

50-3 次のとき、ショットクロックを止めて 24 秒にリセットし、秒数を表示しない：

- ・ボールが正当にバスケットに入ったとき。
 - ・ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。
 - ・次のことが起こった結果、スローインが与えられるとき。
 - －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）
 - －ジャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。
 - －ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - －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。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。
- ・フリースローを行うとき。
 - ・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、スローインがスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から再開されるとき。

50-4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：

- ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功で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再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）
 - －どちらのチームもボールをコントロールしないままバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズなる場合も含む）の結果、それまでボールをコントロールしていたチームにスローインが与えられるとき。
 - －どちらのチームもボールをコントロールしないままヘルドボールが宣せられ、それまでボールをコントロールしていたチームにオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられるとき。

ミニバスケットボールでは以下については適用しない：

- ・次のことが起こった結果、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フロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - －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）
 - －ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - －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。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。