

2009

# OFFICIAL MECHANICS

～より信頼されるテーブル・オフィシャルズのために～

## はじめに

バスケットボールのゲームは、プレイヤー、チーム・ベンチ、観客、審判、そしてテーブル・オフィシャルズがたがいに楽しみ上げるものである。テーブル・オフィシャルズは、審判とともに規則に沿ってゲームを公正かつ円滑に進行させるという重要な役割を担っている。単なる補助者でもなければ、観客でもない。

とはいえ、テーブル・オフィシャルズには特別な能力が要求されているわけではない。必要なものは、「正しい知識」「豊かな経験」「高い責任感」であり、そして何よりも、それらを得ようとする「強い意欲」である。テーブル・オフィシャルズの重要性を理解してゲームに臨み、そして審判や仲間のテーブル・オフィシャルズたちとともに役割を十分に果たすことができたとき、あなたは大きな喜びと充実感を得ることができよう。

当委員会は、ひとりでも多くの人々がテーブル・オフィシャルズの重要性を理解し、信頼されるテーブル・オフィシャルズとなることを願ってこの冊子を作成した。テーブル・オフィシャルズに関する「知識」を獲得するためには大いに力になるものと信じる。知識を得る中で「責任感」も培われることを期待し、その上で多くの「経験」が積み重ねられることを願うものである。

なお、この冊子の内容は、(財)日本バスケットボール協会発行「2009～バスケットボール競技規則」ならびに「2009 オフィシャルズ・マニュアル」に基づいている。テーブル・オフィシャルズの仕事に関するより詳細な内容については、それらを参照されたい。

## 目 次

1. テーブル・オフィシャルズ全体 .....	1
2. スコアラーの任務 (スコアシートの記入) .....	2
3. スコアラーの任務 (審判への合図・連絡) .....	6
4. アシスタント・スコアラーの任務 .....	8
5. タイマーの任務 .....	9
6. 24秒オペレイターの任務 .....	10

## 1. テーブル・オフィシャルズ全体

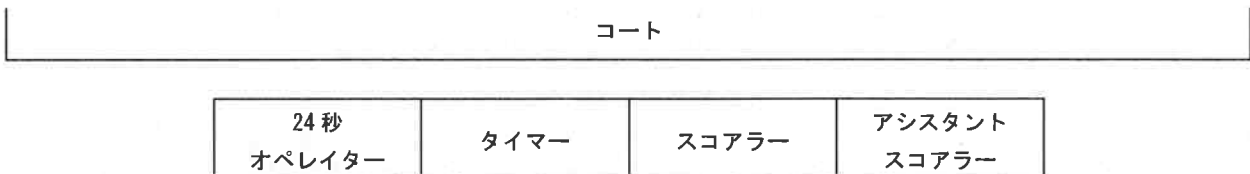
### (1) テーブル・オフィシャルズの構成

テーブル・オフィシャルズは、原則として次の4名で構成される。

名 称	主 な 任 務
スコアラール	スコアシートの記録、審判への合図（タイム・アウト、交代） ポジション・アロー（矢印）の表示、操作
アシスタント・スコアラール	スコアボードの操作、スコアラールの補佐、ファウル回数の表示
タイマー	競技時間の計測、タイム・アウトの計測
24秒オペレーター	24秒の計測

テーブル・オフィシャルズは少なくともゲーム開始10分前には着席しておく。ハーフ・タイム中も、原則として席を離れない。ゲーム終了後、スコアシートにメンバーがサインをして審判に渡し、主審がサインを書き終えた時点でそのゲームに関する任務が終了する。

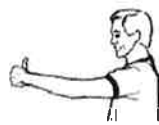
オフィシャルズ・テーブルでの着席順は下図の通りとする。なお、4名以外の補助者（電光表示板の操作にあたる者など）を必要とするときは、適切な配置を考慮する。



