

BASKETBALL  
QUÉBEC

# Guide de formation



pour officiels mineurs  
en basketball



## Table des matières

Table des matières .....	2
Marqueurs.....	3
Avant la Partie.....	3
Le Pointage.....	4
La Substitution .....	5
Les Temps-Morts .....	6
Situation de faute d'équipe.....	7
Après la Partie.....	8
Opérateur du 24 secondes .....	9
Avant la Partie.....	9
Durant la Partie .....	9
Changement de Possession .....	10
Sortie du ballon en Touche .....	10
Exemple .....	10
Exception .....	10
Lancer au Panier.....	11
Après une faute.....	11
Chronométrateur .....	12
Avant la Partie.....	12
Durant la Partie .....	12
Les Périodes .....	12
L'avertisseur Sonore .....	12
Le Temps .....	13
Le Temps-mort.....	13
S'il y a Prolongation .....	14
Après la Partie.....	14

# Marqueurs

## AVANT LA PARTIE

1. Vérifier toujours votre équipement
  - Tableau de pointage
  - Chronomètre (s'assurer d'avoir 2 chronomètres en réserve)
  - Avertisseur sonore
  - Une flèche pour indiquer la possession (obligatoire) C'est de la responsabilité du marqueur à changer la flèche lorsque nécessaire
  - Table
  - Trois (3) chaises
  - Stylos
  - Feuille de match
  - Feuilles de règlements spécifiques
  
2. Faire entendre l'avertisseur sonore (Horn)
  - 3 minutes avant le début du match (3 coups distincts)
  - 1min 30sec pour avertir les équipes de retourner au banc (1 coup)
  - 30 secondes avant le début du match
  - Laisser le temps s'écouler au complet afin que l'avertisseur sonore retentisse à 0 min.
  - Faire entendre l'avertisseur sonore 30 secondes avant la reprise de jeu, entre les quarts.
  - Lors des changements à la table pour avertir les arbitres et les équipes
  - Lors d'un temps-mort, à 50 secondes et à 60 secondes
  
3. Compléter la feuille de match le plus rapidement possible et indiquer :
  - Les cinq (5) partants de chacune des équipes à l'aide d'un « X ». Cette inscription doit se faire 10 minutes avant le début du match. Commencer par l'équipe locale.
  - Le capitaine de chacune des équipes à l'aide d'un « C ».
  - Faire signer les entraîneurs pour valider la feuille.

Figure 1 : Liste des joueurs

Particip.				NOMS - NAMES	N°
1	2	3	4		
X				A. Lafrance	4
X				C. Langevin	5
				F. McArthur	6
X				G. Riendeau " C "	7
X				R. Lavoie	8
				J. Dougal	9
				B. O'Connor	10
				V. Martin	11
X				M-A. Duchesne	12
				B. Hall	13
ENTRAÎNEUR :					
COACH :					
ASSISTANT :					

## LE POINTAGE

- À chaque panier marqué par l'une ou l'autre des équipes, ajouter un (1), deux (2) ou trois (3) points à l'équipe qui a marqué selon l'ordre suivant:
  - Sur la feuille de pointage dans la section pointage cumulatif
  - Au crédit du joueur qui a marqué les points
  - Sur le tableau d'affichage
- Les points de chacun des joueurs sont comptabilisés en fonction de deux (2) périodes successives (plus la période de prolongation lorsqu'elle a lieu) durant lesquelles ils ont été comptés. Indiquer par un 2 les paniers de deux points et par un 3 les paniers de trois points. Si un tir de trois (3) points est réussi, l'officiel le plus éloigné du panier vous l'indiquera en levant les deux (2) bras. Pour les lancers francs, une distinction s'applique :
  - Lorsque deux lancer-francs sont accordés, il suffit de dessiner deux cercles, l'un par-dessus l'autre, tel qu'indiqué sur la figure 2. Si le premier lancer-franc est réussi, noircir le cercle du haut, et si le second est réussi, noircir celui du bas. Ajouter ensuite les points comptés dans le pointage cumulatif. Chaque cercle noirci compte pour un point.
  - Lorsqu'un seul lancer-franc est accordé suite à une faute où un panier a été compté, indiquer le nombre de points accordés pour le panier (deux ou trois) et faire suivre le chiffre inscrit par un cercle. Si le lancer-franc accordé, suite à la faute, est réussi, il faut noircir ce cercle. Ajouter ensuite le point compté dans le pointage cumulatif.

