

24 SECONDI

PROMEMORIA, Edizione 10.2018



Avvio dei 24 secondi → 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 secondi → OFF
Ad ogni fischio arbitrale
Ogni qualvolta il cronometro dei 24/14 sec deve essere resettato a 24 secondi (palla che tocca il cerchio, fallo, violazione)
Spegnere il cronometro dei 24 sec quando il cronometro di gara indica un tempo inferiore ai 24 secondi in una situazione di palla morta
Attenzione: su tiro con più di 15 secondi da giocare, il cronometro sarà resettato a 14 secondi.

NON DEVE ESSERE RESETTATO A 24/14 secondi (art. 50.2)

- 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**.
- Situazione di palla contesa : Rimessa 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 del quarto tempo o dei supplementari, se un coach domanda un time out dopo aver subito un canestro o se la sua squadra aveva diritto alla rimessa nella sua zona di difesa a seguito di un fallo o di una violazione(piede) della squadra avversaria, il cronometro dei 24 secondi **verrà resettato a 24 secondi**, se il coach decide di effettuare la **rimessa dopo il time out in zona di difesa**. In caso di palla fuori campo il cronometro dei tiri rimarrà con il **tempo rimanente**.

RESETTATO A 24 SECONDI (art. 50.3)

- La palla **tocca** il cerchio e un difensore prende il rimbalzo.
- Su canestro realizzato.
- Cambio di **possesso** durante il gioco.
- Cambio di possessione dopo un fallo o una violazione fischiata e che la rimessa in gioco sia effettuata **in zona di difesa**.
- 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**.

RESETTATO A 14 SECONDI (art. 50.5)

SU TIRO A CANESTRO (art. 50.5)

Il cronometro dei 24 secondi viene fermato e resettato a 14 secondi, dopo che la palla **ha toccato l'anello** su un tiro non realizzato su azione, su ultimo o unico tiro libero, o su un passaggio, quando la squadra che riconquista il **controllo della palla** è la stessa che ne aveva il possesso prima che la palla toccasse l'anello. (rimbalzo offensivo) Questa casistica è **valida sempre** sia che ci siano 20 o 2 secondi sul display dei 24 secondi.

24 SECONDI

PROMEMORIA, Edizione 10.2018



DURANTE UNA RIMESSA IN GIOCO

- Fallo fischiato con **rimessa** in gioco in **zona d'attacco 13 secondi o meno** appaiono sul display dei 24 secondi.
- Violazione di piede con **rimessa** in gioco in **zona d'attacco 13 secondi o meno** appaiono sul display dei 24 secondi.
- Rimessa in gioco d'attacco per la squadra **che ha di nuovo la possessione** della palla (vecchia regola, si rimetteva a 24") dopo una violazione o fallo o palla fuori campo.
- A seguito di un fallo antisportivo o di squalifica (per il fallo tecnico: vedi qui sotto) la rimessa sarà effettuata in zona d'attacco con 14 secondi sul cronometro dei tiri. (prima era 24 secondi)

Casi particolari :

- Negli ultimi 2 minuti di gioco del quarto tempo o dei supplementari, se un coach domanda un time out dopo aver subito un canestro o se la sua squadra aveva diritto alla rimessa nella sua zona di difesa a seguito di un fallo o di una violazione, il cronometro dei 24 secondi verrà resettato a **14 secondi**, se il coach decide di effettuare la rimessa dopo il time out in attacco.
- 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 a una delle 2 squadre (fare riferimento comunque alle segnalazioni arbitrali).

CRONOMETRO DEI TIRI DURANTE UNA SITUAZIONE DI FALLO TECNICO :

FALLO TECNICO DELLA SQUADRA CHE ATTACCA :

- Rimessa in gioco in zona di difesa:
 - Il cronometro dei tiri non viene rimesso a 14 »/24 « (non si muove) – tempo rimanente
- Rimessa in gioco in zona d'attacco:
 - **Il cronometro dei tiri indica 15sec. O più → Rimettere a 14 secondi**
 - Il cronometro dei tiri indica 14 sec. O meno → Non rimettere a 14 »/24 « secondi- tempo rimanente

FALLO TECNICO DELLA SQUADRA CHE DIFENDE :

- Rimessa in gioco in zona di difesa :
 - Il cronometro dei tiri viene rimesso 24 SECONDI
- Rimessa in gioco in zona d'attacco:
 - Il cronometro dei tiri indica 14 sec. O PIÙ → Non rimettere a 14 »/24 « secondi- tempo rimanente
 - Il cronometro dei tiri indica 13 sec. O meno → Rimettere a 14 secondi