

◆ この資料は、2015 ルール変更のうち、TO実務に関係する要点をまとめたものです。
ルール変更の全てではありませんので、ご注意ください。

◆ 24秒ルールの変更点の詳細

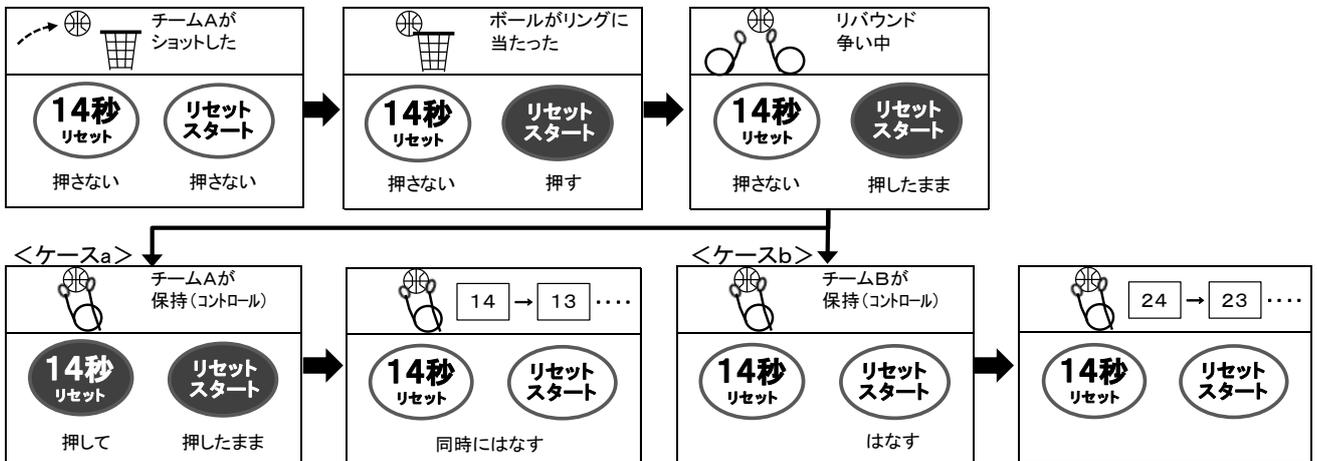
ボール(ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール)がリングに触れたのち、シューター側チームのプレイヤーがそのリバウンドのボールを取った場合は、ショット・クロック(以下、24秒と略す)は14秒から計りはじめられる。

【例】24秒計が残り20秒でショットしたが、バスケットに入らずリングに触れたリバウンドボールをシューター側チームが最初に保持したら14秒から計る。

ケースa、bのリセットさせたい時間以外の表示を一瞬でもさせないこと。

<p><ケースa></p> <p>24秒を表示させることなく 14秒にリセット</p>	<p><ケースb></p> <p>14秒を表示させることなく 24秒にリセット</p>	<p><ケースc></p> <p>14秒にリセット</p>	<p><ケースd-1></p> <p>14秒にリセット</p>
<p><ケースd-2></p> <p>14秒以上→継続 13秒以下→14秒にリセット</p>	<p><ケースe></p> <p>24秒にリセット</p>	<p><ケースf></p> <p>14秒にリセット</p>	<p><ケースg></p> <p>14秒にリセット</p>

◆ 24秒計の操作方法 ケースa、ケースb の例 <必ず試合前に操作の確認してください>



(ショットしたチームがボールを取った場合)

(ディフェンス側のチームがボールを取った場合)

《ポイント》 フリースローで、最後の1投がリングに当たったが、バスケットに入らなかった場合も、同様の操作が発生します

◆ 試合中の24秒表示について

ケース	表示
各ピリオドの開始時、延長時限の開始時	⇒ 24秒を表示し、ストップの状態にしておく
フリースローの時	⇒ 表示させない(リセットボタンを押したまま)
サイドライン、エンドラインからのスローインで再開される時	⇒ 24秒から計り始めるときは、24秒を表示しない 23秒以下から始めるときは、その秒数を表示する

