

# ショット・クロック・オペレーターの仕事(2015～)

## 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>●ジャンプ・ボール（ゲーム開始時のみ）</li> <li>●リバウンド争い</li> <li>●相手チームからボールを奪ったとき</li> </ul>	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)
<ul style="list-style-type: none"> <li>●スロー・イン</li> </ul>	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
<ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールがバスケットに入ったとき</li> <li>●ボールがリングに触れたとき</li> </ul>	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
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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)</li> </ul>	<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</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>●審判が笛を吹いたとき                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手チームにボールが与えられる場合</li> <li>・フリースローが与えられる場合</li> </ul> </li> </ul>	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
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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)</li> </ul>	下表に従う

## 審判の笛による計測ストップ後の処置（引き続き同じ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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アウト・オブ・バウンズ</li> <li>●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</li> <li>●ジャンプ・ボール・シチュエーション</li> <li>●ダブル・ファウル</li> </ul>	残り時間を継続してはかる	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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）</li> </ul>	バックコートからのスロー・インの場合	24 秒にリセット
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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</li> </ul>	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
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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）</li> </ul>	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

### 2010 競技規則 24 秒ルールの変更点

- (1) スロー・インのときははかり始めが「コントロールしたとき」から「ボールに触れたとき」になった。
- (2) 従来、24 秒にリセットされていたケースのうち、フロントコートからスロー・インの場合は、14 秒にリセットされることになった。ただし、そのときの残り時間が 14 秒より長いときは、その時間が与えられる。

### 2015 競技規則 24 秒ルールの変更点

- (3) ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）がリングに触れたのち、シューター側チームのプレイヤーがそのリバウンドのボールを取った場合は、24 秒計は 14 秒からはかり始めることになった。

## 〔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するとき

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）にショット・クロックを 24 秒または 14 秒リセットを押し、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。合図装置が 24 秒計と連動していない場合は、残秒 0 となった瞬間に合図を鳴らす。

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）

#### ・ 旗等による表示

24 秒の電光表示装置がない場合や故障した場合は、赤色の旗・ランプ等を準備し、次のように表示する。

24 秒～11 秒：表示なし

10 秒～1 秒：赤色を表示

0 秒：合図を鳴らす

#### リセットの合図



指を 1 本出して頭上で大きくまわす