

ショットクロックオペレーターのしかた

★24秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をします。

[24秒タイマーのスタート]

- どちらかのチームがコート内でボールをコントロールしたときから
- ジャンプボールでゲームを開始しますが、24秒計のスタートはタップされたボールをどちらかのチームがコントロールしたときから計り始めます。

※ボールのコントロールは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルする等のことをいいます。

[24秒の終了] **(24秒をリセットする)**

- (1) ショットしたボールがバスケットに入ったとき
- (2) ショットしたボールがリングにふれるがバスケットに入らず、ディフェンス側がリバウンドしたとき
- (3) 相手チームがボールをコントロールしたとき（ボールを持つかドリブルをした場合）
- (4) ボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズ)があったとき
- (5) ボールをコントロールしているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき
- (6) 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームが止めたとき

(14秒をリセットする)

- (1) ショットしたボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき
 - ショットしたボールがリングにふれるがバスケットに入らず、ショットしたチームがリバウンドしたとき
 - ショットしたボールがリングに挟まり、ショットしたチームにポジションのスローインで再開されるとき
 - ショットしたボールがリングに触れてリバウンド争い→ディフェンス側がコントロールないままアウトオブバウンズ→スローインは14秒

[24秒が継続されるとき] **(24秒をリセットしない)**

次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるときは、**24秒計を止めるがリセットしない**

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
- (2) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- (3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- (4) ダブルファウルが宣せられたとき

※以下の場合も継続です（リセットしません）

- ショットしたボールがリングにふれなかった（ゴールしなかった）
- ショットしたボールがバックボードに当たったあとリングにふれなかった
- シュートをブロックされて、そのままオフェンス側がボールをコントロールしたとき
- ボールをカットされて、そのままオフェンス側がボールをコントロールしたとき

24秒タイマーの操作で『ストップ/スタートボタン』・『リセットボタン』を使い分けよう

- 審判が笛を鳴らしたら、まずは『ストップ/スタートボタン』で24秒計を止めよう
- シュートやルーズボールのときは『リセットボタン』の準備をしておこう

タイムカードめぐり




5	5:59~5:00
4	4:59~4:00
3	3:59~3:00
2	2:59~2:00
1	1:59~1:00
1/2	0:59~0:30
1/4	0:29~0:15
0	0:14~0:00


< 24秒計の使いかた >

【14秒にリセットする】

ケース①	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ショットしたチームがボールをコントロールする(オフェンスリバウンド)
ケース②	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ディフェンス側がコントロールがなくアウトオブバウンズ⇒スロー・イン
ケース③	ショットされたボールがリングにはさまる	⇒	ジャンプ・ボール・シチュエーション	⇒	ゲームの再開がショットしたチームのスロー・インの場合


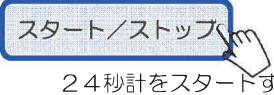
【24秒をリセットする】

ケース①	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ショットされた相手チームがボールをコントロールをする(ディフェンスリバウンド)
ケース②	ショットされたボールがバスケットに入る	⇒	エンドからのスロー・イン	⇒	スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーがコントロールをする
ボタン		⇒		⇒	

ケース①	パスカットやスチールなど	⇒	相手チームがボールをコントロールしたとき	※相手チームがコントロールするまでにボールを取り戻し、コントロールを再開した場合は、 リセットしない 。
ボタン				

ケース①	ファウル	⇒	審判がT.O席にレポート	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース②	ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームを止めたとき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース③	審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース④	ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わるとき	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ボタン		⇒		⇒	

【24秒をリセットしない】

それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるとき					
ケース①	ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース②	ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース③	ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース④	ダブルファウルが宣せられたとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ボタン		⇒	止めたときの残り秒数のまま	⇒	



審判が笛を鳴らしたら、まずは **スタート/ストップ** ボタンで24秒計を止めよう

ショットされたボールがバスケットに入るかリングに触れたか確認して **リセット** ボタンを押そう