

## テーブルオフィシャル ショットクロックの操作について

それぞれのケースでの、24秒計の操作についてまとめます。確認ください。

※下線部が変更点です。

※24秒オペレーターから、ショット・クロック・オペレーターに名称が変わります。

### 1 ショットがあった場合

No	ケース	操作
1	○ショットがあり、ボールがリングに当たる。	<b>24秒リセット</b>
2	○ショットが成功した場合	<b>24秒リセット</b> し、エンドからのスローインで、コート内のプレイヤーが触れた瞬間にスタート。(コート内の選手はどちらの選手でもよい)
3	○ショットがリングに当たり、不成功で <b>ディフェンス側のチームがボールをコントロールした。</b>	<b>24秒リセット</b> し、スタートする。
4	○ショットがリングに当たり、不成功で <b>オフense側のチームがボールをコントロールした。</b> <u>(新ルール)</u>	<b>14秒リセット</b> し、スタートする。
5	○ショットがリングに当たらず不成功の場合	<b>そのまま継続する。</b> ただしディフェンス側のチームが新たに保持した場合は、24秒をリセットし、スタートする。
6	○パスのボールがリングに触れた場合	<b>ディフェンス側がコントロールすれば24秒リセット、オフense側がコントロールすれば、14秒リセット</b>

リバウンドの時の留意事項

※オフenseリバウンドは、たとえバックコートで保持しても14秒リセットになります。

※どちらのチームがコントロールしたか、確認してから動かし始めてください。リングに当たった後でルーズボールやチップやタップが繰り返されているときは、まだスタートさせません。

ショットがあつてリセットする場合、フリースローの場合、スローインで24秒からスタートさせる場合は、ショットクロックは24秒を表示せず、消灯しておいてください。動かし始める時期から表示してください。

ただし、ショットクロックで継続してはかる場合、フロントコートのスローインで14秒からはかる場合は、表示させておいてください。

ショット（またはパス）のボールがリングに当たったあと次の場合は注意する。

No	ケース	操作
1	○ショットのあとどちらのチームもコントロールせずに、オフense側のチームのスローインで再開する場合。 例) ディフェンス側のファウル、ジャンプボールシチュエーション、アウトオブバウンズ等	<b>14秒リセット</b>

ショットクロックの操作

2	○ショットの後でどちらのチームもコントロールせずに、ディフェンス側のチームのスローインで再開する場合。	<b>24秒リセット</b>
3	○ショットの後でディフェンス側のチームが一度コントロールした後で、ファウル、ヴァイオレーションなどで、オフェンス側だったチームにスローインが与えられる場合	<b>24秒リセット</b>

**2 バックコートでのスローインで再開する場合**

※審判の笛が鳴ったら、すぐにリセットせずに、24秒計を一度止める習慣をつけることが大切です。

スローインで24秒計を動かし始めるとき コート内のプレイヤーが触れた瞬間にスタート。  
(コート内の選手はオフェンス、ディフェンスのどちらの選手でもよい)

No	ケース	操作
1	○ディフェンス側のチームにファウル、ヴァイオレーションがあり、引き続きオフェンス側のスローインで再開される。	<b>24秒リセット</b>
2	○オフェンス側のチームにファウル、ヴァイオレーションがあり、相手チームのスローインで再開される。	<b>24秒リセット</b>
3	○アウトオブバウンズで、オフェンス側のチームが引き続きスローインで再開する。 ○オフェンス側の理由で、ゲームを止め、オフェンス側のチームのスローインで再開される時 ○ジャンプボールシチュエーションで、引き続きオフェンス側のチームのスローインで再開するとき ○ダブルファウルするとき ○特別な処置をする場合など	<b>24秒継続</b> ※審判の笛のとき、一度ストップして、次のスローインのチームを確認してから継続、リセットで操作する。
4	○両方のチームに関係ない理由で、ゲームが止められたとき 例) 隣のコートのボールが入ってくる。24秒計が誤ってリセットさせた等	<b>24秒リセット</b>

