

ショット・クロック基本操作 及びケース集

(2016年7月現在)

【目次】

- | | |
|--------------------------|----------|
| 1. ショット・クロック・オペレーターの注意事項 | P.1 |
| 2. 基本的操作方法 | P.2~P.8 |
| 3. ケース集 | P.9~P.16 |

作成者：河野 佐紀子
八丁 茉莉佳

P.1

1. ショット・クロック・オペレーターの注意点

①それぞれのチームの攻守の時間を的確に計測する

②リングに当たったのかを判断する

- ・バックボードに当たったのか、ネットをかすめたのか、リングに当たったのかをしっかりと見極める
- ・角度的に見にくい部分もあるので、ボールの軌道を追ったり、タイマーと協力しておこなう
- ・リードもしくはトレイルレフリーのジェスチャーも参考にする



③チーム・コントロールがされたかを判断する

- ・カットしただけなのか、リバウンド争い中なのかなど、リセットの操作や計測を始めるタイミングを見極める

④審判、TOメンバーと協力してゲームを進める

- ・ゲームの勝敗を左右してしまわないように、必ず審判とTOがコミュニケーションをとりながらおこなう
(チーム・ベンチの様子にも気を配る)

自分自身の目で見たと、判断したことに責任を持つこと！！

2. ショット・クロックの基本操作 ①

◆スタート/ストップ

①Tip Off → どちらかのチームが確実にボールをコントロールしてから動かす

※ポゼション・アローが決まるタイミングと同じであり、ゲーム・クロックと同時ではない

※ピリオドの開始時は24秒を表示して止めておく

②スタート

スロー・インのとき → コート上のプレイヤーがボールに触れたら動かす

※コントロールではないので、オフェンス/ディフェンス関係なく、プレイヤーが触れたら動かす

※24秒からのスロー・インの時はリセットボタンを押し続け、非表示にする

③ストップ → 審判の笛が鳴ったらすぐにストップをする ※ファウルの時もまずはストップをする

◆リセットボタンを押して、非表示にするとき（リセットボタンを押しても非表示にならない器具を除く）

①ボールがバスケットに入ったとき

②フリー・スローを行うとき

③24秒からのスロー・インで再開されるとき（※ピリオド開始時を除く）

ショット・クロックの基本操作 ②

◆ボールがリングにあたったら、速やかにリセットする（パスも含め、ボールがリングにあたったらリセットする）

ショットを打つ → ボールがリングにあたる → リセットボタンを押し続けて24秒計を非表示状態にする

→ ボールを掴む、パス、もしくはドリブルなど、確実にコントロールをした時点で24秒か14秒から計りはじめる

※よくある間違い

①リングにあたる → リセットボタンを押し、すぐに計りはじめる

②リングにあたる → コート上の選手が触れたらすぐに計りはじめる

・リバウンド争い中のタップなどはコントロールではない

③リングにあたってもリセットせず、コート上のプレイヤーがボールをコントロールしたらリセットをし、計りはじめる

・24秒計の残り時間が少ない場合、リングにあたったにも関わらず、ブザーが鳴ってしまうことがある

④リングにあたる → ストップボタンを押し、コントロールするまでそのままの秒数で止めておく

ショット・クロックの基本操作 ③

◆ボールのコントロールが確実に変わってから、リセットをする

※よくある間違い

- ①パスされたボールや、ドリブルしているボールをディフェンスがカットしたときにリセット
- ②ショットしたボールをディフェンスがブロックしたときにリセット

◆審判の笛が鳴ったときは、ストップボタンを押す

①ファウルするとき

- ・審判からTO席にファウルのレポートが行われたあとに、リセットもしくは継続の操作をおこなう
- ・フリー・スローとなった場合、フリー・スロー中はショット・クロックはリセットボタンを押し続けて非表示にしておく