各ピリオドや延長時限終了まぎわの24秒計の操作

ピリオド残り 23.9秒から14.0秒	表示
ボールを保持(コントロール)していたチームが変わった	⇒ 24秒を表示させたまま動かさない

ピリオド残り 13.9秒以下	表示
ボールを保持(コントロール)していたチームが変わった	⇒ 24秒を表示させたまま動かさない
第1～3ピリオド時、ショットが入った	⇒
チームAがショットしたボールがリングに当たったがバスケットに入らず、チームAがリバウンド	⇒ 14秒を表示させたまま動かさない
ファウル or ヴァイオレーションなどで時間が止まった	⇒ 表示を消す(電源を切る)
第4ピリオド or 延長時、ショットが入った	⇒

各ピリオド終了まぎわ 24秒表示を消す(電源を切る or 非表示ボタンを押す)時は右の4つが同時に揃った時	⇒	1) 24秒の表示 > ピリオド or 延長残り時間 2) ピリオド or 延長残り13.9秒以下 3) ボールがデッド(ショットが入ったときも) 4) ゲーム・クロックが止まっている
---	---	---

《ポイント》 タイマー担当者とショット・クロック・オペレーター(24秒オペレーター)は、連携してピリオド残り時間を都度確認してください

◆ タイムアウトの回数制限について

第4ピリオドの最後の2分間には、1チームはタイム・アウトを2回までしか認められなくなった。

<運用>

第4ピリオドの後半1回目のタイム・アウトを請求し、

- ・審判のタイム・アウトのコールが「残り 2分01秒以上」なら、後半のタイム・アウトは3回取れる
- ・審判のタイム・アウトのコールが「残り 2分00秒以下」なら、後半のタイム・アウトは2回まで取れる

【1】電光掲示のタイムアウト表示

ケース1: チームAが残り2:00以降に後半1回目のタイムアウトをTOへ請求した (凡例: ● 点灯 ○ 消灯)

タイムアウトを取る前のチームAの表示		タイムアウトを取った後のチームAの表示	
表示板	4P 残り2:01まで取ったタイムアウトは0回	表示板	4P 残り2:00以降で1回目のタイムアウトを取った
ランプ3個	○ ○ ○	ランプ3個	● ● ○ (2つ加算する)
ランプ2個	○ ○	ランプ2個	● ○ (1つ加算する)
数字加算	0	数字加算	2 (2を表示する)

ケース2: チームAが残り2:00以降に後半2回目のタイムアウトをTOへ請求した

タイムアウトを取る前のチームAの表示		タイムアウトを取った後のチームAの表示	
表示板	4P 残り2:01まで取ったタイムアウトは1回	表示板	4P 残り2:00以降で2回目のタイムアウトを取った
ランプ3個	● ○ ○	ランプ3個	● ● ○ (1つ加算する)
ランプ2個	○ ○	ランプ2個	● ○ (1つ加算する)
数字加算	1	数字加算	2 (2を表示する)

《ポイント1》 ケース1、2の時、チームBの表示変更はありません。タイムアウトを取ったチームだけを表示変更させてください。

《ポイント2》 1回目のタイムアウトの請求が、残り2:10であっても、審判がタイムアウトのコールをした時間が、残り1:55の場合は、後半2回までしか取れません。

【2】スコアシートの記入方法

第4ピリオドの残り2分01秒までに、チームに後半の最初のタイム・アウトが認められなかった時は、そのチームの後半の最初の枠(後半3枠の左端)に2本の横線を引く

	9	10
--	---	----

◆ アンスポ/テクニカル・ファウルにより退場となった場合のスコア記入例

2回目のアンスポーツマンライク・ファウルまたは、2回目のテクニカル・ファウルで失格・退場となった場合は右隣に「GD」を記入する

プレイヤーの欄への記入例

3回目のファウルが2回目のアンスポ

U ₂	P	U ₂	GD	
----------------	---	----------------	----	--

5回目のファウルが2回目のテク

P	P ₂	T ₁	P ₁	T ₁	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

コーチの欄への記入例

コーチ自身が2回テク

C ₁	C ₁	GD
----------------	----------------	----

コーチ自身は1回、ベンチテクが2回

C ₁	B ₁	B ₁	GD
----------------	----------------	----------------	----

2015.07.24 改訂

- ①各ピリオド、延長時限開始時は24秒を表示させておくことになった
- ②タイムアウト取得0回時の、数字加算方式での表示方法誤記訂正

改訂

2015年7月24日

GUNMA T.O