

Art. 28 8 secondes

28.1 Règle

28.1.1 Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

28.1.2 L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière.
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en entièrement contact avec la zone avant.

28.1.3 La même période de 8 secondes doit continuer à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de :

- Un ballon sorti des limites du terrain.
- Un joueur blessé de la même équipe.
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Art. 29 24 secondes

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois que :

- Un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,
- cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 24 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,

- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

Toutes les restrictions relatives au "Goaltending" et aux interventions illégales doivent s'appliquer.

29.2 Procédure

29.2.1 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée à **la même équipe** qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une remise en jeu est accordée dans la **zone arrière** de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.
- Si une telle remise en jeu est effectuée en **zone avant** de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :
 - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé,
 - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à **14 secondes**.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison liée à aucune des deux équipes, et que selon le jugement de l'arbitre une réinitialisation du chronomètre des tirs placerait l'adversaire en situation désavantageuse, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps où il a été stoppé.

29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être **réinitialisé** si une remise en jeu est accordée à **l'équipe adverse** après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour **une faute ou une violation (y compris pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) de l'équipe en contrôle du ballon.**

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une **procédure de possession alternée.**

Le chronomètre des tirs doit alors être réinitialisé à :

- 24 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière de cette équipe
- 14 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone avant de cette équipe

29.2.3 Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où le jeu a été interrompu. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.

29.2.4 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps ou en prolongation, à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être administrée comme suit :

- Si la remise en jeu résulte d'un ballon sorti des limites du terrain, et qu'elle est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
 - Dans la zone avant de cette équipe :
 - Si le chronomètre des tirs indique 13 secondes ou moins, le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
 - Si le chronomètre des tirs indique 14 secondes ou plus, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si la remise en jeu résulte d'une violation ou d'une faute (mais pas d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
 - Dans la zone avant de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un nouveau contrôle du ballon et que la remise en jeu est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
 - Dans la zone avant de cette équipe :
 - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.5 Quand l'équipe qui bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et que cette remise en jeu fait partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.6 Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à :

- 24 secondes si l'équipe adverse prend le contrôle du ballon.
- 14 secondes si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

Art. 50 L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1 Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

50.2 Stoppé, mais pas réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :

- Un ballon sorti du terrain.
- Une blessure d'un joueur de la même équipe.
- Une faute technique.
- Une situation d'entre deux.
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

Stoppé, mais aussi non réinitialisé, en maintenant visible le temps affiché, quand la même équipe que celle qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute ou violation.

50.3 Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
 - A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).

50.4 Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible, lorsque :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain).
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
 - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)

- D'une situation d'entre-deux

- Une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc, ou lors d'une passe, et que l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.
- Le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon pour une remise en jeu en zone arrière et que l'entraîneur de cette équipe décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour cette équipe depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été stoppé.

50.5 **Eteint**, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quel **quart-temps ou prolongation** alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.