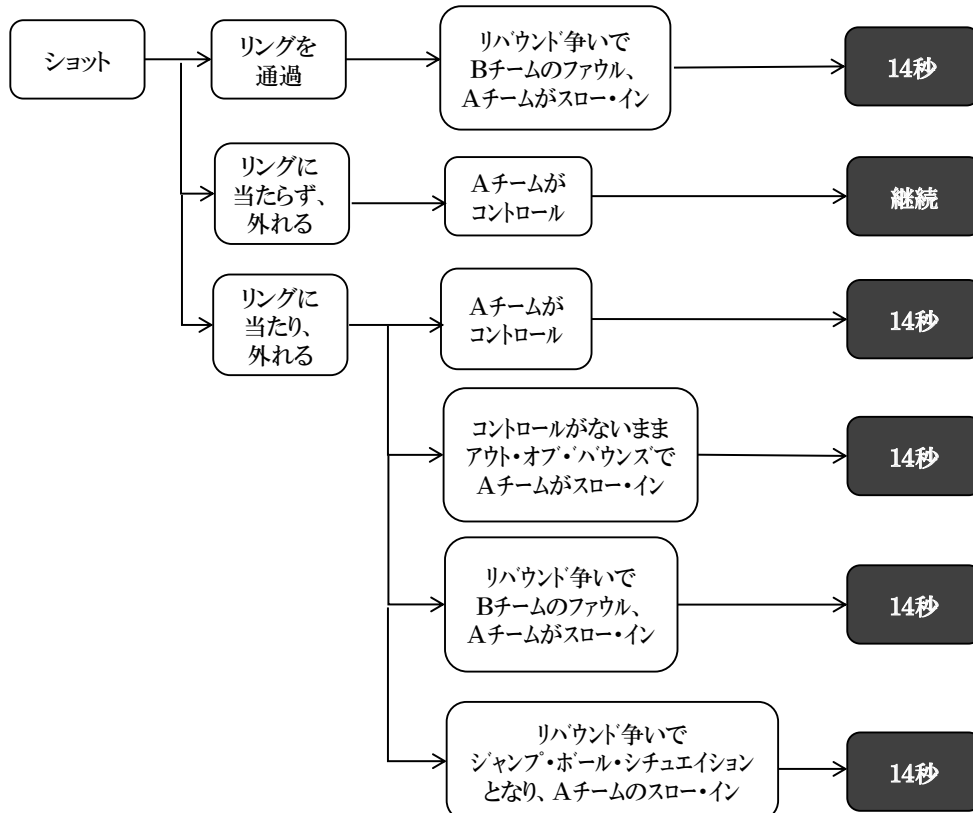
②ヴァイオレイションするとき

- ・審判のジェスチャーを確認してから、リセットの操作をおこなう

※審判のジェスチャーを確認してから操作を行うことで、誤ってリセットしてしまう等のトラブルを防ぐことができる

ショット・クロックの基本操作 ④

オフenseが再びコントロールした場合の基本フローチャート
※Aチームがオフense、Bチームがディフェンスとする



※アンスポーツマンライク・ファウルやテクニカル・ファウル等、フリー・スロー後にセンターライン延長線を跨ぐスロー・インから攻撃が始まる場合は“24秒”

※各ピリオド、延長時間については、ショットを打ち、競技時間が残り14秒未満でAチームが再びコントロールしたときは、“14秒”を表示したまま動かさなくてよい(但し、ゲームクロックが止まり、デッドになった場合は非表示にする)

ショット・クロックの基本操作 ⑤-1

◆時限終了時

・ゲーム・クロックが残り24秒未満の時の操作方法

攻守が変わり、新たに攻撃するときやショットが認められたとき

1. ショット・クロックは24を表示したまま止めておく

※ショットカウント後やアウト・オブ・バウンズで攻守が変わるなど24秒からのスロー・インの時は、コート内のプレイヤーがボールに触れるまで非表示、触れたら表示して止める

