

Vierentwintig seconden regel

- Regel: Als een speler op het speelveld in het bezit komt van een levende bal moet zijn ploeg binnen 24 seconden een doelpoging ondernemen en daarbij minstens de ring raken. Bij een inworp begint de telling (of gaat verder) wanneer de wedstrijdklok gestart wordt.
- De doelpoging moet aan de volgende eisen voldoen:
 - De bal moet de handen verlaten hebben van de werper voor het signaal weerklinkt.
 - De bal moet de ring raken of in de basket gaan.
- Indien de doelpoging de ring niet raakt, is er een overtreding, maar wanneer de verdedigers onmiddellijk en onbetwist in balbezit komen wordt die overtreding niet gefloten.
- Indien het 24 seconden signaal per vergissing weerklinkt, dan moet het signaal verwaarloosd worden en moet het spel verdergaan.
- Indien echter, naar het oordeel van de scheidsrechter, de ploeg in balbezit benadeeld zou worden, dan moet de wedstrijd onderbroken worden, het 24 seconden apparaat gecorrigeerd en de bal toegekend worden aan die ploeg.

De shotklok wordt gereset naar 24”:

- Wanneer de bal de ring raakt en de verdedigers komen in balbezit.
- Wanneer de bal klem geraakt tussen bord en ring en de verdedigers balbezit verkrijgen door het wisselend balbezit.
- Wanneer er voor een fout of een overtreding van de verdedigers gefloten wordt, en de
- inworp voor die inbreuken moet genomen worden in het verdedigingsvak.
- Wanneer er voor een technische fout gefloten wordt en uit de omstandigheden resulteert dat er een inworp moet genomen worden in het verdedigingsvak, waar het spel gestopt werd.
- Voor gelijk welke spelstilstand, die geen verband houdt met één van de ploegen, en de inworp na de spelstilstand moet genomen worden in het verdedigingsvak.

• De shotklok wordt gereset naar 14”:

- Wanneer de bal de ring raakt en de aanvallers komen in balbezit.
- Wanneer de bal klem geraakt tussen bord en ring en de aanvallers balbezit verkrijgen door het wisselend balbezit.
- Wanneer een onsportieve- of diskwalificerende fout gefloten wordt en de inworp genomen wordt aan de inworplijn in het aanvalsvak.
- Wanneer er voor een fout of een overtreding van de verdedigers gefloten wordt, en de inworp voor die inbreuken moet genomen worden in het aanvalsvak terwijl er minder dan 14 seconden overblijven op de shotklok.
- Wanneer er voor een technische fout gefloten wordt van de verdedigende ploeg en de inworp moet genomen worden in het aanvalsvak, waar het spel gestopt werd.
- Voor gelijk welke spelstilstand, die geen verband houdt met één van de ploegen, en de inworp na de spelstilstand moet genomen worden in het aanvalsvak terwijl er minder dan 14 seconden overblijven op de shotklok.

• De shotklok wordt niet gereset:

- Wanneer er voor een fout of een overtreding van de verdedigers gefloten wordt, en de inworp voor die inbreuken moet genomen worden in het aanvalsvak terwijl er 14 seconden of meer overblijven op de shotklok.

- Voor gelijk welke spelstilstand, die geen verband houdt met één van de ploegen, en de inworp na de spelstilstand moet genomen worden in het aanvalsvak terwijl er 14 seconden of meer overblijven op de shotklok.
- Wanneer de aanvallende ploeg de bal mag inwerpen ten gevolge van:
 - een uitbal;
 - een gekwetste speler van de aanvallende ploeg;
 - een sprongbalsituatie;
 - een dubbelfout;
 - een technische fout begaan door een speler van de aanvallende ploeg;
 - een geval van compenserende sancties tussen beide ploegen.

Cheat sheet hierna:

Art.29 – Shotklok, principes reset naar 24 seconden



24	24	24	24	24
Een ploeg verwerft balcontrole van een levende bal op het terrein.	Inworp na een geldig velddoelpunt.	Inworp in de verdedigingshelft na een TF, fout, of overtreding van de tegenpartij.	Inworp in de verdedigingshelft nadat het spel werd onderbroken door een actie van de ploeg die niet in balbezit was.	Als de verdedigende ploeg de bal terug krijgt voor een inworp na een geklemde bal.

Reset naar 24 seconden

Art.29 – Shotklok, principes reset naar 14 seconden



14	14	14	14	14
Aanvallende rebound nadat de bal de ring geraakt heeft bij een mislukt shot.	Als de aanvallende ploeg de bal terug krijgt voor een inworp na een geklemde bal.	Inworp in de aanvalshelft na een TF, fout, of overtreding van de tegenstander als shotklok 13* of minder aangeeft.	Inworp aan het inwerpstreepje in de aanvalshelft na een onsportieve of diskwalificerende fout.	In de laatste 2 minuten met 14 seconden of meer resterend op de shotklok. Na de Time Out opteert de coach voor een inworp aan het inwerpstreepje in de aanvalshelft.

*L2M = Laatste 2 Minuten van de wedstrijd of van iedere mogelijke verlenging

Reset naar 14 seconden

Art.29 – Shotklok, principes GEEN RESET



9	9	9	9	9	17
Het spel wordt onderbroken als gevolg van een actie van de ploeg in balbezit.	Het spel wordt onderbroken ten gevolge van een actie die niet gerelateerd is aan één van beide ploegen, tenzij dit de tegenpartij zou benadelen.	De ploeg die in balbezit was, een inworp neemt na een uitbal, spronbal-situatie, dubbelfout, compenserende sancties.	In de laatste 2 minuten met 13 seconden of minder resterend op de shotklok. Na de Time Out opteert de coach voor een inworp aan het inwerpstreepje in de aanvalshelft.	Een technische fout wordt opgelegd aan de ploeg in balbezit.	Inworp in de aanvalshelft na een persoonlijke of technische fout van de tegenstander als shotklok 14* of meer aangeeft.

*L2M = Laatste 2 Minuten van de wedstrijd of van iedere mogelijke verlenging

GEEN RESET van de shotklok