Figure 2 : Pointage individuel

Particip.				NOMS - NAMES	N°	Fautes - Fouls				1re Priode		2e Priode		TOTAL	
1	2	3	4			1	2	3	4						
X				A. Lafrance	4	1	1	3	4	2-2-2	○-2	2-3		13	
X				C. Langevin	5	1	3			○-2		2-○-○		6	
				F. McArthur	6	2				3				3	
X				G. Riendeau "C"	7	1	A			2●				3	
X				R. Lavoie	8	1	2	2	4	3-3-2		2-2		12	
				J. Dougal	9									-	
				B. O'Connor	10	1	2	3						-	
				V. Martin	11	T				2-2-2		2		8	
X				M-A. Duchesne	12	3				2		2-2		6	
				B. Hall	13	3	3	4	D			2-○		4	
ENTRAÎNEUR :						T <sub>C</sub>	T <sub>B</sub>								
COACH : <i>Kevin Côté</i>														TOTAL	55
ASSISTANT : <i>Marc Parent</i>															

- Après deux (2) périodes terminées et à la fin du match, faire les totaux de chacun des joueurs et celui de l'équipe.
- Durant le déroulement du match, vous aurez aussi à comptabiliser le pointage cumulatif. Ce pointage est le plus important. Vous devez donc prioriser l'inscription au pointage cumulatif, puis ensuite inscrire le point au compte du bon joueur. Notez que sur le pointage cumulatif, vous devez additionner les points inscrits. De plus, n'écrire jamais des pointages dans des cases superposées. Pour éviter cette erreur, tracer un tiret dans la case immédiatement au-dessus ou au-dessous de celle utilisée.

Figure 3 : Pointage cumulatif

VISITEURS	2	4	-	6	9	-	-	-	-	11	13	-	14						
LOCAL	-	-	2	-	-	5	6	7	9	-	-	12	-						
VISITEURS																			
LOCAL																			

## LA SUBSTITUTION

- Lorsqu'un ou des joueurs se présente à la table pour une substitution, vous devez avertir les officiels au moyen de l'avertisseur sonore (Horn) au premier arrêt de jeu. IMPORTANT – le joueur substitué doit être à la table avant la mise au jeu du ballon!
- Il est possible, pour les deux équipes, de substituer un joueur lors des arrêts de jeu. Si l'une des équipes, ayant droit à une substitution, décide de changer

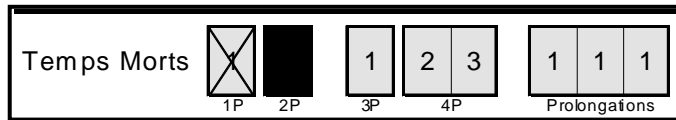
un joueur, l'autre équipe, n'ayant pas le droit à une substitution à ce moment, peut effectuer un changement aussi

3. Pour toutes les catégories, lors des 2 dernières minutes de jeu de la 4<sup>e</sup> période et lors du ou des périodes de prolongation, une substitution sera possible seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué (règle 19.2.2). Seule exception, pour l'équipe ayant marqué, une substitution sera accordée sur un arrêt de jeu d'un arbitre (règle 19.2.5)
4. Lors d'un temps-mort ou d'un intervalle de jeu, un substitut doit venir se présenter directement à la table