23. 5
24

2. ショットを打ち、ボールがリングにあたったらリセットボタンを押し続け、非表示にする

22. 0

3. ①ショットを打ち、再びオフェンスがリバウンドを取ったときは、14秒表示する

15. 0
14

→ゲーム・クロックが14秒以上のときは計測

14. 1
14

→ゲーム・クロックが14秒未満のときは表示したまま止めておく

13. 9
14

②ショットを打ち、ディフェンスがリバウンドを取ったときは、24秒を表示して止めておく

15. 0
24

ショット・クロックの基本操作 ⑤-2

4. ボールがデッドとなり、ゲーム・クロックが止められ、ゲーム・クロックが14秒未満のときは非表示にする

9. 5

■デッドでゲーム・クロックが止まるときとは

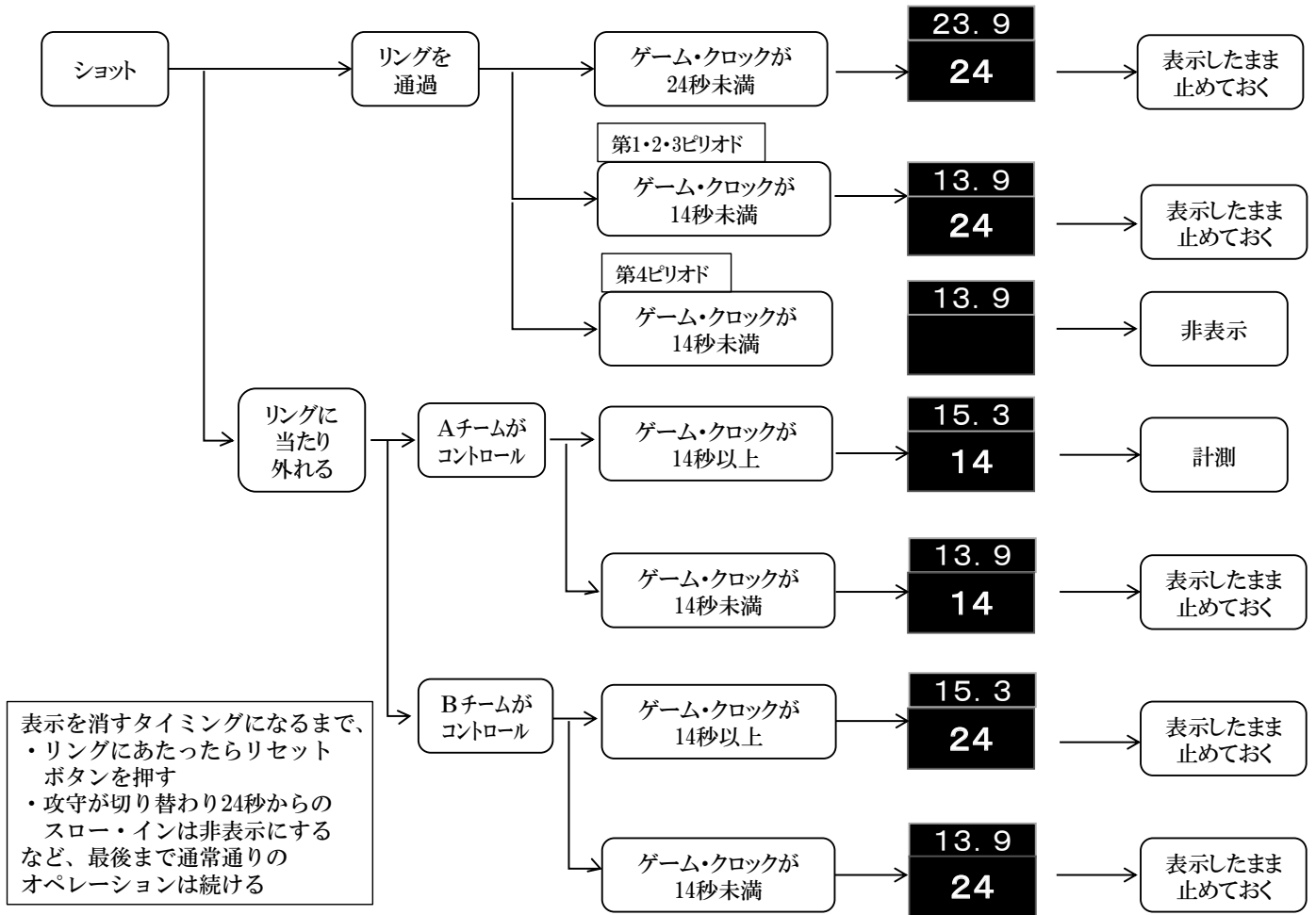
・アウト・オブ・バウンズ、ヴァイオレイション、ファウルなど審判が笛を吹いてゲームを止めたとき

