

24 SECONDI

PROMEMORIA, Edizione 02.2017



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).
Attenzione: quando la palla s'incestra tra cerchio e tabellone.
→ Situazione di salto a due, il cronometro dei 24 secondi non viene resettato se la palla resta in possesso della squadra che ha effettuato il tiro.
- 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, se un fallo viene fischiato in **zona di difesa** e dopo un time-out la rimessa venga effettuata in **zona d'attacco** : Il cronometro dei 24 secondi deve essere resettato a 14 se restano 13 secondi o meno. Se sono più di 14 secondi → L'apparecchio dei 24 secondi dovrà continuare per il tempo residuo.

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 o dopo un fallo o una violazione.
- 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.

Questa casistica è **valida sempre** sia che ci siano 20 o 2 secondi sul display dei 24 secondi.

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.

Casi particolari :

- Negli ultimi 2 minuti di gioco, se un fallo viene fischiato in **zona di difesa** e dopo un time-out, la rimessa in gioco venga effettuata in **zona d'attacco**. Il cronometro dei 24 secondi verrà resettato a 14 secondi, se restano 13 secondi o meno.
- 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).