## LES TEMPS-MORTS

1. Les occasions d'accorder un temps-mort sont :
  - lorsque l'équipe adverse marque
  - par l'une ou l'autre équipe, après un dernier lancer-franc réussi en autant que la demande de temps-mort a été faite avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu .
  - durant un temps d'arrêt (dead-ball)
2. Si un entraîneur vous demande un temps-mort, au premier arrêt du jeu, vous devez indiquer aux officiels avec l'avertisseur sonore qu'un temps-mort a été demandé. L'entraîneur ne peut faire une demande de temps-mort conditionnelle, du style « je veux un temps-mort si l'autre équipe compte ». L'entraîneur demande un temps-mort ou retire sa demande avant que le temps-mort ne soit signalé.
3. Si un entraîneur a épuisé ses temps-morts (2 pour la 1<sup>e</sup> demie, 3 pour la 2<sup>e</sup> demie et 1 par période de prolongation), aviser l'officiel afin que celui-ci le dise à l'entraîneur.
4. Faire ensuite signe avec vos mains pour indiquer quelle équipe a demandé le temps-mort. Vous devez toujours attendre que le chronomètre soit arrêté (suite à un sifflet) pour signaler un temps-mort aux officiels, sauf pour la situation qui suit :
  - Si, par exemple, l'équipe A demande un temps-mort, accorder celui-ci si un panier est marqué contre l'équipe A. Suite au panier marqué, arrêter le chronomètre et signaler tout de suite aux officiels, en appuyant sur l'avertisseur sonore, qu'un temps-mort a été demandé.
5. Si les deux entraîneurs demandent un temps-mort à la prochaine occasion, vous devez savoir lequel a fait la demande en premier et dès la première occasion de temps-mort, pour l'une ou l'autre des équipes, accorder le temps-mort à l'équipe qui en avait droit. Si c'est une occasion de temps-mort pour les deux équipes, alors accorder le temps-mort à la première équipe qui a fait la demande.

Figure 4 : Temps-morts (rayer de manière différente les temps-morts non-utilisés, à la fin de chaque demie et période de prolongation)



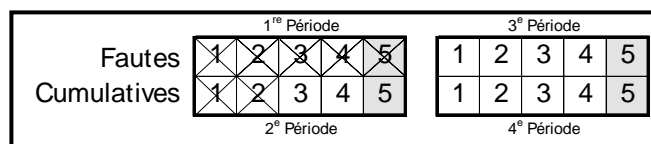
\* On compte 2 temps-morts en 1<sup>e</sup> demie et 3 en 2<sup>e</sup> demie et un par période de prolongation NON TRANSFÉRABLES

## SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

Lorsqu'une faute est appelée par l'officiel, celui-ci viendra à la table vous indiquer le numéro du joueur fautif.

1. Inscire la faute, à l'aide du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
2. Inscire la faute au total des fautes cumulatives de l'équipe, telle que sur la figure 5.
3. Indiquer à l'arbitre si un joueur vient de commettre sa cinquième faute personnelle, puisque le joueur concerné doit quitter le jeu. Il en va de même pour un joueur ayant cumulé 2 fautes antisportives (inscire un A dans la colonne des fautes personnelles).
4. Inscire les fautes techniques (inscire un T dans la colonne des fautes personnelles) aux joueurs au cumulatif de l'équipe. Les fautes techniques aux entraîneurs (inscire Tc – Technique Coach ou Tb – Technique Banc, dans la colonne des fautes d'entraîneur) ne doivent pas compter parmi les fautes d'équipe.
5. Les fautes antisportives sont des fautes personnelles et administrer celles-ci au même titre (donc apparaître au cumulatif d'équipe)
6. Pour toutes les catégories, administrer la situation de pénalité à partir de la 5<sup>e</sup> faute d'équipe à chaque période.
7. Indiquer à l'arbitre que vous êtes en situation de faute d'équipe lorsque la 5<sup>e</sup> faute d'équipe est commise, et lors de toutes les fautes subséquentes. Il est recommandé de communiquer le nombre de fautes d'équipe à partir de la 3<sup>e</sup>.
8. À noter que, lors d'une faute en contrôle d'équipe (offensive), même si on est dans une situation de pénalité (bonus), il n'y aura pas de lancers francs poursuivre le jeu par une remise en jeu.

Figure 5 : Fautes d'équipe cumulatives



## APRÈS LA PARTIE

1. Compléter la feuille de match : le total des fautes d'équipe, des points d'équipe et des points individuels.
2. Signer la feuille de match.
3. Remettre une copie de la feuille de match à l'équipe visiteuse (jaune), à l'équipe hôte (rose) et à la personne responsable des statistiques de ligue ou de tournoi (blanche).