・第4ピリオド及び延長時 2:00以降に得点が認められたとき

※第1, 2, 3ピリオド全々と、第4ピリオド及び延長時 2:01までは、
得点が認められてもゲーム・クロックは止まらない

ショット・クロックの基本操作 ⑤-3

時限終了時の基本フローチャート
※Aチームがオフェンス、Bチームがディフェンスとする



3. ケース集

【ショット】

- ① Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Bチームが最初にボールをコントロール → **24秒**
- ② Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Aチームが最初にボールをコントロール → **14秒**
※リングにあたったボールがバック・コートに転がるなど、Aチームの最初のコントロールがバック・コートであっても、最初のコントロールなので14秒スタート
- ③ Aチームがフリー・スローを打ち、最終投がリングにあたった後、Bチームが最初にボールをコントロール → **24秒**
- ④ Aチームがフリー・スローを打ち、最終投がリングにあたった後、Aチームが最初にボールをコントロール → **14秒**

【リバウンド】

- ① Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、リバウンド争い中にアウト・オブ・バウンズとなり（この時点でコントロールはない）、引き続きAチームにスロー・インが与えられる → **14秒**
※Bチームのプレイヤーがボールに触っていたとしても、確実にコントロールしていなければ、Aチームが最初のコントロールとなる
- ② Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Bチームのプレイヤーがボールを確実にコントロールした直後に、Aチームのプレイヤーがスティールをし、コントロールをした → **24秒**
※Bチームのプレイヤーが一度コントロールをしたので24秒リセット。そのあとのスティールなので24秒にリセットされる

【キックボール】

①Aチームがオフェンスの際、ボールがバック・コートでBチームのプレイヤーの足にあたり、キックボールと判断された

→ 24秒

②Aチームがオフェンスの際、ボールがフロント・コートでBチームのプレイヤーの足にあたり、キックボールと判断された

→ 14秒以上の場合は 継続 14秒未満の場合は 14秒

【オルタネイティング・ポゼション・ルール】

①ジャンプ・ボール・シチュエーションとなり、ポゼション・アローにより、引き続き同じチームにスロー・インが与えられる

→ 継続

②ボールがリングに乗る、もしくは挟まり、ポゼション・アローにより、引き続き同じチームにスロー・インが与えられる

→ 継続

③Aチームがショットを打ち、リングに当たった後、両チームが同時にボールを掴み、ポゼション・アローにより、引き続きAチームにスロー・インが与えられる

→ 14秒

【ファウル①】

①Aチームがオフェンス、Bチームがディフェンスの際、バック・コートでBチームのプレイヤーがファウル

→ 24秒

②Aチームがオフェンス、Bチームがディフェンスの際、フロント・コートでBチームのプレイヤーがファウル

→ 14秒以上の場合は 継続 14秒未満の場合は 14秒

③Aチームがオフェンス、Bチームがディフェンスの際、ダブル・ファウルが科され、
引き続きAチームに攻撃のスロー・インが与えられる

→ 継続

※バック・コート、フロント・コートはどちらの場合も同じである

④Aチームがショットを打ち、リングに当たった後、リバウンド争い中にBチームのプレイヤーにファウルが科され、
引き続きAチームに攻撃のスロー・インが与えられる

→ 14秒

⑤Aチームがショットを打ち、リングに当たった後、リバウンド争い中にダブルファウルが科された。
どちらもコントロールがない状態と判断され、ポゼション・アローにより引き続きAチームに
攻撃のスロー・インが与えられる

→ 14秒

【ファウル②】

⑥テクニカル・ファウルやアンスポーツマンライク・ファウル、ディスクオリファイグ・ファウルに対する
フリー・スロー後にセンターライン延長線を跨ぐスロー・インが与えられる →

24秒

⑦Aチームがオフェンス、Bチームがディフェンスの際、バック・コートでAチームにアンスポーツマンライク・ファウルが科された。その後、時間差でBチームにもアンスポーツマンライク・ファウルが科された。

(この時点でゲーム・クロックは動いていない)

