

テーブル・オフィシャルズの主な仕事

タイムキーパー(ゲーム・クロックの操作)

タイムインは、

- 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。
- 得点の後、およびアウトからスロー・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。
- 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。

タイムアウトは、(チャージド・タイム・アウトとは違う)

- 審判が笛を鳴らしたとき。
- 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。
 - ゴールの前に請求があれば、ゴールされた瞬間に止める。
 - ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求があればその瞬間に止める。
 - プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求があったときは、時計を止めない。
- 第4ピリオドと各延長時間の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき。
(ボールがバスケットの中にとどまるか、通過した瞬間に止める)
〔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。

24秒オペレーター(シュート・クロックの操作)

スタートは、

- 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のち、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき。
- どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき。

ストップは、

- シュートが成功又はシュートのボールがリングに触れたとき。
- 相手チームにボールコントロールが移動したとき。
- 審判が笛を鳴らしたとき。

リスタート・継続スタートは、(ストップした後、同じチームのスローインでゲームを再開する場合)

ストップした要因	次の処置
- ファウル - ジャンプ・ボール・シチュエーション(審判の合図を確認) - キックボールのヴァイオレイション(審判の合図を確認) - 防御側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断(審判の合図を確認)	リセット (新たに24秒を計る)
- 防御側チームがボールをアウトにしたとき - ダブルファウルで引き続き攻撃側にボールが与えられるとき - 攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断 - 攻撃側チームの何らかの原因によるゲーム中断	継続 (残り時間を計る)
どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断(審判の合図を確認)	原則としてリセット (新たに24秒を計る)

ポゼッションの表示(スコアラーが行う)

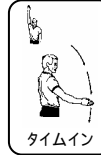
- 第1ピリオド、第3ピリオド、各延長時間を始めるジャンプボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたら、そのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
- その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションごとに交互に表示を逆にする。
スローインの終了は、ボールがコート内のプレイヤーに触れるか、スローイン時にヴァイオレイションを宣せられるかである。(表示を逆向きに変える)
- 第2、第4ピリオドは、第1、第3ピリオド終了時の矢印の示す方に攻撃するチームから再開される。



タイムイン



タイムアウト



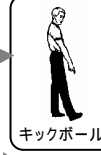
タイムイン



得点のキャンセル



ジャンプ・ボール・シチュエーション



キックボール



リセット

24秒オペレーターの役割について

ボールのコントロールの確認 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、リ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(その後にルー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。

・**シュートされたとき** シュートされた場合、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、**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)を鳴らすようにする。

シュートされたボールがリングに触れず、再び同じチームの選手がボールを保持した場合は、24秒をはかり続ける。

＜参考＞シュートのボールが空中にあるときにブザーが鳴ったあとは次のようになる

- ・シュートが成功すれば得点は認められる。
- ・シュートのボールがリングに触れれば、プレイは続けられる。(ゲーム・クロックも止められない)
- ・シュートのボールがリングに触れなければ、24秒のヴァイオレイションとなる。

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、継続かりセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。(左図参照)

ケース	チャージド・タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められる
中審判の笛による		
ファウル	両チーム	両チーム
ヴァイオレイション	両チーム	スロー・インをするチーム
ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム	両チーム
負傷などの理由による中断	両チーム	両チーム
タイムアウトのルール		
通常時間帯(下記以外の時間帯)	得点されたチーム	どちらも認められない
最後の2分間(第4、各延長時間のみ)	得点されたチーム	得点されたチーム
シグナル		
ブザー(約3秒)の後座ったままで行う		

合図のタイミング(審判の笛の後)

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たあと速やかに行う。次の状態になったら合図を控え、次の機会まで待つ。

- ・フリースローをさせる審判がフリースロー・レーン(制限区域と半円)に入る
- ・スロー・インをする場所で、審判がプレイヤーにボールを手渡す

合図のタイミング(フィールド・ゴールの後)

タイム・アウトや交代の予想される場面では、ベンチの様子などに注意を払い、請求・申し出に即座に対応するように心がける。

- ・ゴールの前に請求・申し出があればゴールされた瞬間に合図をする
- ・ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求・申し出があればその瞬間に合図をする
- ・プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求・申し出があったときは、合図を控える