

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



La règle



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

24 secondes après ...



- 1) avoir **GAGNER**
le premier contrôle après l'entre-deux
- 2) avoir **RECUPERER**
le contrôle d'un ballon en possession de l'adversaire
- 3) avoir **EFFECTUER**
une remise suite à un panier encaissé
- 4) avoir **EFFECTUER**
une remise dans sa zone arrière suite à une faute ou une violation de l'adversaire
- 5) avoir **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) avoir **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) avoir **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) avoir EFFECTUER
une remise latérale,
si la même équipe garde le contrôle du ballon
- 2) avoir 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) avoir 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 :

1. Une équipe établit un nouveau contrôle de ballon vivant sur le terrain de jeu
2. Le ballon est touché par une joueur sur le terrain suite à une remise latérale ou de la prolongation de 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 dans 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 dans le prolongement 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
CHRONO TEMPS DE TIR	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ	BALLON CONTRÔLÉ	BALLON TOUCHÉ