※コミッショナーがいる場合は、スコアラールとタイマーの間に席を設ける

### (2) テーブル・オフィシャルズの心構え

- ① テーブル・オフィシャルズは一つのチームである。各メンバーは、役割の重要性をよく認識し、互いに協力し励まし合いながら仕事を行うよう心がける。また、ゲームの流れを感じ取り、プレイヤーやベンチと同じように緊張感をもってゲームに臨むことが大切である。特に、**スコアラールを中心としてメンバー同志が声をかけ合うことは、テーブル・オフィシャルズの仕事成功させる重要な鍵といえる。**例えば、得点をしたプレイヤーやファウルを宣せられたプレイヤーの番号を互いに声に出して確認する。また、交代の申し出やタイム・アウトの請求を受けたメンバーは、素早くスコアラールに伝える。
  - ② 各メンバーは、審判とのコミュニケーションに心がける。その手段としては、言葉によるコミュニケーションよりも、アイ・コンタクト（互いに視線を合わせる）や「確認の合図」が中心となる。特に、スコアラールは審判のファウルの伝達に対して、必ずアイ・コンタクトと「確認の合図」で応える。
- 確認の合図



片方の親指を立てて示す
- ③ 合図や動作は、審判だけでなく、会場内のすべての人（プレイヤー、ベンチ、観衆）に伝わるよう、タイミングよく行う。スコアラールは合図器具を的確に鳴らし、ジェスチャーをはっきりと行う。タイマーは時計を止めている間、手をまっすぐに伸ばして上げておく。アシスタント・スコアラールはファウルの回数の表示を速やかにかつ誰からも見えやすいように行う。
  - ④ より信頼されるテーブル・オフィシャルズとなるため、向上心を忘れてはならない。1ゲームごとに反省を重ね、疑問点があれば、競技規則やオフィシャルズ・マニュアルで確認したり、審判に尋ねるなどして早めに解決することを心がける。

## 2. スコアラーの任務 (スコアシートの記録)

### (1) ゲーム開始までに記入する事項

ゲーム開始 10 分前までには以下の事項を記入しておく。

<b>大会名 No.(ゲーム記号) 年月日 開始時刻 場所</b> (年は西暦、時刻は 24 時間制(5 分単位))		<b>チーム名</b> (総得点を書くスペースをあけておく)	
大会名 Competition	第00回 OO県総合バスケットボール選手権大会	チームA Team	チームB Team
No. A-4	Year Month Day Time 20 07 年 11 月 28 日 13:00	東西クラブ	南北大学
場所 Place	OO市総合スポーツセンター		

チームA: Team	東西クラブ	チャージド・タイム・アウト Time out				
選手氏名 Name of Players	No.	Pl-in	ファウル Fouls			
1 下田 豊	4	×				
2 通津 隆志	5					
3 吉敷 晃	6	×				
4 浅江 太志	7	×				
5 速玉 修	8					
6 河上 年博 (CAP)	9	×				
7 岩田 修造	10					
8 原 守彦	11	×				
9 柳井 忠	12					
10 湯田 正夫	13					
11 末武 直樹	14					
12 新庄 俊二	15					
13						
14						
15						
コーチ: Coach	新田 徹	サイン:Signature				
A. コーチ: A. Coach	吉見 修	新田				

チーム名

選手氏名 番号

フルネームで記入する  
番号に空きがあるときはつめる  
キャプテンは氏名の後に (CAP) と記載

スターティング・ファイブ

スコアラーが記入  
(「ゲーム開始時の手続き」参照)

コーチ、Aコーチの氏名

スコアラーが事前に記入

コーチのサイン

コーチ自身が記入  
(「ゲーム開始時の手続き」参照)

### ゲーム開始時の手続き

<ゲーム開始 5 分前までに>

- ①スコアラーは、コーチの申し出た 5 人のスターティング・ファイブの Pl-in 欄に小さな × を黒色で記入する。事前に提出されたリストにキャプテンの記入がない場合は、このときにコーチに確認して記入する。
- ②コーチは、スコアシートに記載された事項の確認を行い、サインをする。(チーム A、チーム B の順に)

<トス・アップまでに>

- ③スコアラーは、5 人のスターティング・ファイブに間違いがないことを確認して Pl-in 欄の × に ○ を赤色でつける。  
もし申し出との食い違いがあれば直ちに審判に知らせる。

