

Art. 49 Chronométrateur : Devoirs

49.1 Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin **d'un quart-temps ou d'une prolongation**,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,

49.2 Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
 - Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
 - Après un dernier **lancer-franc** manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - Le temps de jeu **d'un quart-temps ou d'une prolongation** a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
 - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
 - Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
 - Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans **le quatrième quart-temps** et dans chacune des prolongations,
 - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin **d'un quart-temps ou de la prolongation** précédente,
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement **du premier et du troisième quart-temps**,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement des **second et quatrième quart-temps**, et de chaque prolongation.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.