

# Bienvenue

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes



Bienvenue dans ce module sur la règle des 24 et des 14 secondes.  
La durée de cette formation est estimée à 20 minutes.

# OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

## Objectifs

À l'issue de ce module, vous serez capable de...

### Objectif 1

Connaître la règle  
des 24 et 14  
secondes

### Objectif 2

Comprendre le  
fonctionnement du  
chronomètre des tirs



À l'issue de ce module vous serez capable de connaître la règle des 24 et 14 secondes et de comprendre le fonction du chronomètre des tirs.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Introduction

Dès qu'une équipe **prend le contrôle du ballon** vivant sur le terrain, le chronomètre démarre.

Le temps de chaque attaque **est limité à 24 secondes** pour :

- Conserver un **jeu spectaculaire, dynamique et attrayant**.
- Pousser l'attaque à **tirer souvent** et favoriser le **développement du score**.
- Inciter à une **défense active et contraignante** pour l'adversaire.



Même si le ballon est touché par l'adversaire, **le décompte se poursuit** jusqu'à ce que :

- le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense,
- ou bien qu'un tir tenté soit réussi ou touche l'anneau.



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Introduction

Le chronomètre des tirs lors de l'entre-deux initial



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

 [Menu](#)

- 1 Déclenchement sur tir
- 2 Déclenchement sur violation et faute personnelle
- 3 Déclenchement après arrêt de jeu



Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche. Si un des arbitres arrête le jeu, le chronomètre des tirs doit être arrêté. Selon la raison pour laquelle le jeu est arrêté, plusieurs cas peuvent alors se produire.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

*Visionnez la vidéo, puis passez à la suite.*



*Visionnez la vidéo puis passez à la suite.*

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### ?? Déclenchement sur tir

Selon-vous, que fait le chronomètre des tirs dans ces situations ?

*Sélectionnez la ou les bonnes propositions puis passez à la suite.*

- Il est réinitialisé après un panier marqué et redémarre lorsque le ballon est touché sur le terrain par n'importe quel joueur après la remise en jeu.
- Il est réinitialisé après un tir au panier manqué n'ayant pas touché l'anneau et redémarre lorsque le ballon est contrôlé par un joueur de la même équipe.
- Il est réinitialisé après un tir au panier manqué ayant touché l'anneau et redémarre lorsque le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.

Bon(s) choix

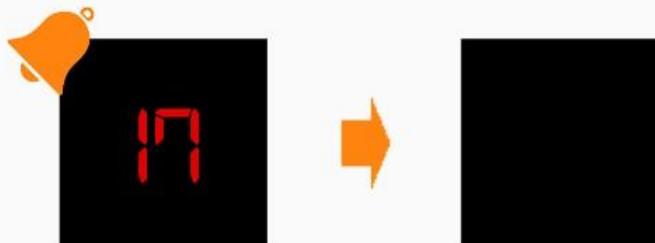
OK

Bravo, vous pouvez passer à la suite.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

Tir au panier réussi



Pas de violation des 24 secondes : panier accordé



- Affichage à 24 secondes :  
Ballon à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- Démarrage de l'appareil :  
Ballon **touché sur le terrain par n'importe quel joueur** après la remise en jeu.



Le chronomètre redémarre dès que le ballon est touché sur le terrain et ce, par n'importe quel joueur.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué,  
le ballon touche l'anneau

Pas de violation des 24 secondes



- Affichage à 24 secondes et démarrage :  
Ballon est **contrôlé par un joueur** sur le terrain.



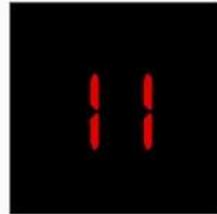
Cette règle s'applique à **tous les niveaux** à l'exception des championnats de Haut-Niveau pour lesquels **le chronomètre des tirs est remis à 14 secondes** en cas de rebond offensif.



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué, le ballon ne touche pas l'anneau



- Appareil reste en marche :  
Ballon contrôlé par un joueur de la **même équipe**.



- Réinitialisation et démarrage de l'appareil :  
Ballon contrôlé par **un joueur de l'équipe adverse**.



Le chronomètre des tirs est arrêté puis réinitialisé à 24 secondes et redémarre immédiatement si c'est un adversaire qui contrôle le ballon.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

Tir au panier manqué, le ballon ne touche pas l'anneau

Violation des 24 secondes : l'arbitre siffle



- Affichage à 24 secondes  
Si la même équipe **garde le contrôle** ou que **personne ne prend** clairement le contrôle du ballon.