# Opérateur du 24 secondes

## AVANT LA PARTIE

Vérifier toujours votre équipement

- Chronomètre
- Avertisseur (le son doit être différent de celui du chronomètre)
- Tableau d'affichage des 24 secondes

## DURANT LA PARTIE

1. La règle de base est qu'une équipe dispose de 24 secondes pour effectuer un lancer au panier.
2. Départ de la période de 24 secondes
  - Lors d'une remise en jeu, aussitôt qu'un joueur, offensif ou défensif, touche le ballon sur le terrain, déclencher le cadran de 24 secondes (le temps au chronomètre et le 24 secondes partent en même temps)
  - Lors d'un entre deux initial, après un lancer franc et après un lancer, après qu'une équipe prend le contrôle, déclencher le cadran de 24 secondes
3. Arrêt de la période de 24 secondes
  - Dès le coup de sifflet de l'officiel, il faut arrêter le chronomètre sans le remettre à 24.
  - Sur un tir ou une passe (à l'exception lors d'une remise en jeu), lorsque le ballon touche l'anneau, il faut procéder à une remise à 24. Il y a une exception : si le ballon reste pris entre le panier et le panneau, il n'y aura pas de remise de 24 sec si l'équipe attaquante garde la balle selon la flèche de possession (FIBA : le ballon est considéré n'ayant pas touché l'anneau)
  - Dans toute situation « d'entre-deux », le marqueur doit mettre sa main sur la flèche de possession, attendre de voir vers qui la flèche de possession pointe et changer la flèche après que la remise en jeu est complétée.
    - Si la flèche indique que la possession revient à l'équipe qui avait le ballon : pas de nouveau 24 secondes
    - Si la flèche indique que la possession change d'équipe : remise à 24 secondes

## CHANGEMENT DE POSSESSION

L'équipe A a le contrôle du ballon et le chronomètre de 24 secondes s'écoule.

1. Si l'équipe B enlève le ballon à l'équipe A et en prend la possession, vous devez procéder à une remise à 24 secondes pour l'équipe B.
2. Si un joueur de l'équipe A perd le ballon et que celui-ci est libre ou roule au sol, le 24 secondes doit continuer de s'écouler.

## SORTIE DU BALLON EN TOUCHE

1. Tel qu'indiqué plus tôt, si le ballon sort en touche, vous devez arrêter le chronomètre de 24 secondes sans le remettre à 24. Dès lors, deux situations peuvent se présenter :
  - Si l'équipe en défensive bénéficie de la remise en jeu, vous devez remettre une nouvelle période de 24 secondes (changement de possession).
  - Si l'équipe en défensive envoie le ballon à l'extérieur du terrain et que l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, le chronomètre du 24 secondes demeurera à la même marque puisque le ballon demeurera en possession de la même équipe.

### Exemple

Il reste 12 secondes à l'attaque de l'équipe A et le ballon est dévié à l'extérieur par B3. L'équipe A garde le ballon : le chronomètre demeurera à 12 secondes pour la reprise du jeu.

### Exception

Cependant, si le ballon est arrêté volontairement (l'arbitre le signalera) par la jambe ou le poing d'un des joueurs, en terrain arrière de l'équipe attaquante, une nouvelle période de 24 secondes sera accordée à moins que :

Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit accorder une remise en jeu dans la zone avant, le 24 secondes restera alors tel quel

Si le ballon est arrêté volontairement (l'arbitre le signalera) par la jambe ou le poing d'un des joueurs en terrain avant de l'équipe attaquante, le 24 secondes sera ajusté de façon suivante :

- S'il restait plus que 14 secondes au 24 secondes, le temps restera tel quel
- S'il restait 13 secondes et moins au 24 secondes, il sera remis à 14 secondes

Lorsqu'un joueur est blessé et que l'officiel siffle, la remise du 24 secondes doit se faire seulement si c'est un joueur en défensive qui est blessé. Si c'est un joueur en attaque, le temps aux 24 secondes demeure ce qu'il était sur l'horloge.

## LANCER AU PANIER

1. Vous devez procéder à la remise à 24 secondes aussitôt que le ballon a touché l'anneau ; **il est très important pour les officiels que vous soyez très vigilants lors de cette situation.**
2. Si le panier est marqué :  
Vous devez procéder à une remise à 24 secondes pour une nouvelle période aussitôt qu'un joueur touche ou est touché par le ballon après la remise en jeu.
3. S'il y a un rebond :  
Lorsqu'un joueur (offensif ou défensif) prend le contrôle du ballon, une nouvelle période de 24 secondes doit débiter.

