôlait le ballon conserve la possession)

- Sortie de balle
- Entre-deux (SAUF si ballon coincé entre le panneau et l'anneau)
- Double-faute
- Sanctions de même gravité
- Arrêt pour une blessure à un joueur de l'équipe en possession du ballon

## Faute ou violation de l'équipe en défense

Remise en jeu en zone arrière

24

Remise en jeu en zone avant

14 s ou plus au chronomètre des tirs

Moins de 14 s au chronomètre des tirs

TEMPS  
RESTANT

14

## Faute ou violation de l'équipe en attaque

Remise en jeu en zone arrière

24

Remise en jeu en zone avant

14

## Prise de possession sur le terrain (interception)

Dans toutes les situations

24

## Lancers-francs

Dans toutes les situations

24

## Fautes spéciales

### Faute technique à l'équipe en défense



Remise en jeu en zone arrière

Remise en jeu en zone avant

24

14 s ou plus au  
chronomètre des tirs

Moins de 14 s au  
chronomètre des tirs

TEMPS  
RESTANT

14

### Faute technique à l'équipe en attaque



Dans toutes les situations

TEMPS  
RESTANT

### Faute antisportive ou disqualifiante



Dans toutes les situations

14

## Cas particuliers

### Ballon coincé entre l'anneau et le panneau

La même équipe conserve le ballon

14

Le ballon change de main

24

### Moins de 2 min à jouer au 4<sup>e</sup> quart ou prolongation ET temps-mort

La même équipe conserve le ballon

14

Le ballon change de main

24

### Ballon coincé entre l'anneau et le panneau

La même équipe conserve le ballon

14

Le ballon change de main

24

**Pour en savoir plus sur le travail à la table de marque**