- Démarrage de l'appareil :  
Ballon **touché sur le terrain** par n'importe quel joueur.



Pas de violation des 24 secondes



- Affichage 24 secondes et démarrage du chronomètre :  
Ballon contrôlé par un **joueur de l'équipe adverse**.



Le chronomètre des tirs affiche 24 secondes puis démarre pour une nouvelle période.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur tir

Dernier lancer-franc



- Affichage à 24 secondes :  
Ballon à **disposition du joueur** effectuant la remise en jeu.
- Démarrage de l'appareil :  
Ballon est **touché sur le terrain** par un joueur.



- Affichage à 24 secondes et démarrage du chronomètre :  
Ballon est **contrôlé** par un joueur sur le terrain.



Toutefois, si le dernier lancer-franc est manqué l'appareil affiche 24 secondes et démarre immédiatement lorsque le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### ?? Déclenchement sur tir

Que se passe-t-il après le déclenchement du signal sonore sur un tir raté (le ballon ne touche pas l'anneau), quand la même équipe garde le contrôle du ballon ou que personne n'en prend clairement le contrôle ?

Sélectionnez les propositions qui répondent à la situation dans l'ordre chronologique en cliquant sur chacune d'elles.

|                                   |                               |  |   |            |    |
|-----------------------------------|-------------------------------|--|---|------------|----|
| Il y a violation des 24 secondes  | L'arbitre siffle la violation | Contrôle du ballon par un joueur de l'équipe adverse | Ballon touché sur le terrain par un joueur  | 1          | 4  |
| 1                                 | 2                             | <input type="radio"/>                                | 4   | 2          | 5  |
| Démarrage du chronomètre des tirs | Affichage à 24 secondes       | Il n'y a pas violation des 24 secondes               | Démarrage simultané du chronomètre des tirs | 3          | OK |
| 5                                 | 3                             | <input type="radio"/>                                | <input type="radio"/>                       | Bons choix |    |

Bien joué, vous pouvez passer à la suite.

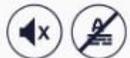
## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

 [Menu](#)

1 Déclenchement sur tir

2 Déclenchement sur violation et faute personnelle

3 Déclenchement après arrêt de jeu



Sélectionnez un autre chapitre ou cliquez sur suite pour continuer.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Visionnez la vidéo, puis passez à la suite.



Visionnez la vidéo puis passez à la suite pour en savoir plus sur la règle des 24 secondes lors d'une violation ou d'une faute personnelle.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Cas d'une sortie de balle par un joueur de l'équipe adverse suivie d'une remise en jeu pour la même équipe.



- Arrêt du chronomètre des tirs et affichage du temps restant.
- L'arbitre donne le ballon **au joueur chargé de la remise en jeu**.
- Démarrage de l'appareil :  
Ballon **touché** par un joueur et **conservé** par l'équipe effectuant la remise en jeu.



L'appareil redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Faute suivie d'une remise en jeu pour la même équipe

Faute en zone arrière :



Arrêt du chronomètre

Faute en zone avant :



Arrêt et affichage du temps restant si il est  $\leq 14s$ .



Arrêt, affichage 14s si le temps restant  $> 14s$ .

- Démarrage du chronomètre des tirs

Ballon **touché par un joueur** sur le terrain et que **l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon**.



Le chronomètre des tirs redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain et que l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Violation pour pied volontaire d'un joueur adverse ou tout autre violation commise par un défenseur

Pied en zone arrière :



Arrêt du chronomètre

Pied en zone avant :



Arrêt et affichage du  
temps restant s'il est  
 $\geq 14s$ .



Arrêt, affichage 14s si  
le temps restant  
 $< 14s$ .

- Démarrage du chronomètre des tirs

Ballon **touché par un joueur** sur le terrain.



Cliquez sur suite.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Violation pour pied volontaire d'un adversaire



- Arrêt du chronomètre des tirs et affiche du temps restant.



- Geste de retour à 14 secondes  
Si il reste **moins de 14 secondes** pour tirer avec remise en jeu en zone avant.
- Geste de retour à 24 secondes  
Si la violation a lieu en **zone arrière**.



S'il reste **14 secondes ou plus** avec remise en jeu en zone avant, l'arbitre **ne fera pas le signe** et le chronomètre des tirs **devra affiché** le temps restant.