## APRÈS UNE FAUTE

Si une faute est commise par la défensive dans le terrain arrière de l'équipe attaquante, il y aura réinitialisation du 24 secondes à moins que :

Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit accorder une remise en jeu dans la zone avant, le 24 secondes restera alors tel quel

Si une faute est commise par la défensive dans le terrain avant de l'équipe attaquante, le 24 secondes sera ajusté de façon suivante :

- S'il restait plus que 14 secondes au 24 secondes, le temps restera tel quel
- S'il restait 13 secondes et moins au 24 secondes, il sera remis à 14 secondes

Il y aura une réinitialisation du 24 secondes lors des lancers francs

Il y aura une réinitialisation du 24 secondes sur les fautes techniques et antisportives à moins que :

Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit accorder une remise en jeu dans la zone avant, le 24 secondes restera alors tel quel

Il n'y aura pas de réinitialisation du 24 secondes après une double faute et le temps restera tel quel

# Chronométrateur

## AVANT LA PARTIE

1. Dix (10) minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, faire partir le chronomètre.
  - Pour les matches Universitaire et Collégial AAA - Vingt (20) minutes
2. Lorsqu'il reste trois (3) minutes au chronomètre, appuyer trois (3) fois sur l'avertisseur pour indiquer aux officiels et aux joueurs le temps qu'il reste avant le début de la partie.
3. Lorsqu'il reste 1min30 au chronomètre, appuyer de nouveau sur l'avertisseur pour que les entraîneurs puissent rappeler leurs joueurs au banc afin de leur donner les indications relatives au match.
4. À 30 secondes de la fin de l'intervalle, faites retentir à nouveau.

## DURANT LA PARTIE

1. Les parties des catégories pré-novice, novice et mini sont composées de quatre (4) périodes de six (6) minutes.
2. Pour les catégories atome, benjamine, cadette et juvénile (A et AA scolaire), la partie se compose de quatre (4) périodes de huit (8) minutes.
3. Pour les catégories cadette AAA, juvénile A et AA civile; juvénile AAA; junior A, AA, AAA; collégiale A et AA, AAA, ouvert A, AA, AAA, et Universitaire, la partie se compose de quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
4. Deux minutes (2) de repos entre la première et la deuxième période, entre la troisième et la quatrième période et entre toutes prolongations, pour toutes les catégories.
5. Pour les matchs joués en quatre (4) périodes de 6 minutes et de 8 minutes, une pause maximale de 10 minutes à la demie sera permise.
6. Pour les matchs joués en quatre (4) périodes de 10 minutes, une pause maximale de 15 minutes à la demie sera permise.

## LES PÉRIODES

Allumer la lumière qui correspond à la période de jeu.

## L'AVERTISSEUR SONORE

L'avertisseur sonore est utilisé pour quatre (4) raisons précises :

1. Indiquer la fin de la période de jeu;

2. Indiquer aux officiels qu'il y aura substitution (lorsqu'un joueur se présente à la table);
3. Indiquer aux officiels qu'un temps-mort a été demandé;
4. Indiquer aux officiels qu'il y a un problème quelconque à la table (attendre que le chronomètre soit arrêté et que le ballon soit mort).
5. L'avertisseur sonore doit être à la position automatique pour qu'il sonne au moment de la fin de la période. Laissez sonner l'avertisseur jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.
6. Substitutions : actionner l'avertisseur pour chaque substitution (sauf durant les temps-morts et les intervalles)
7. Ne pas actionner l'avertisseur sonore avant qu'un joueur se présente à la table (donc si l'entraîneur crie « changement, changement » ne pas actionner l'avertisseur)
8. Pas de substitution permise entre deux lancers-francs
9. Les temps-morts et les substitutions sont permises, pour les deux équipes, après un lancer-franc réussi.

## LE TEMPS

1. Lors de la rencontre, vous devez déclencher le chronomètre aussitôt que le ballon est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
2. L'officiel le plus près du jeu descendra son bras de haut en bas pour vous indiquer qu'il faut déclencher le chronomètre.
3. À chaque coup de sifflet vous devez immédiatement arrêter le temps.

Lors des deux (2) dernières minutes de jeu du match ou d'une prolongation, le chronomètre doit être arrêté après chaque panier compté. S'il y a des substitutions à la table pour l'équipe qui vient d'accorder un panier, il faut avertir les officiels par un signal sonore car cette équipe a droit à ce changement.

Le temps doit repartir dès que le ballon touche ou est touché par un joueur suite à la remise en jeu.

