

## 6. 24秒オペレーターの仕事 (2010新ルール対応版)

### 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

### 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>	直ちに新たな24秒をはかり始める
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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〕</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>	残りの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> <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> <li>● どちらのチームにも関係のない理由による中断 (24秒計が誤ってリセットされてしまった場合を含む)</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
	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
	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秒ルールの主な変更点

- (1) スロー・インのときのはかり始めが「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のスロー・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。

## 【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・ボールの後やリ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をしたら、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 24 秒計をリセット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、ヴァイオレーションとなる。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、リセ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が著しく不利になる」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 秒をはかりはじめる。

ただし、「誤って 24 秒の合図がなったために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 秒のヴァイオレーションが成立する可能性が残っていない場合は、24 秒表示装置の電源を切る。

### 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