

# 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。		

## 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

## 審判からのリセットの合図

※24秒または14秒にリセットする



## 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。