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement sur violation et faute personnelle

Entre-deux ou violation



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage du temps restant :  
Remise en jeu est **au profit de l'équipe qui avait le contrôle du ballon.**



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Réinitialisation à 24 secondes :  
Remise en jeu est **au profit de l'équipe adverse.**



*Si la remise en jeu est au profit de l'équipe adverse, ET, en zone avant pour cette équipe alors le chronomètre des tirs sera mis à 14s.*



Si la remise en jeu est au profit de l'équipe adverse, et en zone avant pour cette équipe, alors le chronomètre des tirs sera mis à 14s.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### ?? Déclenchement sur violation et faute personnelle

Ces affirmations sont-elles vraies ou fausses ?

Sélectionnez la ou les bonne(s) réponse(s), puis validez votre choix.

Si un des arbitres siffle une violation ou une faute personnelle, le chronomètre des tirs doit être arrêté.

Oui ✓  Non

Lors d'une double faute, si la remise en jeu est au profit de l'équipe qui contrôlait le ballon, le chronomètre des tirs est réinitialisé à 24s.

Oui  Non ✓

Lors d'une violation, s'il reste 14s avec remise en jeu en zone avant, l'arbitre ne fait pas de signe et le chronomètre des tirs reste affiché avec le temps restant.

Oui ✓  Non

Le chronomètre des tirs affiche 24s lorsqu'une remise en jeu en zone arrière est effectuée après une faute.

Oui ✓  Non

Excellent, vous avez trouvé toutes les bonnes réponses.

OK



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

 [Menu](#)

1 Déclenchement sur tir

2 Déclenchement sur violation et faute personnelle

3 Déclenchement après arrêt de jeu

Synthèse



Vous pouvez revoir un chapitre ou cliquez sur la synthèse pour conclure votre formation.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Déclenchement après arrêt de jeu



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage du temps restant :  
Arrêt en relation avec **l'équipe contrôlant le ballon** OU des **adversaires désavantagés**.
- Démarrage du chronomètre des tirs :  
Ballon **touché par un joueur** (attaquant ou défenseur) et **l'équipe effectuant la remise en jeu conserve** le contrôle du ballon.



- Arrêt du chronomètre des tirs.
- Affichage à 24 secondes :  
Jeu stoppé à **cause d'une action liée à l'équipe adverse** OU **aucune** des 2 équipes.
- Remise en jeu  
En **zone arrière** de l'équipe qui en bénéficie.
- ⚠ *Le chronomètre est arrêté et sera **réinitialisé à 14s** si la remise en jeu est en zone avant.*
- Démarrage du chronomètre des tirs :  
Ballon touché par un joueur sur le terrain.



Le chronomètre redémarre lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement après arrêt de jeu

Perte du contrôle du ballon



- Chronomètre des tirs reste en marche.

Le joueur d'une équipe a perdu le contrôle du ballon, mais **son équipe garde** le contrôle du ballon.



- Arrêt du chronomètre des tirs.

• Réinitialisé à 24 secondes puis démarre immédiatement :  
Ballon contrôlé **par un joueur de l'équipe adverse**.



Même si le ballon est **touché par l'adversaire**, le décompte se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense (il le tient ou le ballon repose dans sa ou ses mains).



Attention, même si le ballon est touché par l'adversaire, le décompte se poursuit jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement après arrêt de jeu

Les temps-morts

- Dans les **2 dernières minutes** (ou moins) d'une rencontre ou de prolongation.
- À l'équipe **bénéficiant** d'une remise en jeu **en zone arrière**.



- Arrêt du chronomètre et affichage du temps restant. (24s quand il s'agit d'un panier marqué).
- Démarrage du chronomètre. Remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant.



**Si la remise en jeu est en zone avant :**  
*le chronomètre des tirs affiche le temps restant au moment de l'arrêt de jeu si c'est inférieur à 14 ou bien 14 (14s quand il s'agit d'un panier marqué avec remise en jeu en zone avant).*



Si la remise en jeu est en zone avant, suite au choix de l'entraîneur, alors le chronomètre des tirs affichera le temps restant au moment de l'arrêt de jeu si c'est inférieur à 14 secondes ou bien 14 secondes.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### ?? Déclenchement après arrêt de jeu

Quelles sont les affirmations justes ?

Sélectionnez la ou les réponse(s) de votre choix puis validez.

- Lorsqu'une équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain, le chronomètre des tirs est en marche.
- Si l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés, le chronomètre des tirs reste au temps affiché et redémarre dès que le ballon est touché par un joueur et l'équipe effectuant la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.
- Si le ballon est touché par l'adversaire, le décompte s'arrête et redémarre lorsqu'il est contrôlé par cette même équipe.
- Si un des arbitres arrête le jeu pour toute raison valable, le chronomètre des tirs doit être arrêté.

