

Départ des 24 secondes --> ON	Dès qu'un joueur	
	prend la possession de la balle	touche la balle
Entre-deux du début du match	X	
Remise en jeu après faute, violation ou panier marqué		X
Situation de rebond défensif après un shoot manqué	X	

Arrêt des 24 secondes --> OFF
Dès que l'arbitre siffle
A chaque situation de remise à 24 sec. (shoot touchant l'anneau/faute/violation)
Eteindre l'appareil des 24 sec. lorsque le chronomètre de jeu est inférieur à celui des 24 sec. sur une situation de ballon mort.

PAS DE REMISE A 24/14 secondes

- Sortie de balle et la même équipe garde la possession lors de la remise en jeu.
- Lors d'une shoot, lorsque le ballon **ne touche pas l'anneau**.
- Situation d'entre-deux. Remise en jeu sans changement de possession (cf. flèche).
Attention : lorsque le ballon se coince entre l'anneau et la planche
→ entre-deux avec non-remise à 24 sec. si la possession est pour l'équipe ayant shooté.
- Situation d'entre-deux, sans changement de possession.
- Double-faute avec remise en jeu sans changement de possession.

Cas spéciaux :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe qui a la possession de la balle.
Attention : regarder toutefois ce que l'arbitre décide.
- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la **remise en jeu** se fasse **en zone d'attaque**. Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes. Supérieur à 14 secondes → pas de remise à 24 sec.

REMISE À 24 secondes

- Dès que le ballon **touche** l'anneau
- À chaque panier
- Changement de possession pendant le jeu ou après une faute ou une violation
- Faute sifflée avec des lancers-francs
- Faute sifflée sans lancer-francs, mais avec **remise en jeu en zone de défense**
- Violation de pied avec **remise en jeu en zone de défense**

Cas spécial :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone de défense**

REMISE À 14 secondes (Remise en jeu est en zone d'attaque. Appareil montre moins de 14 sec)

- Faute sifflée avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- Suite à une violation de pied avec **remise en jeu en zone d'attaque**

Cas spéciaux :

- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la remise en jeu se fasse **en zone d'attaque**. Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes.
- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- En cas d'arrêt de jeu sans lien avec les équipes (regarder toutefois les gestes de l'arbitre)

24 SEKUNDEN

ZUSAMMENFASSUNG, Version 01.2014



Start der 24-Sekunden-Uhr --> START	Sobald ein Spieler	
	die Ballkontrolle hat	den Ball berührt
Sprungball bei Spielbeginn	X	
Einwurf nach einem Foul, Regelübertretung oder erzielt Korb		X
Reboundsituation nach einem verfehlten Korbwurf	X	

Stoppen der 24-Sekunden-Uhr --> STOPP
Sobald einer der Schiedsrichter pfeift
Bei jeder Situation bei welcher auf 24 Sekunden zurückgestellt wird (Wurf der den Ring berührt / Foul / Regelübertretung)
Ausschalten der 24-Sekunden-Uhr sobald in einem beliebigen Spielabschnitt der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurden und eine Restspielzeit von weniger als 24 Sekunden angezeigt wird.

KEIN ZURÜCKSTELLEN AUF 24/14 Sekunden

- Ausball und die gleiche Mannschaft behält die Ballkontrolle durch den Einwurf.
- Bei einem Korbwurf wo der Ball den **Ring nicht** berührt.
- Sprungballsituation: Einwurf ohne Wechsel der Ballkontrolle (Richtungspfeil).
Achtung: Wenn der Ball sich zwischen dem Ring und dem Spielbrett einklemmt
→ Sprungballsituation ohne Zurückstellen auf 24 Sekunden, dies wenn die einwerfende Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.
- Sprungballsituation ohne Wechsel der Ballkontrolle.
- Doppel-Foul mit Einwurf für die bisher ballkontrollierende Mannschaft

Sonderfälle :

- Bei Spielunterbruch durch die Mannschaft mit Ballkontrolle.
Achtung: Schaut immer was der Schiedsrichter entscheidet.
- In den letzten zwei Spielminuten, bei einem gepfiffenen Foul im **Rückfeld** und Auszeit durch die einwerfende Mannschaft, erfolgt der Einwurf im **Vorfeld**. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgestellt, falls 13 Sekunden oder weniger verbleiben. Bei 14 oder mehr → nicht auf 24 Sekunden zurückstellen.

