

◆タイマーの役割

主な任務：ゲームクロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）

I. 時間を知らせる

1. 前半・後半の開始3分前と1分前にブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる
2. 競技時間、インターバル、ハーフタイム、タイムアウトそれぞれの終了時にブザーを鳴らす
3. タイムアウトについてブザーを鳴らして審判に知らせ、審判がタイムアウトの合図をしてから45秒を図る（45秒はストップウォッチを使ってはかり、35秒で1回目のブザーを鳴らし、45秒で2回目のブザーを鳴らす）

【参考】得点板のめくり方

タイマー	得点板
6:00	6
5:59~5:00	5
4:59~4:00	4
3:59~3:00	3
2:59~2:00	2
1:59~1:00	1
0:59~0:30	1/2
0:29~0:15	1/4
0:14~0:00	0

II. 時間を動かし始めるとき

1. ジャンプ・ボールの場合、ボールをタップしたとき
2. スローインまたは、フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、コート内のプレイヤーがボールに触れたとき

III. 時間をとめるとき

1. 各クォーターが終わったとき
2. 審判が笛を鳴らしたとき
（ファウル、バイオレーション、ヘルドボール、ゲームを中断したとき）

IV. 審判への合図

1. ゲームクロックを動かし始めるときは、①スタートの瞬間に手を握り、②手を下ろす、の2段階で合図する。
2. ゲームクロックを止めるときは、ストップと同時に手を上げる。



タイマーを止めている



タイマーを動かす



手を下ろす

V. 得点を表示する

デジタルタイマーで得点を表示する場合は、タイマーが得点を入力する。

◆ ショットクロックオペレーターの役割

主な任務：ショットクロックの操作（24 秒ルールの適用）

I. ボールのコントロール（※コントロールとは、ボールをキャッチ、ドリブルをすること）

1. ジャンプ・ボールの後やリバウンド争いの状態のとき

プレーヤーがボールに触れた瞬間には、ボールのコントロールが始まらないことが多く、計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認して行うこと。

2. パスやドリブルのスティールをねらうとき

防御側プレーヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後ルーズボールの状態になった場合も含む）では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレーヤーがボールをコントロールするまで24秒の計測を続ける。

II. ゲーム中の操作

1. 動かし始めるとき

プレイの状況	動かし始めるタイミング
ジャンプ・ボール	どちらかのチームがボールをコントロールしたとき
リバウンド①	フリースローが不成功のときは、リバウンドボールをどちらかのチームがコントロールしたとき
リバウンド②	シュートしたボールがリングに当たって外れたときは、リングに当たったときに24秒計を止めてリセットし、そのあとコート内のどちらかのチームがボールをコントロールしたとき
スローイン	コート内のプレーヤーがボールに触れたとき

2. 次のときはショットクロックを24秒にリセットする

- ・ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るか、リングに触れ相手チームがボールをコントロールしたとき

注意：ボールがシューターの手から離れただけでは、24秒は止めないしリセットもしない

- ・相手チームがボールをコントロールしたとき
- ・ファウル、バイオレーション（アウト・オブ・バウンズは除く）でスローインが与えられたとき
- ・フリースローが与えられたとき
- ・その他、審判から指示があったとき

3. 次のときはショットクロックは止めるが、リセットしない

- ・ディフェンスチームがボールをカットして、アウト・オブ・バウンズになったとき
- ・ジャンプ・ボール・シチュエーション時に、オフェンスチームのボールとなったとき
- ・ボールを保持しているチームのプレーヤーが負傷をして審判がゲームをとめたとき
- ・ダブルファウルのとき

※ボールが直接バスケット（リング）にはさまったり、のってしまったときは、リセットせずに止めたままにし、どちらかのボールで始まるか確認する

4. 14秒リセットについて

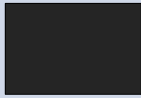

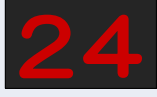
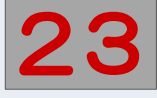





ボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき

ショットクロックの継続／リセット（24秒ルール / 14秒リセット）		オフェンス継続 〔オフェンス側 コントロール〕	ディフェンス側に ボールが与えられるとき 〔ディフェンス側 コントロール〕
状 況			
1	ボールがアウトオブバウンズになったとき	継続	24秒リセット
2	ジャンプボールシチュエーションになったとき	継続	24秒リセット
3	ディフェンスのファウルやバイオレーション (ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く)	24秒リセット	24秒リセット
4	オフェンスのファウルやバイオレーション	—	24秒リセット
5	ダブルファウルが宣せられたとき	継続	—
6	オフェンス側に原因がありゲームが中断する（テクニカルファウルを含む）	継続	—
7	ディフェンス側に原因がありゲームが中断する（テクニカルファウルを含む）	24秒リセット	—
8	どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する	24秒リセット	—
9	アンスポーツマンライクファウル等でセンターラインからスローインが与えられるとき	24秒リセット	24秒リセット
10	リバウンドをコントロールしたとき	14秒リセット	24秒リセット
11	フリースルーのボールがリングに触れたあと、 リバウンドをコントロールしたとき	14秒リセット	24秒リセット
12	リバウンドボールをどちらのチームもコントロールする前に アウトオブバウンズになったとき	14秒リセット	24秒リセット
13	リバウンドボールをどちらのチームもコントロールする前に ジャンプボールシチュエーションになったとき	14秒リセット	24秒リセット
14	リバウンド中またはリバウンド後にファウルが宣せられたとき	24秒リセット	24秒リセット

◆補足

- ① U12カテゴリーでは「フロントコート」の概念がありません。よって、14秒リセットはボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき（＝オフェンスリバウンド）のみの採用とします。
- ② ショットクロックはボールをコントロールした時点からはかり始めます。
例えば、ボールがリングに触れてリバウンドになり、どちらも取れずにルーズボールが続く場合、ショットクロックは止まったままになり、どちらかのチームがコントロールしたところからはかり始めます。
- ③ カットやルーズボールの場合は、ボールのコントロールは変わらず、ショットクロックは継続されます。
例えば、ショットクロックが残り3秒で、ドリブルしていた選手がカットされ、ルーズボールの取り合いをしているところでブザーが鳴り、24秒ルールが成立することもあります。

【参考】ショットクロック操作方法

競技状況	モニター表示	キー操作
<ul style="list-style-type: none"> ・シュートしたボールがリングに触れる ・フリースローを行っている間 	 消灯	 押し続け
① 防御側プレイヤーがリバウンドをとった 2 4 秒からびカウントダウン開始	  …	 はなす
② 攻撃側プレイヤーがリバウンドをとった 1 4 秒からのカウントダウン開始	  …	 押し続け  押して同時に はなす

Ⅲ. 声の出し方

※上の「キー操作」は一部の機材のものです。必ず機材毎に確認してください。

声を出しながら行くとミスを防ぐことができます。

- ① 2 4 秒からの計測開始 …… (2 4 秒) スタート!
- ② 1 4 秒からの計測開始 …… (1 4 秒) スタート!
- ③ 審判が笛を吹いたとき …… ストップ!
- ④ スローイン後にカウントダウン開始 …… スタート!
- ④ ファウル等によりリセットする場合 …… リセット!
- ⑤ 継続する場合 …… 継続!
- ⑥ 残り 5 秒から …… カウントダウン
- ⑦ ボールがリングに触れる …… リセット!
- ⑧ (⑦の後) オフェンス側がボールを保持 …… 1 4 秒!
- ⑨ (⑦の後) ディフェンス側がボールを保持 …… 2 4 秒!

Ⅳ. その他

- ① 審判がリセットの合図をしたら、その判断に従う。
- ② フリースロー時には、2 4 秒にリセットし、表示は消しておく
- ③ 旗による表示 (ショットクロックがない場合)
残り 1 0 秒～ 5 秒…**黄色の旗**、残り 4 秒～ 0 秒…**赤色の旗**

**審判が笛を吹いたときは、
ショットクロックはリセットせずに、まずは止めよう!**