Bon(s) choix



Vous avez bien répondu, vous pouvez passer à la suite.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Déclenchement après arrêt de jeu

Erreur d'utilisation du signal du chronomètre des tirs

Signal ignoré et le jeu continue si :

- Une équipe contrôle le ballon.
- Aucune équipe ne contrôle le ballon.



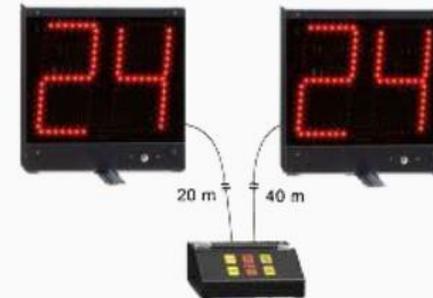
Signal pris en compte et jeu arrêté si :

- L'équipe qui contrôle le ballon a été **désavantagée**.



Le chronomètre des tirs **doit être corrigé**.

Le ballon **redonné** à la même équipe.



## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Synthèse

- Lorsque l'arbitre **arrête le jeu**, le chronomètre des tirs doit être arrêté.
- Lors d'un tir au panier le **signal retentit** lorsque le ballon a quitté ses mains et est en l'air : action légale si le ballon entre dans le panier ou touche l'anneau.
- Le chronomètre des tirs est **arrêté** lors d'un entre-deux, d'une double faute ou d'une violation d'un défenseur.
- Le décompte **commence** dès qu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain et **recommence** dès qu'un joueur touche le ballon sur le terrain.
- Une équipe contrôlant la ballon vivant sur le terrain, dispose de **24 secondes** pour tirer au panier.
- Même si le ballon est touché par l'adversaire, **le décompte se poursuit** jusqu'à ce que le ballon soit contrôlé par cet adversaire en défense.



Cliquez sur suite pour voir le bilan de votre formation.

## OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

### Résultats

Découvrez ci-dessous votre résultat pour ce module

Résultat du test :  100 %



*Le niveau requis pour considérer ce module réussi est de : 80 %.*



# À bientôt

## Félicitations vous avez terminé le module OTM Fédéral - Règle des 24 et 14 secondes

Contenu réalisé par Angéline Blot, Carole Delaune-David, Johann Jeanneau, Nicolas Maestre, Bruno Vauthier - Fédération Française de Basket-Ball  
Médiatisation réalisée par Alexia Kehrlé - Concepteur e-Learning - Pôle Formation & Emploi - Fédération Française de Basket-Ball

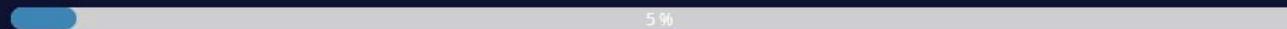


Félicitations vous avez terminé le module sur la règle des 24 et 14 secondes.



100 %

QUIZ : MODULE 24s et 14s



## Quiz 24 secondes

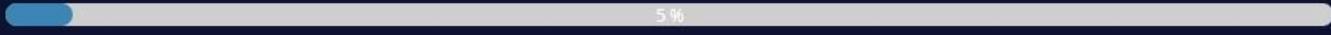
Bienvenue dans ce quiz 24 secondes.

Une série de questions vont vous être proposées.

Vous devrez réaliser au moins 80% de bonnes réponses pour valider l'évaluation.

Vous aurez la possibilité de refaire ce quiz autant de fois que vous le souhaitez et de vérifier vos erreurs à la fin de chaque essai. Bonne évaluation.

Commencer



## Question 1

Dans le 2ème quart-temps, le score est de 36 - 36. L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant alors qu'il reste 11 secondes au chronomètre des tirs. L'arbitre arrête le jeu en raison d'un problème d'éclairage. L'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre de tir.

Oui

Non

## Question 2

A8 effectue une remise en jeu après une violation d'un joueur de l'équipe B. A8 passe le ballon à A10, mais B6 touche légalement le ballon avant que A10 s'en empare. Le décompte des 24 secondes commence lorsque B6 touche le ballon.

Oui

Non

## Question 3

A1 tire au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans la période. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où l'infraction a été commise. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes

Oui

Non

## Question 4

Alors qu'il reste 18 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

Oui

Non

## Question 5

Lors de l'entre-deux initial de début de match, le sauteur A7 frappe le ballon et A10 le récupère. Le décompte des 24 secondes commence lorsque A7 a frappé le ballon.

Oui

Non

## Quiz 24 secondes

Merci d'avoir terminé ce quiz.

N'hésitez pas à le recommencer si vous le souhaitez.

A bientôt.

Précédent

Terminer