(2) スコアシートの記録方法 (その1)

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色で、第2ピリオドと第4ピリオド(延長を含む)は黒色で記録する。

ゲーム出場の記録

スターティング・ファイヴの5人は×(黒色)に○(赤色)をつける。  
途中から出場したプレイヤーは×だけを赤色または黒色で書く。

タイム・アウトの記録

タイム・アウト Time out				
6	8	10		5
前半 (1P・2P)		後半 (3P・4P)		第1 第2 延長 延長

各ピリオドの経過時間(分単位)で記録  
[10分クォーターの例]  
残り3分12秒 → 「7」  
残り0分45秒 → 「10」  
使わなかった枠は、ハーフ・タイム、  
ゲーム終了後に黒色で二本線を引く。  
(延長の欄にも引く)

チームA: Team	東西クラブ		タイム・アウト Time out				
	6	8	10			5	
選手氏名 Name of Players	No.	in	ファウル Fouls				
1 下田 豊	4	×	P <sub>2</sub>				
2 通津 隆志	5	×	P	P	P <sub>2</sub>		
3 吉敷 晃	6	×	P <sub>0</sub>				
4 浅江 太志	7	×					
5 速玉 修	8	×	P	P <sub>1</sub>			
6 河上 年博 (CAP)	9	×	P <sub>2</sub>	P	T <sub>2</sub>		
7 岩田 修造	10						
8 原 守彦	11	×	P	P	P <sub>2</sub>		
9 柳井 忠	12						
10 湯田 正夫	13	×	P	P <sub>1</sub>	P	U <sub>2</sub>	P
11 末武 直樹	14						
12 新庄 俊二	15	×	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	D	D
コーチ: Coach	新田 徹		サイン: Signature				
A. コーチ: A. Coach	吉見 修		新田				
			C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>			

2回目のアン・スポを宣せられ、  
失格・退場となった場合の記入例  
(残りの枠に「D」を記入)

チーム・ファウル

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。

コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルとして数えない。

2 回目のアン・スポのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルとして数えない

ファウルの記録

- ①ファウルの種類を表す文字を記入
- ②フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える(フリースローが相殺される場合はCは書き添える)
- ③第1・2・3ピリオドの終了時には起こったファウルの記録を赤色または黒色の太線で囲む。
- ④ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で横線を引く。

ファウルの種類を表す文字

プレイヤーに記録されるファウル (チーム・ファウルとして数える)

- P ... パーソナル・ファウル
- T ... テクニカル・ファウル
- U ... アンスポーツマンライク・ファウル
- D ... ディスクォリファイング・ファウル

コーチに記録されるファウル (チーム・ファウルとして数えない)

- C ... コーチ自身のスポーツマンらしくないふるまいに対するテクニカル・ファウル
- B ... 上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカル・ファウル

※2 回目のアン・スポのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルに数えない

審判のジェスチャー

テクニカル ファウル	アンスポーツ マンライク ファウル	ディスクオリ ファイグ ファウル
		

※ ファイティングが起きた場合、コーチが失格・退場となる場合の記入方法は、「競技規則」参照のこと

(3) スコアシートの記録方法 (その2)