## LE TEMPS-MORT

- Un temps-mort dure 60 secondes
- Actionner l'avertisseur sonore à 50 secondes et à 60 secondes
- Commencer à calculer le temps-mort lorsque les joueurs sont de retour à leur banc respectif ou lorsque l'arbitre vous le signale
- Deux scénarios possibles: temps arrêté ou après un panier. Un temps-mort est accepté lorsqu'un lancer par l'équipe adverse est réussi, durant n'importe quel arrêt de jeu et lorsqu'un lancer franc est réussi par l'une ou l'autre des équipes

- L'entraîneur doit demander son temps-mort à la table avant que le ballon soit dans les mains du joueur qui fait la mise en jeu

## SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

À la 4<sup>e</sup> faute d'une équipe, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe qui bénéficiera de cette situation. Par exemple, à la 4<sup>e</sup> faute de l'équipe A, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe B qui va bénéficier des lancers-francs. Les lancers-francs seront effectués lors de la 5<sup>e</sup> faute et des suivantes.

## S'IL Y A PROLONGATION

(C'est le prolongement de la 2<sup>e</sup> demie pour l'administration des fautes, pas d'entre-deux (possession) et 1 seul temps-mort par équipe par période de prolongation)

1. Deux (2) minutes entre la quatrième période et la première période de prolongation.
2. La période de prolongation est d'une durée de trois (3) minutes pour les parties jouées en quatre (4) périodes de six (6) et de huit (8) minutes, et de cinq (5) minutes pour les parties jouées en quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
3. Deux (2) minutes entre chaque période de prolongation.

## APRÈS LA PARTIE

Signez la feuille de pointage.

# Mémo

## MARQUEUR

- Inscrire les points marqués dans le pointage cumulatif qui doit être correct (important)
- Inscrire les points de joueur et additionner les totaux pour la première, la deuxième demie et pour le match au complet
- Inscrire les fautes personnelles et d'équipe
- Avertir l'entraîneur concerné lorsqu'un de ses joueurs a

3 et 4 fautes

- Avertir les arbitres à la 5<sup>e</sup> faute personnelle
- Avertir les arbitres lorsqu'une équipe est en situation de pénalité (bonus)
- Accorder les temps-morts
- S'occupe de changer la flèche
- Cocher les participations lorsque applicable

## CHRONOMÉTREUR

- Faire retentir le signal sonore à 3 min (3X), 1 min 30 sec (1X) et 30 sec (1X) avant le début du match et de la 2<sup>e</sup> demie
- Faire retentir le signal sonore à 30 sec (1X) avant le début de chaque période
- Faire retentir le signal sonore à 50 sec et à 60 sec lors des temps-morts
- Faire retentir le signal sonore à tout groupe de substitutions à la table (sauf pendant les temps-mort et les intervalles)
- Mettre le temps approprié au tableau avant le début des périodes, des intervalles et lors des temps-morts
- Arrêter le temps au coup de sifflet des officiels et le partir lorsque l'officiel approprié baisse son bras
- Arrêter le temps dans les 2 dernières minutes de la partie après chaque panier et avertir les officiels si l'équipe qui vient d'accorder des points a des substitutions à la table

## OPÉRATEUR DE 24 SECONDES

- Lors de l'entre deux initial et des remises en jeu, partir le 24 sec lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain
- Réinitialiser le 24 sec lorsque le ballon frappe l'anneau et partir le 24 sec après qu'une équipe a eu le contrôle (sauf si le ballon venait d'extérieur)
- Réinitialiser le 24 sec lorsqu'un panier est marqué et partir le 24 sec lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain
- À chaque changement de possession et dernier lancer franc, réinitialiser le 24 sec
- Si le ballon est envoyé à l'extérieur par l'équipe B,

l'équipe A aura le temps restant au 24 sec après la remise en jeu (pas de réinitialisation)

- Dans la zone arrière, réinitialiser le 24 sec après toute faute ou violation (sauf pour ballon envoyé à l'extérieur)
  - Dans la zone avant, s'il y a une faute ou une violation (sauf pour ballon envoyé à l'extérieur), que la même équipe garde le ballon et qu'il reste au 24 sec :
    - Plus que 14 sec, on le laisse tel quel
    - Moins que 14 sec, on remet le 24 sec à 14 sec
  - Si le ballon reste pris entre le panneau et l'anneau et que la même équipe garde le ballon, pas de réinitialisation
  - Si la même équipe garde le ballon suite à une situation d'entre deux, pas de réinitialisation
  - Lorsqu'il reste moins que 24 sec à une période, arrêter le 24 sec
-