

平成 15年 9月 10日

(財)日本バスケットボール協会
規 則 部
審 判 部

規則の変更に伴うテーブル・オフィシャルズの任務の主な変更点

オフィシャル器具

1 ゲーム・クロックは、**24秒の合図が鳴っても運動して止まらない**仕様のものでなければならないことになった。

2 オルタネイティング・ポゼション・ルールによって次のジャンプ・ボール・シチュエーションのときにスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を示しておく目印となる**ポゼションの表示器具**を用意することになった。

このポゼションの表示器具は、大きさや色については特に規則に定められていないが、つねにボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しつづけていなければならない。

色は赤色が望ましい。

この表示器具は、矢印で次にスロー・インのボールが与えられるチームが攻撃する方向を示す方式のものが望ましい。

ポゼションの表示器具の操作は、原則としてタイムキーパーが行うものとする。

スコアラー、アシスタント・スコアラー

1 チームに認められるチャージド・タイム・アウトの回数が各ハーフごとになった。

前半 (第 1ピリオドと第 2ピリオド)にチャージド・タイム・アウトが認められたときは、**始めの 2個の枠**に左から順に×印を 1個ずつ記入する。

後半 (第 3ピリオドと第 4ピリオド)にチャージド・タイム・アウトが認められたときは、**次の 3個の枠**に左から順に×印を 1個ずつ記入する。

各延長時間にチャージド・タイム・アウトが認められたときは、**残りの枠**に左から順に×印を 1個ずつ記入する。

各ハーフ、延長時間に使用しなかった枠には 2本の横線をひく。

記入は、各ピリオドで用いている色で記入する。第 1 第 3ピリオドは黒、第 2 第 4ピリオド各延長は赤で記入する。

2 1チームに**前半** (第 1ピリオドと第 2ピリオド)に**2回目**、**後半** (第 3ピリオドと第 4ピリオド)に**3回目**のチャージド・タイム・アウトが認められたときには、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。

3 ショットされたボールが空中にある間に **24秒の合図が鳴ってもゲーム・クロックは止められないことになった**ので、そのうちボールがバスケットに入って得点が認められてもどちらのチームにも交代は認められず、得点したチームにはチャージド・タイム・アウトも認められなくなった。

第4ピリオドまたは各延長時限の最後の2分間では、規則に示されているとおりに得点されたチームだけは交代が認められる。

このとき、得点されたチームにチャージド・タイム・アウトや交代が認められたときは、得点したチームにもチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。

審判が規則に示されていない何らかの理由でゲームを中断したときは、どちらのチームにもチャージド・タイム・アウトや交代が認められる。

タイムキーパー

1 ボールがライブで **24秒の合図が鳴っても**、24秒のヴァイオレーションが成立しなければボールはデッドにならないし**ゲーム・クロックも止められないことになった**。

ゲーム中、24秒の合図が鳴っても、審判の笛が鳴らなければ、**ゲーム・クロックを止めてはならない**。

審判が24秒のヴァイオレーションを宣したり、そのほかの理由でゲームを止めるために、**笛を鳴らした瞬間にゲーム・クロックを止める**。

2 ポゼションの表示器具の操作は、原則としてタイムキーパーが行うものとする。

ポゼションの表示器具の操作は、次のように行う。

第1ピリオド始めるジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたのち、ただちに表示を始める。

その向きは、**最初にボールをコントロールしたチームの相手チーム**が攻撃する方向を示すものとする。このとき、どちらかのチームが最初にボールをコントロールしたあとは、競技時間中（第2ピリオドや第4ピリオド、各延長時限が終わるまで）は、つねに表示器具で次にオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールが与えられるチームを示しておかなければならない。

表示器具の示す向きは、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わったのち、ただちに逆向きにする。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるのは、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かスロー・インをするチームのプレイヤーがスロー・インの規定に違反してヴァイオレーションを宣せられたときである。

第2ピリオド、第4ピリオドを始めるときにもオルタネイティング・ポゼション・ルールが適用されるので、第2ピリオド、第4ピリオドを始めるためのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズからのスロー・インが終わったのち、ただちに表示器具の示す向きを逆向きにする。

第2ピリオドが終わったとき、あるいは第4ピリオドや各延長時限が終わったときは、表示器具は中立の状態にもどす。

第3ピリオドや各延長時限を始めるジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたのち、ただちに、**あらためて**表示を始める。

その向きは、**最初にボールをコントロールしたチームの相手チーム**が攻撃する方向を示すものとする。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わる前にどちらかのチームにファウルが宣せられてもこの規則によるスロー・インの権利はその**ファウルに影響されない**ので、この場合は表示器具の示す向きは逆向きにしない。

24秒オペレーター

1 24秒オペレーターによる24秒計の操作については、大きく変更された点はない（誤って24秒の合図を鳴らしてしまったときだけ変更された；下記参照）。

基本的には、**従来どおりの操作**を行えばよい。

2 1チームがコート内でライブのボールをコントロールしてから24秒をはかり始め、**ショットされたボールがリングに触れる前に24秒が経過したときは、24秒の合図を鳴らさなければならない。**

3 ボールがライブで**24秒の合図が鳴っても、24秒のヴァイオレイションが成立しなければボールはデッドにならない**しゲーム・クロックも止められず、**プレイはそのままつづけられることになった。**

ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをすることができなかったときは、24秒のヴァイオレイションになることに変わりはない。

24秒の終わり近くにショットがなされ、そのボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そののちボールがリングに触れたときは、ボールがバスケットに入らなくてもヴァイオレイションとはならず、プレイはそのままつづけられる。

この場合は、どちらかのチームのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした瞬間に24秒計をあらたに**動かし始める。**

どちらかのチームがボールをコントロールしているときに24秒の合図を誤って鳴らしてしまっても、**プレイはそのままつづけられる。**

この場合は、ただちに24秒計をリセットし、**その時点からすみやかに24秒計をあらたに動かし始める。**