

A close-up photograph of a brown basketball with black lines, resting on a light-colored wooden floor. The ball is the central focus on the left side of the image.

La règle de temps de tir, à la portée de tous

Jambes, mai 2015



La règle



Pour effectuer un tir au panier, l'équipe qui gagne le contrôle du ballon disposera de :

24 secondes après



- 1) **Gagner** le premier contrôle après l'entre-deux
- 2) **Récupérer** le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire
- 3) **Effectuer** une remise suite à un panier encaissé
- 4) **Effectuer** une remise dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire
- 5) **Effectuer** une remise en jeu à la prolongation de la ligne médiane suite à une faute de l'adversaire (FT, FU, FD)

14 secondes après



- 1) **Gagner** le premier contrôle du ballon, après que celui-ci ait touché l'anneau de l'équipe adverse quand il était contrôlé par la même équipe (situation de rebond offensif)
- 2) **Effectuer** une remise dans sa zone avant suite à une faute ou une violation de l'adversaire, quand la même équipe contrôlait le ballon et qu'il restait 13 secondes ou moins de temps de tir

Le compte reprend après



- 1) **Effectuer** une remise latérale, si la même équipe garde le contrôle du ballon
- 2) **Effectuer** une remise dans sa zone avant suite à une faute ou une violation de l'adversaire, quand la même équipe contrôlait le ballon et qu'il restait entre 24 et 14 secondes de temps de tir
- 3) **Effectuer** une remise en jeu à la ligne de remise en jeu de la zone avant

Devoirs de l'opérateur du chrono de temps de tir

L'opérateur **initie** le comptage du temps de tir dès que:

- i. Une équipe établit un **nouveau contrôle** de ballon vivant sur le terrain de jeu
- ii. Le ballon est **touché par un joueur sur le terrain**, suite à une remise latérale ou de la prolongation de la ligne médiane



Devoirs de l'opérateur du chrono de temps de tir

- L'opérateur **ne déclenche pas** le chrono quand il reste **moins de 14 secondes** à jouer de chaque quart



TEMPS DE TIR

24 secondes	14 secondes	Compte repris
Gagner le premier contrôle après l'entre-deux	Gagner le premier contrôle du ballon, après que celui-ci ait touché l'anneau de l'équipe adverse quand il était contrôlé par la même équipe	Effectuer une remise en jeu latérale, si la même équipe garde le contrôle du ballon
Récupérer le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire	Effectuer une remise dans sa zone avant suite à une faute ou une violation de l'adversaire, quand la même équipe contrôlait le ballon et qu'il restait 13 secondes ou moins de temps de tir	Effectuer une remise en jeu dans sa zone avant suite à une faute ou une violation de l'adversaire, quand la même équipe contrôlait le ballon et qu'il restait entre 24 et 14 secondes de temps de tir
Effectuer une remise en jeu suite à un panier encaissé		Effectuer une remise en jeu à la ligne de remise en jeu de la zone avant
Effectuer une remise en jeu dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire		
Effectuer une remise en jeu à a prolongation de la ligne médiane suite à une faute de l'adversaire		

Le travail des chronométrateurs

	ENTRE-DEUX	DERNIER LANCER-FRANC	REMISE LATÉRALE	APRÈS TOUCHER L'ANNEAU	APRÈS PANIER MARQUÉ
CHRONO DE JEU	BALLON TOUCHÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON TOUCHÉ	N'ARRÊTE PAS	N'ARRÊTE PAS BALLON TOUCHÉ (2 DERNIÈRES MINUTES 4ÈME QUART)
CHRONO TEMPS DE TIR	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