

ケース 1

シュート時のショットクロックの残り時間

ボールの状態

リバウンド



シュート時のショットクロックの残り時間	ボールの状態	リバウンド
18秒	<p>リングに触れる</p>	DFリバウンド 24秒にリセット OFリバウンド 14秒にリセット
10秒	<p>リングに触れる</p>	DFリバウンド 24秒にリセット OFリバウンド 14秒にリセット
18秒	<p>リングに触れない</p>	DFリバウンド 24秒にリセット OFリバウンド 継続
10秒	<p>リングに触れない</p>	DFリバウンド 24秒にリセット OFリバウンド 継続

ケース 2

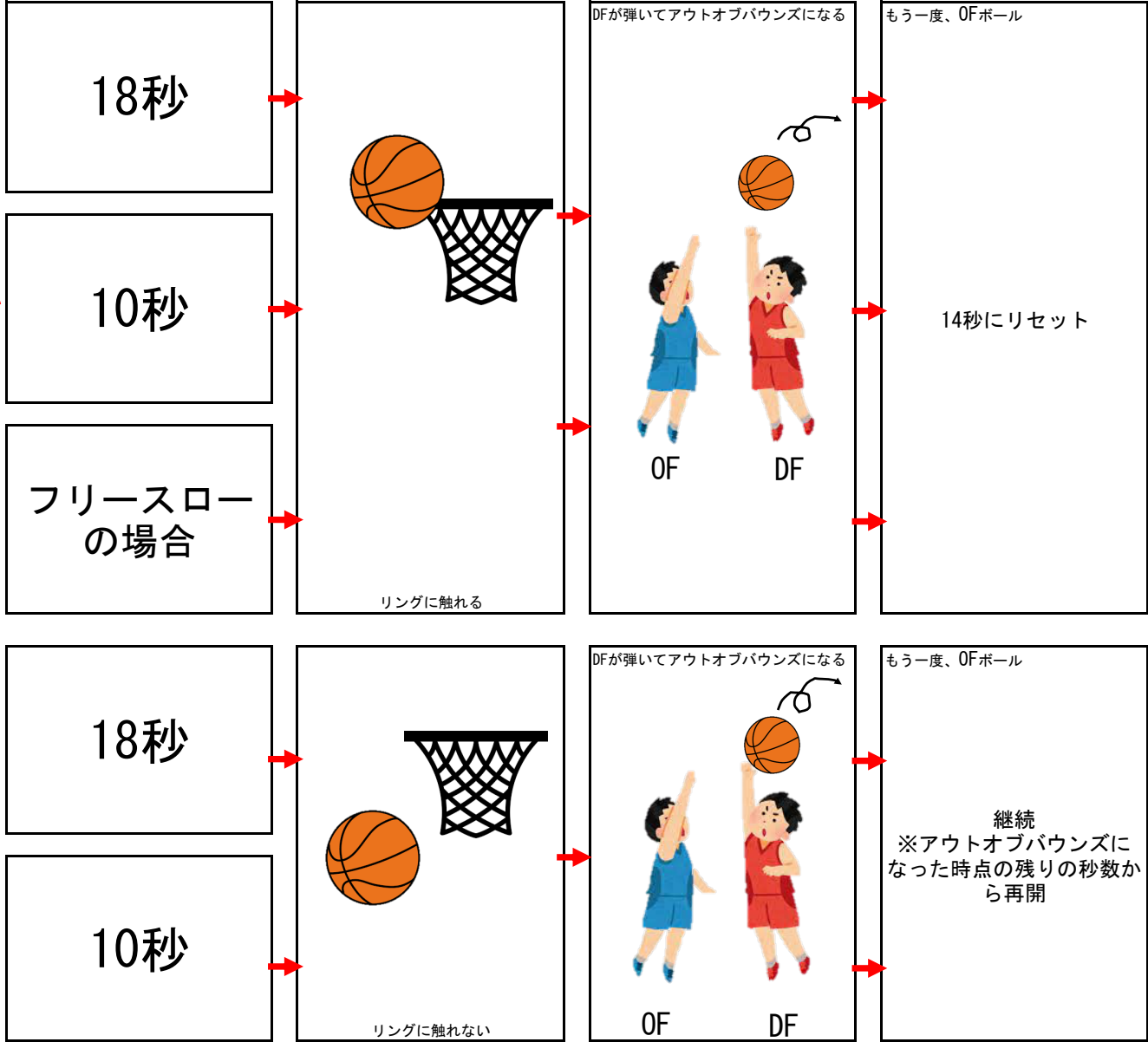


シュート時のショットクロックの残り時間

ボールの状態

リバウンド

アウトオブバウンズ



ケース 3



シュート時のショットクロックの残り時間

ボールの状態

リバウンド

アウトオブバウンズ

18秒

10秒

18秒

10秒



リングに触れる



リングに触れない

OFが弾いてアウトオブバウンズになる



OF

DF

OFが弾いてアウトオブバウンズになる



OF

DF

DFボール

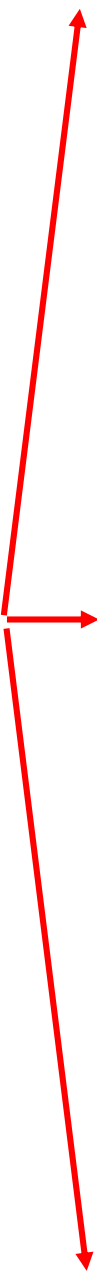
24秒からDFだったチームのスローインで再開

DFボール

24秒からDFだったチームのスローインで再開

ケース 4

シユート時のシユットクロックの残り時間	ボールの状態	リバウンド争い	ジャンプボールシチュエーション
18秒		どちらもコントロールせずに ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 14秒から再開
10秒			DFスローインから再開 24秒から再開
フリースローの場合	リングに触れる	OF DF	OFスローインから再開 14秒から再開
18秒		OFがコントロールしたのち、 ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 OFがコントロールした時点で14秒にリセットし、ジャンプボールシチュエーションの笛が鳴らされた時点から継続して再開する
10秒			DFスローインから再開 24秒から再開
フリースローの場合	リングに触れる	OF DF	OFスローインから再開 OFがコントロールした時点で14秒にリセットし、ジャンプボールシチュエーションの笛が鳴らされた時点から継続して再開する
18秒		OFがコントロールしたのち、 ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 24秒から再開
10秒			DFスローインから再開 24秒から再開
フリースローの場合	リングに触れる	OF DF	OFスローインから再開 24秒から再開



ケース 5



シュート時のショットクロックの残り時間	ボールの状態	リバウンド争い	ジャンプボールシチュエーション
18秒	 リングに触れない	どちらもコントロールせずに ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 ジャンプボールシチュエーションの笛 が鳴らされた時点から継続して再開す る
10秒	 リングに触れない	OF DF	OFスローインから再開 24秒からDFだったチームのスロー インで再開
18秒	 リングに触れない	DFがコントロールしたのち、 ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 ジャンプボールシチュエーションの笛 が鳴らされた時点から継続して再開す る
10秒	 リングに触れない	OF DF	DFボール 24秒からDFだったチームのスロー インで再開
18秒	 リングに触れない	DFがコントロールしたのち、 ジャンプボールシチュエーションになる	OFスローインから再開 DFがコントロールした時点で24秒にリ セットし、ジャンプボールシチュエー ションによって新たにOFのスローイン から再開するので、24秒から再開する
10秒	 リングに触れない	OF DF	DFボール 24秒からDFだったチームのスロー インで再開