**3 フロントコートでのスローインで再開する場合**

※審判の笛が鳴ったら、すぐにリセットせずに、24秒計を一度止める習慣をつけることが大切です。

スローインで24秒計を動かし始めるとき コート内のプレイヤーが触れた瞬間にスタート。  
(コート内の選手はオフェンス、ディフェンスのどちらの選手でもよい)

ショットクロックの操作

No	ケース	操作
1	○ディフェンス側のチームにファウル、ヴァイオレーションがあり、継続してオフェンスチームのスローインで再開される。 ※これまでルールで24秒計がリセットされていたケース	<b>24秒が14秒以上なら、残り時間を継続してはかる。</b> 例) ファウルで24秒が18秒、スローインは18秒からスタートする。  <b>24秒が13秒以下なら、14秒にしてスタートさせる。</b> 例) ファウルで24秒が8秒、スローインは14秒からスタートする。
2	○オフェンス側のチームにファウル、ヴァイオレーションがあり、相手チームのスローインで再開される。	<b>24秒リセット</b>
3	○アウトオブバウンズで、オフェンス側のチームが引き続きスローインで再開する。	<b>24秒継続</b> ※この場合は、14秒は関係ない。継続して残り時間をはかる。

4 センターラインのアウトからスローインされる場合

※審判の笛が鳴ったら、すぐにリセットせずに、24秒計を一度止める習慣をつけることが大切です。

No	ケース	操作
1	○アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウル、ディスクオリファイングファウルがあり、フリースローの後、センターラインのアウトからスローインで再開させる場合	<b>24秒リセット</b>

4 第4ピリオド、各延長時間で残り2分を切った場合。

※審判の笛が鳴ったら、すぐにリセットせずに、24秒計を一度止める習慣をつけることが大切です。

No	ケース	操作
1	○フィールドゴール、フリースローの最後が決まった後で、これからスローインをするチームにタイムアウトが認められ、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開される場合。	<b>24秒リセット</b>
2	○オフェンス側のバックコートでディフェンス側のチームにファウル、ヴァイオレーションがあった。その後オフェンス側のチームにタイムアウトが認められ、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開される場合。	<b>24秒が14秒以上なら、残り時間を継続してはかる。</b> 例) ファウルで24秒が18秒、スローインは18秒からスタートする。  <b>24秒が13秒以下なら、14秒にしてスタートさせる。</b> 例) ファウルで24秒が8秒、スローインは14秒からスタートする。

## ショットクロックの操作

3	○アウトオブバウンズで、オフェンス側のチームが引き続きバックコートでスローインの場合で、その後オフェンス側のチームにタイムアウトが認められ、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開される場合。	<b>24秒継続</b> ※この場合は、14秒は関係ない。継続して残り時間をはかる。
---	---	---

### 4 時限の終了間際のショットクロックの操作（2015の伝達で追加）

※「各ピリオド、各延長時限の終わり近くの14秒未満で、もう24秒ヴァイオレーションの成立する可能性がなくなったあとで、24秒計の電源を切るのは、『ボールがデッドで、時計が止められているとき』である。」とあるが、電源を切ることができる状況になるまでの間は次のようにショットクロックを操作する。

No	ケース	操作
1	○競技時間が24秒未満で、ディフェンス側のチームがあらたにボールをコントロールしたとき	<b>24秒リセットし、24秒を表示したまま止めておく。</b>
	そのチームがショットし、オフェンスリバウンドをとったとき、 競技時間が14秒以上あれば、	<b>14秒からスタートさせる</b>
	競技時間が14秒未満	<b>14秒を表示したまま止めておく。</b>
2	○競技時間が14秒未満になり、ディフェンス側のチームがリバウンドをとったとき、	<b>24秒にリセットし、24秒を表示したまま止めておく。</b>
3	○競技時間が14秒未満になり、オフェンス側のチームがリバウンドをとったとき、	<b>14秒を表示したまま止めておく。</b>