ランニング・スコア RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
	1	●	6	12	41	●	5		81	81	
5	2	/			42	42		13	82	82	
	3	3	9	4	43	43			83	83	
8	4	/			44	44	4	9	84	84	
	5	5	4	12	45	45		4	●	85	
9	6	/			46	46	5	10	●	86	14
	7	7	5	7	47	47			87	87	
4	8	/			48	48	10	8	88	88	5
	9	9	10	9	49	49			89	89	
13	10	/		4	●	50	12	7	90	90	
	11	11	4	4	●	51		7	●	91	14
9	12	●	4		52	52	9	13	●	●	4
	13	13		9	53	53		13	●	●	4
	14	14	10		54	54			94	●	4
12	15	/		12	55	55	4	4	85	95	
	16	16	10		56	56			96	96	
13	17	/		12	57	57	10		97	97	
	18	18	5		58	●	7		98	98	
8	19	/		12	59	●	15		99	99	
	20	20			60	60			100	100	
13	21	21	6	12	61	61	4		101	101	
	22	22			62	62			102	102	
6	23	23	4	7	63	63	7		103	103	
6	●	24		7	●	64			104	104	
	25	25	9		65	65	4		105	105	
7	26	26		11	66	66			106	106	
	27	27	7	11	●	67			107	107	
4	28	28			68	68	6		108	108	
	29	29	4	9	69	●	6		109	109	
4	30	30			70	70			110	110	
	31	31	4	13	71	71	10		111	111	
8	32	32			72	72			112	112	
	33	23	6	8	73	73			113	113	
12	34	●	15		74	74	14		114	114	
	35	●	15	8	75	75			115	115	
7	36	36			76	76			116	116	
6	●	37	5		77	77	4		117	117	
	38	38		9	78	●	4		118	118	
4	39	39	4		79	●	8		119	119	
	40	●	5	12	80	80			120	120	

色の使い分け方

- 第1ピリオド … 赤色
- 第2ピリオド … 黒色
- 第3ピリオド … 赤色
- 第4ピリオド … 黒色 (延長含む)

フィールド・ゴール (2点)

得点合計の数字を斜線 (/) で消し、得点したプレイヤーの番号を記入

フィールド・ゴール (3点)

得点合計の数字を斜線 (/) で消し、得点したプレイヤーの番号を記入し○で囲む

フリースロー

得点合計の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する

※ 不成功だったフリースローは記録しない

ピリオドの終了 (延長の終了)

得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

ゲーム終了

最終の得点合計の数字を○で囲み、下に太い二本線を引く。その下の使わなかった欄には黒色で斜線 (\) を引く。

(4) 記録するときの注意

①<アシスタント・スコアラーとの連携>

得点、ファウルのためにアシスタント・スコアラーとの間で、プレイヤーの番号、得点合計、ファウルの回数を声に出して確認する。



②<審判とのコミュニケーション>

審判のファウルの伝達に対しては、アイ・コンタクトと「確認の合図」を返し、審判とのコミュニケーションを図る。



③<3ポイント・ショット>

フィールド・ゴールが2点か3点であるかは、自分で判断せず、審判の合図で判断する。(右図参照)

④<インタヴァル、ハーフ・タイムにすること>

- (a) ランニング・スコア欄の最後の得点を○で囲み、その下に太い線をそれぞれのピリオドで使用した色で引く。
- (b) スコアシート上段の得点欄の該当する欄に得点を黒色で記入する。
- (c) そのピリオドに記入したファウルの記号をそれぞれのピリオドで使用した色の太い線で囲む。  
ハーフ・タイムには次のことも行う
- (d) 得点合計、チーム・メンバーとコーチのファウルの数を確認する。
- (e) 前半(第1・2ピリオド)に使わなかったタイム・アウトの枠に黒色で二本線を引く。

⑤<ゲーム終了時にすること>

- (a) スコアシート上段の得点欄に、第4ピリオド(または延長時限)の得点と総得点を黒色で記入する。  
延長時限は、何度行なわれても一行に合計して記入する。
- (b) ランニング・スコア欄の最終得点を○で囲み、その下に太い二本線を引く。その下の使用しなかった枠に黒色で斜線(\)を引く。
- (c) 後半(第3・4ピリオド)と延長の使わなかったタイム・アウトの枠に黒色で二本線を引く。  
延長を行った場合も延長の枠には黒色で二本線を引く。
- (d) 各チーム・メンバーとコーチのファウルの枠で使わなかった枠に黒色で横線を引く。
- (e) アシスタント・スコアラー、タイマー、24秒オペレーター、スコアラーがサインをする(スコアラーは最後にサイン)。その後、スコアシートを審判に渡し、副審・主審の順にサインを受ける。主審がスコアシートにサインした時点で、テーブル・オフィシャルズの任務は終了する。