フリー・スローは相殺となり、Aチームにバック・コートからのスロー・インが与えられる →

継続

⑧Aチームがバック・コートでドリブルをしている際、コート内で暴力行為がおこりそうになり、ベンチ・エリアから出てコート内に入ったAチームとBチームの交代要員がファイティングの規定により失格・退場となった。

Aチームにセンターライン延長戦を跨ぐスロー・インが与えられる →

24秒

【その他】

①ボールをコントロールしているチーム(オフェンス)のプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めた →

継続

②ボールをコントロールしていないチーム(ディフェンス)のプレイヤーの負傷などで審判がゲーム止めた

・バック・コートからスロー・インで再開 →

24秒

・フロント・コートからスロー・インで再開 → 14秒以上の場合は

継続

14秒未満の場合は

14秒

③審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めた

(隣のコートのボールが転がってきてしまった。床を拭くために止めた、など)

・バック・コートからスロー・インで再開 →

24秒

・フロント・コートからスロー・インで再開 → 14秒以上の場合は

継続

14秒未満の場合は

14秒

【実際に起こったケース 1】

①Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Aチームがバック・コートで最初にボールをコントロールした。
14秒リセットされた後にBチームのプレイヤーがファウルをし、
バック・コートから引き続きAチームにスロー・インが与えられる → 24秒

②Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、ボールがバック・コートに転がった。
 どちらのチームもボールをコントロールする前にBチームのプレイヤーがファウルをし、
バック・コートから引き続きAチームにスロー・インが与えられる → 14秒

③Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Aチームがバック・コートで最初にボールをコントロールした。
14秒リセットされた後にBチームのプレイヤーの足にボールがあたりキックボールとなり、
バック・コートから引き続きAチームにスロー・インが与えられる → 24秒

④Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、ボールがバック・コートに転がった。
 どちらのチームもボールをコントロールする前にBチームのプレイヤーの足にボールがあたりキックボールとなり、
バック・コートから引き続きAチームにスロー・インが与えられる → 14秒

【実際に起こったケース 2】

⑤Aチームがショットを打ち、ボールがバスケットに入り、得点が認められた。
 その直後Bチームのプレイヤーがスロー・インのボールをコントロールする前に、Bチームのプレイヤーがファウルをし、
 引き続きAチームにスロー・インが与えられる → 14秒

⑥Aチームがショットを打ち、ボールが空中にあるときに、ショットとは別のところで
Bチームのプレイヤーがファウルをした。引き続きAチームにスロー・インが与えられる
 → 14秒以上は **継続** 14秒未満の場合は 14秒

※打ったショットが得点を認められても同じである。

ファウルの笛が先なのか、ボールがリングにあたる、もしくは得点が認められるのが先かで判断

⑦Aチームがショットを打ち、リングにあたった後、Aチームが最初にフロント・コートでボールをコントロールした。
 その後Bチームがボールをカットし(この時点でコントロールはない)、バック・コートにボールが転がり、
 Bチームがコントロールをする前に、Bチームのプレイヤーがバック・コートでファウルをした。
 引き続きバック・コートからAチームにスロー・インが与えられる → 24秒

⑧Aチームが攻撃をしているときにBチームがボールをカットし(この時点でコントロールはない)、
バック・コートにボールが転がった。Bチームのプレイヤーがバック・コートでファウルをし、
 引き続きバック・コートからAチームにスロー・インが与えられる → 24秒

【実際に起こったケース 3】

⑨第4ピリオド残り2:00以降、Bチームがシュットを決め、Aチームがタイム・アウトをとった。
タイム・アウト後、スロー・イン・ラインからAチームのスロー・インで再開する

→

24秒

⑩第4ピリオド残り2:00以降、Aチームが攻撃をしているときに、
バック・コートでボールがBチームのプレイヤーの足にあたり、キックボールとなり、
Aチームがタイム・アウトをとった。
タイム・アウト後、スロー・イン・ラインからAチームのスロー・インで再開する

→

継続

⑪第4ピリオド残り2:00以降、Aチームが攻撃をしているときに、
バック・コートでBチームのプレイヤーがファウルをし、Aチームがタイム・アウトをとった。
タイム・アウト後、スロー・イン・ラインからAチームのスロー・インで再開する

→

継続