

Lathund för 24-sekunders, s.k. skottklocka.

PRINCIPER:

1. Syftet med regeln är att ett anfall inte ska pågå i en evighet.

Man får därför **24 sekunder** på sig att skjuta, så att det blir poäng eller att bollen

nuddar ringen. Tar man returen, så att man kan fortsätta anfalla, får man bara **14**

sekunder på sig att skjuta igen.

2. Tiden börjar räknas när laget får **kontroll** över bollen på planen, och slutar räknas

när bollen lämnar handen på väg mot korgen.

Utifrån de två principerna ovan kan man resonera sig fram till hur man ska bete sig i nästan

alla situationer. Bifogar reglerna som referens, men ovan principer tycker jag ger svar på

nästan allt.

Olika exempel:

Det har blivit poäng:

Man börjar inte räkna 24sek förrän när bollen som kastas in, när den mottagande spelarens händer,

eftersom det är först då laget har kontroll på bollen på plan.

Bollen har nuddat ringen efter ett skott och alla kämpar om returen som studsar omkring:

Man börjar räkna 24 eller 14 när ett lag fått tag i bollen. Om den bara far omkring utan att någon fått tag på den, så har ingen kontroll, och man börjar inte räkna förrän ett lag har kontroll.

Anfallande laget har tex 3 sek kvar av 24 när motståndarlaget har ut bollen:

24 pausas, och fortsätter räknas ner från 3 sek när inkastet nuddar mottagarens händer. Anfallande

laget har ju haft kontroll hela tiden, kontrollen pausades bara under tiden bollen var utanför planen.

Anfallande laget har tex 3 sek kvar av 24 när motståndarlaget foular anfallande laget:

Skottklockan ställs nu istället upp till 14 sek, för annars skulle kanske lag utnyttja detta genom att

förstöra spelet med foul tills skottklockan går ut och dom får ta över bollen. Om skottklockan istället

hade varit på 14 sek eller mer, så fortsätter den från det värdet (tex 18 sek).

Någon skjuter en airball (skott som inte nuddar ringen) men laget lyckas ta returen och fortsätta anfalla:

Skottklockan fortsätter hela tiden räknas ner, eftersom dom haft kontroll hela tiden och skottet blev som en slags passning.

Ytterligare saker som är bra att veta.

1. Domarens pipa gäller, inte signalen från skottklockan. Spelarna ska alltså fortsätta spela tills domaren blåser av. Om någon tex skjuter i sista sekund, så är det helt normalt att signalen tjuder medans bollen är i luften, och alla ska fortsätta spela.
2. Det finns enstaka situationer där det är svårt att veta om det ska vara 14 sek eller 24 sek, men då frågar man bara domaren. Dom är ju vana att ofta både döma och ta 24 själva samtidigt, så dom har inga problem med att hjälpa till.