大会名 Competition	第00回 〇〇県総合バスケットボール選手権大会	チームA Team	17 - 16 20 - 17 20 - 28 21 - 17 17 - 16	チームB Team	94 南北大学	主審 Referee	スコアラー-入籍者 広島花子
No.	A-4	Year Month Day Time	20 07 年 11 月 28 日 13:00			副審 Referee	タイマー Timer
場所 Place	〇〇市総合スポーツセンター					スコアラー-Scorer	21秒オペレーター-25 Operator
						山口 一郎	福岡 裕美

得点はすべて黒色で記入する  
延長は何度行われても得点を一行にまとめて記入する



サインはゲーム終了後に行う(スコアラーが最後にサインしたのちに審判のサインを受ける)

(5) 延長時限の場合の注意

- ① 延長時限は第4ピリオドの続きと見なすので、チーム・ファウルは第4ピリオドに続けて数える。
- ② タイム・アウトは1回の延長時限につき、各チームが1回ずつとることができる。後半(第3・4ピリオド)に使わなかったタイム・アウトを延長時限に持ち越すことはできない。

### 3. スコアラーの任務（審判への合図・連絡）

#### （1）タイム・アウト、交代の合図

ケース	タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
<b>審判が笛を吹いたとき</b> ファウル、ヴァイオレイション ジャンプ・ボール・シチュエーション プレイヤーの負傷などによる中断	両チーム	両チーム
フィールド・ゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない 〔第4ピリオドと各延長時限の最後の2分間は得点されたチーム〕
<b>最後のフリースローが成功した直後</b> 〔後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む〕	両チーム	両チーム
<b>合図（合図器具とジェスチャー）</b> 座ったままで行う	ブザー（笛）を3秒程度鳴らした後、右の合図をする 	ブザー（笛）を3秒程度鳴らした後、右の合図をする 

※第4ピリオドまたは延長の最後の2分間に、得点されたチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる。

#### 〔合図の出し方〕

タイム・アウトや交代が予想される場面では、スコアラー以外のメンバーもチーム・ベンチの様子に注意を払い、チームからの請求や申し出に即座に対応できるよう心がける。ただし、いかなる場合も、**スコアラー自身が目で見てはっきりと確認してから合図をする**ようにする。

- ①審判の笛のあとの合図は、審判がヴァイオレイションやファウルの伝達を終えてからすみやかに行う。**次のようなときは、合図は次の機会まで控える。**
  - ・フリースローの場合、審判が1投目のボールをシューターに与えたとき
  - ・スロー・インの場合、審判がスロー・インするプレイヤーにボールを与えたとき
- ②フィールド・ゴールやフリースローの後の合図は、事前に請求や申し出があればゴールされた瞬間に行う。ゴール後に請求や申し出があった場合はすみやかに合図を行う。（タイム・アウトまたは交代が認められる時機は、ゴールのあと、得点されたチームのプレイヤーがスロー・インのボールを手にする前までである）
- ③交代の合図は、同時であれば何人交代しても（両チームにわたっていても）1回でよい。交代に時間差がある場合は、その都度合図器具を鳴らす。
- ④タイム・アウトの請求時に交代の申し出もある場合は、タイム・アウトの合図のみを行う。（タイム・アウトが認められた時点で、交代も認められることになる）
- ⑤タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出のあった交代に対しては、合図器具は鳴らさない。
- ⑥タイム・アウトは、各チームが前半（第1・2ピリオド）に2回、後半（第3・4ピリオド）に3回、各延長時限に1回ずつとることができる。規定回数のタイム・アウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また、規定回数をこえるタイム・アウトの請求は受け付けない。（使わなかったタイム・アウトを後半や延長時限に持ち越すことはできない）

**(2) 5ファウル等の連絡**

次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

- ・プレイヤーの5回目のファウル
- ・プレイヤーの2回目のアンスポーツマンライク・ファウル
- ・コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウル（記号C）またはコーチに記録される3回目のテクニカル・ファウル（記号B、C）