ZURÜCKSTELLEN AUF 24 Sekunden

- Sobald der Ball den Ring **berührt**.
- Nach jedem erzielten Korb
- Wechsel der Ballkontrolle während dem Spiel oder nach einem Foul oder Regelübertretung
- Gepfiffene Fouls mit Freiwürfen
- Gepfiffene Fouls ohne Freiwürfe, aber mit **Einwurf** im **Rückfeld**
- Fuss-Regelübertretung mit **Einwurf** im **Rückfeld**

Sonderfall :

- Bei Spielunterbruch durch die Mannschaft, die keine Ballkontrolle hat, mit **Einwurf** im **Rückfeld**.

ZURÜCKSTELLEN AUF 14 Sekunden (Einwurf im Vorfeld. Auf dem Gerät sind weniger als 14 Sekunden angezeigt)

- Gepfiffene Fouls mit **Einwurf** im **Vorfeld**
- Fuss-Regelübertretung mit **Einwurf** im **Vorfeld**

Sonderfall :

- In den letzten zwei Spielminuten, bei einem gepfiffenen Foul im **Rückfeld** und Auszeit durch die einwerfende Mannschaft, erfolgt der Einwurf im **Vorfeld**. Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 14 Sekunden zurückgestellt falls 13 Sekunden oder weniger verbleiben.
- Bei Spielunterbruch durch die Mannschaft, die keine Ballkontrolle hat, mit **Einwurf** im **Vorfeld**.
- Bei Spielunterbruch ohne Einfluss einer Mannschaft (schaut euch die Handzeichen vom Schiedsrichter an).

Avvio dei 24 sec → ON	Non appena un giocatore	
	Prende possesso della palla	tocca la palla
Salto a due d'inizio partita	X	
Rimessa in gioco dopo un fallo, una violazione o un canestro realizzato		X
Rimbalzo dopo canestro sbagliato	X	

Arresto dei 24 sec → OFF
Ad ogni fischio arbitrale
Ogni qualvolta il crono dei 24 sec deve essere resettato a 24 sec (palla che tocca il cerchio, fallo, violazione)
Spegnere il crono dei 24 sec quando il crono di gara indica un tempo inferiore ai 24 sec in una situazione di palla morta

Il crono dei 24 sec non deve essere resettato a 24/14 sec

- La palla esce dal terreno di gioco e il possesso palla resta alla stessa squadra.
- Tiro a canestro e la palla **non tocca il cerchio**.
- Palla contesa e la palla resta in possesso della stessa squadra (freccia).
Attenzione: quando la palla si incastra tra cerchio e tabellone
→ il crono dei 24 sec non viene resettato se la palla resta in possesso della squadra che ha effettuato il tiro.
- Palla contesa senza cambio del possesso palla (freccia).
- Doppio fallo con rimessa in gioco senza cambio del possesso palla (freccia).

Casi particolari :

- Gioco fermo causato dalla squadra che ha il possesso palla
Attenzione : fare comunque sempre riferimento alla segnalazione arbitrale.
- Negli ultimi 2 minuti di gioco, se un fallo viene fischiato in **zona di difesa** e dopo un time-out la palla viene rimessa in gioco **in zona d'attacco**. Il crono dei 24 sec verrà resettato a 14 sec se restano meno di 14 sec. Se restano più di 14 sec si riparte con il tempo rimanente.

Il crono dei 24 sec deve essere resettato a 24 sec

- La palla **tocca** il cerchio.
- Su canestro realizzato.
- Cambio di possesso durante il gioco o dopo un fallo o una violazione.
- Fallo fischiato con tiri liberi.
- Fallo fischiato senza tiri liberi, ma con **rimessa in gioco in zona di difesa**.
- Violazione di piede con **rimessa in gioco in zona di difesa**

Caso particolare :

- Il gioco viene fermato a causa della squadra che non ha il possesso palla con rimessa in gioco in zona di difesa.

Il crono dei 24 sec deve essere resettato a 14 sec (**Rimessa in gioco in zona d'attacco. Apparecchio mostra meno di 14 secondi**)

- Fallo fischiato con **rimessa in gioco in zona d'attacco**.
- Violazione di piede con **rimessa in gioco in zona d'attacco**.

Casi particolari :

- Negli ultimi 2 min di gioco, se un fallo viene fischiato in **zona di difesa** e dopo un time-out la rimessa in gioco viene effettuata **in zona d'attacco**. Il crono dei 24 sec verrà resettato a 14 sec se restano meno di 14 secondi.
- Gioco fermato a causa della squadra che non ha il possesso palla con rimessa in gioco **in zona d'attacco**.
- Gioco fermato per causa non imputabile ad una delle 2 squadre (fare riferimento comunque alle segnalazioni arbitrali).