

De vierentwintig-secondenoperator: Taken

De vierentwintig-secondenoperator zal van een vierentwintig-secondenapparaat zijn voorzien en dit zodanig bedienen, dat het wordt:

50.1 **Gestart of herstart**, zodra een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal.

50.2 **Stilgezet en teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden, zonder zichtbare weergave op de schermen, zodra:

- Een scheidsrechter voor een fout of overtreding fluit.
- De bal op een legale wijze door de basket gaat.
- De bal de ring van de tegenstandersbasket raakt, tenzij de bal op de basketsteun blijft liggen.
- De wedstrijd onderbroken wordt, tengevolge een actie door de ploeg, die **niet** in het bezit is van de bal.
- De wedstrijd onderbroken wordt, tengevolge van een actie waarbij geen van beide ploegen betrokken is, tenzij de tegenstander hier nadeel van ondervindt.

50.3 **Teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden, met zichtbare weergave op de schermen en opnieuw worden ingeschakeld, zodra een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal. Het louter aanraken van de bal door een tegenstander, heeft geen nieuwe vierentwintig-secondenperiode tot gevolg als dezelfde ploeg in balbezit blijft.

50.4 **Stilgezet maar niet teruggezet**, wanneer **dezelfde** ploeg die voordien in balbezit was, de bal voor een inworp wordt toegewezen als gevolg van:

- Een uitbal.
- Een speler van dezelfde ploeg gewond is geraakt.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- Gelijkwaardige straffen tegen beide ploegen die elkaar opheffen.

50.5 **Stilgezet maar niet meer worden gebruikt**, in het geval een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal en er tijdens iedere periode minder dan vierentwintig (24) seconden op de wedstrijd klok resteren. Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat stopt **niet** de wedstrijd klok of de wedstrijd, noch maakt het de bal dood, tenzij een ploeg balbezit heeft.