**(3) チーム・ファウル・ペナルティー（4ファウル）の表示**

各ピリオド（延長時間は第4ピリオドの続きと見なす）で、チームに4回目のプレイヤー・ファウルが宣せられたら、そのあとボールがライブになってから、**赤い標識**を表示する。このとき、審判に直接連絡する必要はない。5回目のファウルの後に、審判が気付かずにスロー・インさせようとしたときには、合図をして知らせる。

**チーム・ファウル回数の表示とチーム・ファウル・ペナルティの表示について**

4ファウルのフリースローを与えるかどうかで誤解を招くことのないよう、次のように行う。

- a. 4回目のファウルの合図のときに「4」（ファウルの回数）を表示
- b. その後にボールがライブ（※）になったときに「赤い標識」を表示
- c. 5回目のファウルの合図のときに「5」（ファウルの回数）を表示
- d. 6回目以降は「5」を表示し続ける

※積み上げ式表示器具で、赤い標識の表示後に「5」が表示できないときはcとdの表示は省略する

多くの場合、aとbはほとんど間をおかず行われるが、これらは区別しなければならない。aとbを混同して同時に行うことがしばしば誤解を生んでいる。赤い標識は、「これが表示されているときにファウルが起これば2スローが与えられる」という意味をもつので、表示のタイミングが早すぎても遅すぎてもいけない。

**(※) 次の瞬間に、ボールはライブとなる。**

- ・ジャンプ・ボールの場合、ボールがジャンパーにタップされたとき
- ・フリースローの場合、審判がシューターにボールを与えたとき
- ・スロー・インの場合、スロー・インの場所でプレイヤーにボールが与えられたとき



#### (4) ポゼッション・アロー（矢印）の表示

##### 「オルタネイティング・ポゼッション・ルール」とは

ヘルド・ボールや両チームのプレイヤーがボールを同時にアウト・オブ・バウンズにした場合など、以前のルールではジャンプ・ボールとなっていた状況（これを「ジャンプ・ボール・シチュエーション」と呼ぶ）が起こるたびに、両チームに交互にスロー・インのボールを与えるというルール。

alternating = 交互の      possession = 所有

ゲーム中、以下の要領に従って、次にボールが与えられるチームを矢印で表示する。

- ① ゲーム開始時のジャンプ・ボールの後、どちらかのチームがボールをコントロールしたら、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。（それまでは矢印を表示しない。または中立の状態にしておく）
- ② その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きて**オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする**。（早すぎたはいけない）

##### 「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合を言う

- ◆ スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる
- ◆ スロー・インするチームにヴァイオレーションが宣せられる
- ◆ スロー・インされたボールがバスケットにはさまったりのったりする

- ③ 第2ピリオド以降（延長時限を含む）は、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルとハーフ・タイムの間も矢印は表示しておく。**第2ピリオド終了時はすみやかに矢印の向きを変える**。

##### 〔注意〕

ジャンプ・ボール・シチュエーションであるかどうかは審判の合図（ジェスチャー）で判断する。特に、アウト・オブ・バウンズでどちらが出したか微妙な場合や、ダブル・ファウルの場合など、ジャンプ・ボール・シチュエーションなのかどうかわかりにくい場面もあるので、よく確認すること。

ジャンプ・ボール  
シチュエーション



##### 具体的な例

- 例1** ジャンプ・ボールでAチームのa1がタップしたボールが直接アウト・オブ・バウンズになった。  
→ ボールはBチームに与えられる。矢印はAチームの攻撃方向に向ける。
- 例2** a1がオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インを行い、ボールは誰にも触れずにアウト・オブ・バウンズになった。  
→ ボールはBチームに与えられる。矢印はBチームの攻撃方向に向ける。
- 例3** a1がオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インのボールを持っているときにa2がファウルを起こした。  
→ ボールはBチームに与えられる。矢印はAチームの攻撃方向のままにしておく。

## 4. アシスタント・スコアラーの任務

### (1) スコアラーの補佐

得点やファウルのたびに、プレイヤーの番号、得点合計、ファウルの回数を声に出してスコアラーとの間で確認する。スコアラーは、スコアシート記入のためにプレイから目を離すこともあるので、**アシスタント・スコアラーの声による補佐は不可欠である**。

