

اصول ۲۴ ثانیه

اگر بازی متوقف شود به دلیل :

- خطا یا تخلف مدافع (شامل اوت نمی شود)
- هر دلیل قانونی توسط مدافع مانند مصدومیت

و مالکیت توپ هم به تیم قبلی واگذار شود، اگر پرتاب به داخل اجرا شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک به ۲۴ ریست می شود
- زمین حمله :

* اگر شات کلاک در زمان توقف بالاتر از ۱۴ باشد بدون ریست از همان زمان توقف ادامه پیدا می کند.

* اگر شات کلاک در زمان توقف کمتر از ۱۴ باشد می بایست به ۱۴ ریست شود.

اگر بازی متوقف شود به دلیل :

- خطا یا تخلف مهاجم (شامل اوت هم می شود)
- مالکیت نوبتی

و مالکیت توپ هم به تیم جدید واگذار شود، اگر پرتاب به داخل اجرا شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک به ۲۴ ریست می شود.
- زمین حمله : شات کلاک به ۱۴ ریست می شود.

پرتاب به داخل بعد از خطای دیسکالیفه یا خطای غیرورزشی ، از throw-in line زمین حمله با ۱۴ ثانیه روی شات کلاک انجام می شود.

زمانی که خطای فنی بر علیه مدافع اعلام می شود و پرتاب به داخل اجرا می شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک به ۲۴ ریست می شود
- زمین حمله :

* اگر شات کلاک در زمان توقف بالاتر از ۱۴ باشد بدون ریست از همان زمان توقف ادامه پیدا می کند.

* اگر شات کلاک در زمان توقف کمتر از ۱۴ باشد می بایست به ۱۴ ریست شود

زمانی که خطای فنی بر علیه مهاجم اعلام می شود و پرتاب به داخل اجرا می شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک از زمان توقف ادامه پیدا می کند.
- زمین حمله :

* اگر شات کلاک در زمان توقف کمتر از ۱۴ باشد از همان زمان توقف ادامه پیدا می کند.

* اگر شات کلاک در زمان توقف بالای ۱۴ باشد می بایست به ۱۴ ریست شود.

اگر در ۲ دقیقه پایانی کوارتر چهارم یا وقت اضافه تیمی که مالکیت توپ را در زمین دفاعی اش اختیار دارد تایم استراحت بگیرد ، بعد از تایم استراحت مربی تیم باید تصمیم بگیرد بازی از throw-in line زمین حمله از سر گرفته شود یا زمین دفاعی :

• اگر بازی به دلیل اوت شدن توپ متوقف شده باشد و پرتاب به داخل اجرا شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک از زمان توقف ادامه پیدا می کند.

- زمین حمله :

* اگر شات کلاک در زمان توقف کمتر از ۱۴ باشد از همان زمان توقف ادامه پیدا می کند.

* اگر شات کلاک در زمان توقف بالای ۱۴ باشد می بایست به ۱۴ ریست شود.

• اگر بازی به دلیل خطا یا تخلف (شامل اوت نمی شود) متوقف شده باشد و پرتاب به داخل اجرا شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک به ۲۴ ریست می شود.

- زمین حمله : شات کلاک به ۱۴ ریست می شود.

• تایم استراحت توسط تیمی که کنترل جدید را بدست آورده ، گرفته شود و پرتاب به داخل اجرا شود از :

- زمین دفاعی : شات کلاک به ۲۴ ریست می شود.

- زمین حمله : شات کلاک به ۱۴ ریست می شود.

بعد از برخورد توپ به سبد حریف ، چنانچه :

• تیمی که قبلاً مالکیت توپ را در اختیار داشته ، مجدداً کنترل توپ را بدست بیاورد، شات کلاک به ۱۴

ریست می شود

• اگر حریف مالکیت جدید توپ را بدست آورد شات کلاک به ۲۴ ثانیه ریست می شود.

اگر بعد از رهاشدن شوت ، مدافع در زمین دفاعی اش مرتکب خطا روی یکی از مهاجمین شود، چنانچه :

• محدودیت خطای تیمی مدافع تمام شده باشد دو پرتاب آزاد به مهاجمی که خطا روی او انجام شده واگذار می شود.

• محدودیت خطای تیمی مدافع تمام نشده باشد ، پرتاب به داخل با ۱۴ ثانیه روی شات کلاک به تیم مهاجم واگذار

می شود.