

Art. 50 L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1 Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

50.2 Stoppé, mais pas réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :

- Un ballon sorti du terrain.
- Une blessure d'un joueur de la même équipe.
- Une faute technique.
- Une situation d'entre deux.
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

Stoppé, mais aussi non réinitialisé, en maintenant visible le temps affiché, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute ou violation, y compris pour une sortie du ballon du terrain

50.3 Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
 - A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).

50.4 Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible, lorsque :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain).
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
 - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)