例：「8番、3ポイント、37点目」 「5番のファウル3回目、チーム5回目」

### (2) ファウルの回数の表示

ファウルが起こるたびに、スコアラーからの連絡を受け、パーソナル・ファウルの回数、チーム・ファウルの回数を示す標識を表示する。表示は会場全体にはっきりとわかるよう速やかに行い、一定時間（5秒程度）表示を続ける。

##### 〔注意〕

- ① 表示は審判のコール（伝達）を確認して行う。誰のファウルであるかを自分で判断し先走って表示することがあってはならない。
- ② チーム・ファウルの回数の表示は、5回目まで行う。（前ページのコラム参照のこと）
- ③ ダブル・ファウルの場合、審判の合図に対応してオフィシャルズ・テーブルの左側のチーム（チームA）のファウル回数を表示し、そのあとで右側のチーム（チームB）のファウル回数を表示する。

## 5. タイマーの任務

### (1) 競技時間、インターバル、ハーフ・タイム、延長時限の計測時間とインターバル中の任務

ゲームは4回のピリオド（クォーターとも言う）からなる。延長時限は必要な回数だけ行う。ゲーム前のインターバルは、少なくともゲーム開始10分前から計測を行う。各ピリオドとインターバルの時間、およびインターバルに合図器具を鳴らすタイミングは以下の通りである。

	ゲーム前	1P	インター バル	2P	ハーフ タイム	3P	インター バル	4P	インター バル	延長
高校・一般		10	2	10	10	10	2	10	2	5
中学		8	2	8	10	8	2	8	2	3



※ハーフ・タイム終了の30秒前は主審に知らせる(合図器具は鳴らさない)

### (2) ゲーム・クロックの操作

#### 計測スタート（タイム・イン）

- ①ジャンプ・ボールでトス・アップされたボールをジャンパーがタップしたとき
- ②フリースローが不成功で、リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき  
(あとにフリースローが続く場合や、センター・ラインからスロー・インになる場合を除く)
- ③スロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

#### 計測ストップ

- ①審判が笛を鳴らしたとき
- ②フィールド・ゴールで得点されたチームからタイム・アウトの請求があったとき
- ③第4ピリオド最後の2分間と各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき

〔注意〕24秒の合図が鳴っても、ゲーム・クロックを止めてはならない。

タイム・イン (ゲーム・クロックを動かし始める)	タイム・イン (審判の合図)	計測ストップ (ゲーム・クロックを止める)
 <p>その瞬間に上げていた手のひらを握って下ろす 審判の合図(右図)にあわせる</p>	 <p>上げていた手を軽く振り下ろす</p>	 <p>その瞬間に手を開いて頭上に上げる</p>

#### 〔注意〕

- ①動作 ゲーム・クロックを止めている間は、競技時間を電光表示している場合でも、手をまっすぐ上に上げておく。ただし、次の場合は手を上げておく必要はない。
  - ・ タイム・アウトの間
  - ・ フリースローで、その後にフリースローが続く場合またはスロー・インとなる場合
- ②終了の合図 各ピリオド、各延長時限の終了は、ブザーなどの合図器具で知らせる。ゲーム終了時、タイマーはプレイから目を離さないようにし、終了前後に起こったゴールやファウルの時機を主審に聞かれたときに答えられる準備をしておく。カウント・ダウンを行う場合は、他のメンバーと一緒に進行。
- ③めくり表示 「めくり式表示板」を使用する場合は、残りの競技時間を分単位(秒は切り捨て)で表示する。例えば、残りが3分45秒であれば「3」を表示する。残り時間1分未満は下のように表示する。  
59秒～30秒…1/2    29秒～15秒…1/4    14秒～0秒…0

