

## < 24秒計の使いかた >

### 【14秒にリセットする】

ケース①	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ショットしたチームがボールをコントロールする(オフェンスリバウンド)
ケース②	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ディフェンス側がコントロールがなくアウトオブバウンズ⇒スロー・イン
ケース③	ショットされたボールがリングにはさまる	⇒	ジャンプ・ボール・シチュエーション	⇒	ゲームの再開がショットしたチームのスロー・インの場合

### 【24秒をリセットする】

ケース①	ショットされたボールがリングに触れる	⇒	リバウンド争いをしている	⇒	ショットされた相手チームがボールをコントロールをする(ディフェンスリバウンド)
ケース②	ショットされたボールがバスケットに入る	⇒	エンドからのスロー・イン	⇒	スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーがコントロールをする
ボタン	<b>リセット</b> リセットボタンを押す	⇒	<b>リセット</b> 押したまま	⇒	<b>リセット</b> リセットボタンから指をはなす

ケース①	パスカットやスチールなど	⇒	相手チームがボールをコントロールしたとき	※相手チームがコントロールするまでにボールを取り戻し、コントロールを再開した場合は、 <b>リセットしない</b> 。
ボタン			<b>リセット</b> 24秒計をリセットする	

ケース①	ファウル	⇒	審判がT O席にレポート	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース②	ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームを止めたとき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース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とき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ケース④	ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わるとき	⇒	スロー・インされたボールをコート内のプレイヤーがコントロールをする
ボタン	<b>スタート/ストップ</b> 審判の笛の合図で止める	⇒	<b>リセット</b> 24秒計をリセットする	⇒	<b>スタート/ストップ</b> 24秒計をスタートする

### 【24秒をリセットしない】

それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるとき					
ケース①	ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース②	ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき	⇒	スロー・インの準備	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース③	ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ケース④	ダブルファウルが宣せられたとき	⇒	攻撃(保持権)が変わらないとき	⇒	スロー・インされたボールをオフェンス側のプレイヤーがコントロールをする
ボタン	<b>スタート/ストップ</b> 審判の笛の合図で止める	⇒	止めたときの残り秒数のまま	⇒	<b>スタート/ストップ</b> 24秒計をスタートする



#### Point

審判が笛を鳴らしたら、まずは **スタート/ストップ** ボタンで24秒計を止めよう

ショットされたボールがバスケットに入るかリングに触れたか確認して **リセット** ボタンを押そう