

Départ des 24 secondes --> ON	Dès qu'un joueur	
	prend la possession de la balle	touche la balle
Entre-deux du début du match	X	
Remise en jeu après faute, violation ou panier marqué		X
Situation de rebond défensif après un shoot manqué	X	

Arrêt des 24 secondes --> OFF
Dès que l'arbitre siffle
A chaque situation de remise à 24 sec. (shoot touchant l'anneau/faute/violation)
Eteindre l'appareil des 24 sec. lorsque le chronomètre de jeu est inférieur à celui des 24 sec. sur une situation de ballon mort.

PAS DE REMISE A 24/14 secondes

- Sortie de balle et la même équipe garde la possession lors de la remise en jeu.
- Lors d'une shoot, lorsque le ballon **ne touche pas l'anneau**.
- Situation d'entre-deux. Remise en jeu sans changement de possession (cf. flèche).
Attention : lorsque le ballon se coince entre l'anneau et la planche
→ entre-deux avec non-remise à 24 sec. si la possession est pour l'équipe ayant shooté.
- Situation d'entre-deux, sans changement de possession.
- Double-faute avec remise en jeu sans changement de possession.

Cas spéciaux :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe qui a la possession de la balle.
Attention : regarder toutefois ce que l'arbitre décide.
- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la **remise en jeu** se fasse **en zone d'attaque**. Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes. Supérieur à 14 secondes → pas de remise à 24 sec.

REMISE À 24 secondes

- Dès que le ballon **touche** l'anneau
- À chaque panier
- Changement de possession pendant le jeu ou après une faute ou une violation
- Faute sifflée avec des lancers-francs
- Faute sifflée sans lancer-francs, mais avec **remise en jeu en zone de défense**
- Violation de pied avec **remise en jeu en zone de défense**

Cas spécial :

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone de défense**

REMISE À 14 secondes (Remise en jeu est en zone d'attaque. Appareil montre moins de 14 sec)

- Faute sifflée avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- Suite à une violation de pied avec **remise en jeu en zone d'attaque**

Cas spéciaux :

- Dans les 2 dernières minutes de jeu, il se peut que la faute soit sifflée en **zone de défense** et qu'après le temps-mort la remise en jeu se fasse **en zone d'attaque**. Le chrono sera mis à 14 s'il reste moins de 14 secondes.
- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- En cas d'arrêt de jeu sans lien avec les équipes (regarder toutefois les gestes de l'arbitre)