

ショットクロックオペレーターの仕事(2019~)

※各クォーターの始まりは24秒を表示して止めておく。

計測スタート

はかり始める場面	はかり始めのタイミング
●ジャンプ・ボール (ゲーム開始時のみ) ●リバウンド争い ●相手チームからボールを奪ったとき	コート内のプレイヤーがボールをコントロールしたとき。 (ボールをキャッチしたときまたはドリブルを始めたとき)
●スロー・イン	コート内のプレイヤーがボールに触れたとき。

リセットおよび計測ストップ

止める場面とタイミング	その後の処置
●ボールがバスケットに入ったとき ●ボールがリングに触れたとき	リセットし、次に24秒または14秒計測がスタートするまで何も表示しない。(リセットを押しっぱなし。同じチームがコントロールしたら14秒、相手チームがコントロールしたら24秒を計測する。)
●相手チームのボール・コントロールが始まったとき (相手チームにボールを奪われたとき)	<u>コントロールが始まったら、直ちに新たな24秒をはかり始める。慌ててリセットしない。</u>
●審判が笛を吹いたとき ・相手チームにボールが与えられる場合 ・フリースローが与えられる場合	リセットし、次に24秒計測がスタートするまで何も表示しない。
●審判が笛を吹いたとき (引き続き同じチームにボールが与えられる場合)	下表に従う

審判の笛による計測ストップ後の処置 (コントロールしているチームにボールが与えられる場合)

笛の要因	その後の処置	
●アウト・オブ・バウンズ ●味方チームの負傷者の保護など、味方チームに原因がある理由による中断 ●ジャンプ・ボール・シチュエーション ●ダブル・ファウル	残り時間を継続してはかる	
●相手チームのファウルやヴァイオレイション (キックボール)	バックコートからのスロー・インの場合	24秒にリセット
●相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断	フロントコートからのスロー・インで残りが14秒以上の場合	残りの時間を継続してはかる
●どちらのチームにも関係の無い理由による中断 (24秒計が誤ってリセットされた場合を含む)	フロントコートからのスロー・インで残りが13秒以下の場合	14秒にリセット

審判の笛による計測ストップ後の処置 (新たにボールを与えられ、スローインを行う場合)

2019 競技規則 24秒ルール の主な変更点

- (1) フロントコートで新たにボールをコントロールするチームにスローインが与えられるとき、
 - バックコートからスローイン 24秒にリセット
 - フロントコートからスローイン 14秒にリセット
- (2) 第4Q、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、
 - バックコートからスローイン 24秒にリセットまたは残っていた秒数から継続
 - フロントコートからスローイン
 - 14秒以上であった場合 14秒にリセット
 - 13秒以下であった場合 残っていた秒数から継続
- (3) ボールがリングとバックボードの間に挟まったとき、ボールはリングに当たっているとみなされる。オルタネイティングポゼッションアローが示すチームに24秒または14秒にリセットされる。

〔24 秒計測のポイント〕

① ボールのコントロールの確認

24 秒オペレーターは、「ボールに触れること」と「ボールをコントロールすること」の違いを理解し、自らの判断に従って 24 秒計を操作することが求められる。多くの場合、プレイヤーがボールに触れた瞬間にボールのコントロールも始まるが、次の場面ではそうならないこともあるので注意すること。

＜ア＞ ジャンプ・ボールの後やりバウンド争いのとき

両方のチームのプレイヤーがボールを競り合っている間は、どちらのチームのボール・コントロールも始まらない。

＜イ＞ 相手チームがコントロールしているボールを奪おうとするとき

防御側プレイヤーが、ボールを奪おうとして、パスやドリブルのボールに触れただけでは、ボールをコントロールしたことにはならないし、相手チームのボール・コントロールも終わったことにはならない。

② ショットされたとき

プレイヤーがショットしたら、そのボールがリングに触れるかどうか細心の注意を払い、リングに触れた瞬間（またはショットが成功した瞬間）にリセットを押して表示を消し、選手がボールをコントロールし始めたら、計測を開始することに心掛ける。

ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームのプレイヤーがボールをコントロールした場合は、24 秒をはかり続ける。

＜参考＞ショットのボールが空中にあるときに合図が鳴った場合

ショットが成功すれば得点が認められる。ショットが不成功でもボールがリングに触れば、プレイは続行される。ショットのボールがリングに触れなければ、ヴァイオレイションとなる。ただし、防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断すれば、プレイはそのまま続行される。

③ 誤ってリセットしてしまったとき

表に従って、24 秒または 14 秒にリセット、または継続の処置をとる。

ただし、ショットするケースであっても、「24 秒計をリセットすると相手チームに著しく不利になる」と審判が判断した場合は継続してはかる。

④ 誤って合図をならしてしまったとき

誤った 24 秒の合図は無視され、プレイはそのまま続けられるので、即座にリセットし、新たに 24 秒をはかり始める。

ただし、「誤って 24 秒の合図がなったためボールをコントロールしているチームが著しく不利になる」と審判が判断した場合は、審判はゲームを止めて 24 秒計の表示を審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正する。

⑤ ピリオド、延長時限の終了間際の操作

ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが 24 秒あるいは 14 秒未満であらたに 24 秒のヴァイオレイションが成立する可能性が残っていない場合は、「ボールがデッド」で「ゲーム・クロックが止められたとき」に、非表示にする（または電源を切る）。

⑥ その他の注意

・審判の合図

審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。（右図参照）

・アウトオブバウンズになりそうなボールをコートに戻す行為など

ディフェンス側がボールをコートに戻すプレイを行い、そのボールがオフェンス側が保持した場合、審判はディフェンス側がボールをコントロールをしたと判断することがある。その際、審判がリセットの合図をしたらその判断に従う（24 秒に戻す）。

リセットの合図



指を 1 本出して頭上で大きくまわす