

# テーブル・オフィシャルズの主な仕事A4

## 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とめる。
  - 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 (ショット・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、

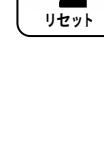
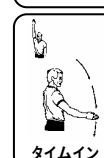
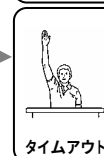
- ショットが成功又はショットのボールがリングに触れたとき。(パスのボールは継続)
- 相手チームにボールコントロールが移動したとき。
- 審判が笛を鳴らしたとき。

### 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                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ファウル</li> <li>ジャンプ・ボール・シチュエーション (審判の合図を確認)<br/>但しボールをコントロールするチームが同じ場合は継続する。</li> <li>キックボールのヴァイオレイション (審判の合図を確認)</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 (審判の合図を確認)</li> </ul> | <b>リセット</b><br>(新たに24秒を計る)      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>防御側チームがボールをアウトにしたとき</li> <li>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</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>攻撃側チームの何らかの原因によるゲーム中断</li> </ul>                                     | <b>継続</b><br>(残り時間を計る)          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> </ul>                                                                                                                          | <b>原則としてリセット</b><br>(新たに24秒を計る) |

## ポゼッションの表示 (※スコアキーパーが行う)

- 第1ピリオド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アローで示す。
- 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。(アローを逆向きに変える)
- 第2、第4ピリオドは、第1、第3ピリオド終了時のアローの示す方に攻撃するチームから再開される。**注意：第3ピリオドは攻撃するバスケットが変わるので第2ピリオド終了時、すぐにアローを正しい方向に変える。(審判と確認しあう)**



## 24秒オペレーターの役割について

①**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。

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、**触れた瞬間に24秒計をリセット**することに心掛ける。

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>ショッ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

- ・ショットが成功すれば得点は認められる。
- ・ショッ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)
- ・ショッ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。**注意 下記④**

### ③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。(左図参照)

### ④24秒が成立してもプレイに影響がないと審判が判断した場合

ボールがコントロールされてから、新たに24秒を計りはじめる。

| ケース                        | チャージド・タイム・アウト<br>が認められるチーム | 交代が認められる   |
|----------------------------|----------------------------|------------|
| 審判の笛による中断                  |                            |            |
| 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                       | 両チーム       |
| 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       |
| 得点の通常時間帯(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   |
| 試合中のフリー・スローの最終投が得点と認められた場合 | ※両チーム                      | ※両チーム      |
| シグナル<br>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プレイヤーにボールを渡した。
- ・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、合図をしない。

・ブザーは、50秒で1回目、1分(60秒)で2回目の合図をする。2005年度変更