

24秒オペレーターの任務

A. ゲーム開始前

24秒オペレーターには、「ボールのコントロール」について正しく理解してゲーム中のボールの状態を見て規則を適用する判断力が必要である。

《ボールのコントロール》 [競技規則第14条]

- (1) プレイヤーがボールをコントロールしているとは、プレイヤーがライブのボールを持っているかドリブルをしているか、アウト・オブ・バウンズのスロー・インの位置でボールを持っているときをいう。
- (2) チームがボールをコントロールしているとは、そのチームのプレイヤーがボールをコントロールしているか、そのチームのプレイヤーの間でパスが行われているときをいう。
- (3) 1チームのボールコントロールは、そのチームのプレイヤーが相手チームのバスケットにショットするか、ボールがデッドになるか、相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたときに終わる。
- (4) 相手チームのバスケットにショットをするときは、ボールがシューターの手から離れた瞬間にボールのチーム・コントロールは終わる。
- (5) 相手チームのプレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけではボールのチーム・コントロールは終わらない。ボールをファンブルしたり相手がボールに触れたりしてルーズ・ボールになったときも同様である。
いずれの場合も相手チームのプレイヤーがボールをコントロールするまでは、はじめにボールをコントロールしていたチームのチーム・コントロールが続いていることになる。

B. ゲームが開始されてから

1. 24秒をはかり始めるとき

- (1) 「チームがボールをあらたにコントロールしたときは、自チームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき」に、「スロー・インのときは、スローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき」に、24秒計を動かし始める。特に、「コート内のプレイヤーに触れたとき」は、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないので注意する。24秒を継続してはかるときも同様に、スロー・インされたボールがバック・コート内のプレイヤーに触れたときから残りの秒数をはかり始める。
- (2) どちらかのチームがボールをコントロールしているときに24秒の合図を誤って鳴らしてしまっても、プレイはそのまま続けられる。
この場合は、ただちに24秒計をリセットし、その時点からすみやかに24秒をあらたにはかり始める。

2. 24秒計の操作

24秒計の操作は、以下のようにする。

このとき、ゲーム中、ボールがデッドになったあと、あらたに24秒をはからずに24秒の残り時間をはかる場合があるので、24秒計のリセットを急ぎすぎないように気をつける。

① スロー・インの位置(バック・コート, フロント・コート)や24秒計の残り時間に**関係なく、24秒を継続してはかりつづける**とき【従来の継続する場合】

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになり、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられるときには、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (2) ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるときにも、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
ショットされたボールが直接リングにはさまったりのったりしてしまつてジャンプ・ボール・シチュエーションになったときも、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられるときは24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (3) ダブル・ファウルの罰則あるいは特別な処置をする場合やファイティングの規定の罰則で、それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときも、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (4) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが負傷したために審判がゲームを中断し、スロー・インでゲームを再開する場合、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (5) ボールをコントロールしているチームに原因がある何らかの理由で審判がゲームを中断し、引きつづきボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられてゲームを再開する場合、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。

② スロー・インの位置(バック・コート, フロント・コート)や24秒計の残り時間によって、
24秒の操作が異なる場合があるとき

- (1) 審判がボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズを除く)を宣したとき
《上記のヴァイオレイションとは》
※ 故意に足または脚(大腿部を含む)でボールをけったり止めたりすること、
ボールをこぶしでたたくこと
 - (2) 審判がボールをコントロールしているチームの相手チームに原因がある理由で
ゲームを止めたとき
 - (3) 審判がどちらのチームにも関係のない理由(プレイ中, ゲーム・クロックが動いているときに24秒計が誤ってリセットされてしまった場合も含む)でゲームを止めたとき
 - a. そのチームのバック・コートからスロー・インが行われる場合は、
24秒計をリセットする。
ただし、上記①が適用される場合は、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。
 - b. そのチームのフロント・コートからスロー・インが行われる場合は、
24秒計は次のように操作する。
 - イ) 24秒計が表示している残りの秒数が14秒以上であるときには、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。
 - ロ) 24秒計が表示している残りの秒数が13秒以下であるときには、24秒計は14秒にリセットする。ただし、上記①が適用される場合は、24秒計をリセットせず24秒は継続してはかる。
- また、イ), ロ)の場合で、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、24秒計をリセットしないこともある。

3. 24秒の計測が終わるとき

- (1) ボールがバスケットに入るかリングに触れるかしたとき
パスのボールであっても、ボールがリングに触れたときは24秒計をリセットする。
- (2) 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき
ただし、相手チームのプレイヤーがボールに触れても、完全に相手チームのプレイヤーがコントロールするまでは(ルーズ・ボールの状態でも)前のチームのコントロールがつづいていることになるので、24秒の計測はそのままつづけなければならない。

4. 24秒表示装置の電源を切るとき

各ピリオド、各延長時限の終わり近くにもう24秒のヴァイオレイションが成立する可能性がなくなったあとで24秒表示装置の電源を切るのは、「ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき」でなければならないことになったので注意する。

2011年度～適用

5. 24秒の合図が聞こえなかったとき

1チームがボールをコントロールしているときに24秒が経過し24秒のヴァイオレイションが成立したり、ショットされたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴りそのボールがリングに触れずに24秒のヴァイオレイションが成立したにもかかわらず、騒音のために24秒の合図が審判に聞こえなかったためにゲームがつづいてしまったときは、24秒オペレーターは、立ち上がって手を振るとか、サイド・ラインまで行くとか、何らかの方法で24秒の合図が鳴り24秒のヴァイオレイションが成立したことをできるだけ早く審判に知らせる。

24秒の合図が鳴らなかったり、鳴らしそこなったりしたために24秒のヴァイオレイションが成立したにもかかわらず審判にわからなかったときにもこの処置に準ずる。

C. スコアラーへの協力

オフィシャルズ・テーブルの左側のチームのタイム・アウトの請求や交代の申し出に注意し、それらがありそうなときは、スコアラーに注意をうながす。

24秒計の操作早見表

24秒をはかり始めるとき

チームがボールをあらたにコントロール	スロー・イン
自チームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき	スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき ※攻撃側，防御側は区別されない

24秒計の操作(継続とリセット)

①状況によらず継続 ※従来の継続	②状況によって、24秒リセット・継続・14秒リセット		
	バック・コートからのスロー・イン	フロント・コートからのスロー・イン	
		残り14秒以上	残り13秒以下
	24秒にリセット	継続	14秒にリセット
アウト・オブ・バウンズ ジャンプ・ボール・シチュエーション ダブル・ファウル 特別な処置 ファイトイング 等で ひきつづき、ボール・ コントロールしていた チームにスロー・イン	審判がボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイション(アウト・オブ・バウンズを除く)を宣した ※上記のヴァイオレイションとは故意に足または脚(大腿部も含む)でボールをけったり、止めたりすること、ボールをこぶしてたたくこと		
	ボールをコントロールしているチームの相手チームに原因がある理由でゲームを止める		
	どちらのチームにも関係のない理由でゲームを止める (24秒が誤ってリセットされてしまった場合も含む)		
ボールをコントロールしていたチーム側の負傷および原因	ボールがバスケットに入ったときや相手チームのリングに触れたときを含めて、24秒計を止めてリセットするときは、つぎに動かし始めるときまで、24秒計は表示しない。		