### (3) タイム・アウトの計測・合図

審判がタイム・アウトを宣したのちに、タイム・アウト用のストップ・ウォッチで1分をはかり始める。50秒経過、60秒経過の2回にわたり、合図器具を鳴らす。

## 6. 24 秒オペレーターの仕事

24 秒は、ゲーム中めまぐるしく計測の開始・中断が繰り返され、そのたびに 24 秒オペレーター自身の「ボールのコントロール（保持）」についての判断が要求される。24 秒オペレーターは、ルールを熟知しておくと同時に、ゲーム中、全神経をプレイに集中させることが必要である。

### 計測スタート

どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールを新たにコントロールしたとき（ボールをキャッチしたときまたはドリブルを始めたとき）

### 計測ストップ

- ①ボールがバスケットに入ったときまたはリングに触れたとき
- ②防御側チームがボールを奪って新たにコントロールしたとき
- ③審判が笛を鳴らしたとき

### ストップした後の処置

審判の笛の後、再び同じチームのスロー・インでゲームを再開するときは次のようにする

笛の要因	次の処置
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファウル</li> <li>・防御側プレイヤーのヴァイオレイション（キック・ボール）</li> <li>・防御側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断によるゲーム中断</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>リセット</b></p> <p style="text-align: center;">（新たに 24 秒をはかる）</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・防御側チームがボールをアウト・オブ・バウンズにしたとき</li> <li>・ジャンプ・ボール・シチュエーションで引き続きボールが与えられる場合</li> <li>・ダブル・ファウルで引き続きボールが与えられる場合</li> <li>・攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断</li> <li>・攻撃側チームに起因する何らかの理由によるゲーム中断</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>継続</b></p> <p style="text-align: center;">〔残りの時間を 続けてはかる〕</p>

（※）どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断（24 秒オペレーターが誤ってリセットした場合も含む）の場合は、原則としてリセットするが、審判の判断によっては適正な残り時間に訂正する場合もある。

### 〔24 秒計測のポイント〕

- ①**ボールのコントロールの確認** プレイヤーがボールに触れただけではコントロールしたことにはならない。次のケースはゲーム・クロックが動いている間にコントロールの開始や移動が起こるので、特に注意する。
  - ◆**ジャンプ・ボールの後やりバウンド争いの状態のとき** どちらも、新たに 24 秒をはかるケースだが、プレイヤーがボールに触れた瞬間にはコントロールが始まらないことが多い。計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認して行う。
  - ◆**パスやドリブルのスティールを狙うとき** 防御側プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後ルールズ・ボールの状態になった場合を含む）では攻撃側の 24 秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまでは 24 秒の計測を続ける。
- ②**ショットされたとき** ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうか細心の注意を払い、**リングに触れた瞬間に 24 秒計をリセット**することに心掛ける。ブザーが 24 秒計と連動していない場合は、残秒 0 となった瞬間にブザー（または笛）を鳴らす。ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームのプレイヤーがボールをコントロールした場合は、24 秒をはかり続ける。

#### ＜参考＞ショットのボールが空中にあるときにブザーが鳴った場合

ショットが成功すれば得点が認められる。ショットが不成功でもボールがリングに触れば、プレイはそのまま続行される。ショットのボールがリングに触れなければ、ヴァイオレイションとなるが、防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断すれば、プレイはそのまま続行される。

- ③**ショット以外の場合** あわててリセットすると取り返しの付かないミスになることもある。リセットとなる場合も、**まず計測をストップし、確認してからリセットする習慣を身につける**ようにする。

### 〔その他の注意〕

- ①**最後の 24 秒** プレイヤーがコート内であらたにボールをコントロールしたときに、競技時間の残りが 24 秒未満だった場合には、24 秒計の電源を切る。（競技時間との混同を避けるため）
- ②**審判の合図** 審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。（右図参照）
- ③**誤ってリセットしてしまった場合は原則としてはかりなおす**（審判の判断により訂正する場合もある）。
- ④**旗等による表示** 24 秒の電光表示装置がない場合や故障した場合は、赤色の旗・ランプ等を準備し、次のように表示する。  
24 秒～11 秒：表示なし 10 秒～1 秒：赤色を表示 0 秒：合図器具を鳴らす

#### リセットの合図



指を 1 本出して頭上で大きくまわす