＜　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・シチュエイション	⇨	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	リセットボタンを押す	⇨	押したまま	⇨	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、リセットしない。
ボタン			２４秒計をリセットする	

ケース①	ファウル	⇨	審判がＴＯ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・シチュエイ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	審判の笛の合図で止める	⇨	２４秒計をリセットする	⇨	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・シチュエイ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	審判の笛の合図で止める	⇨	止めたときの残り秒数のまま	⇨	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