

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・ポジション・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**ポジションの表示器具**を用意することになった。

このポジ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。

ポジ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、**最初の 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秒のヴァイオレイションを宣したり、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イ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。**