

## 1 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、審判の補佐をするものであるが、審判とともに規則に従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がある。
- ② テーブル・オフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行を声に出して確認し合うことが大切であり、このような心の触れ合いを持ちながら、ゲーム中はいつも審判と目を合わせ、審判に注目することを心がけなければならない。
- ③ テーブル・オフィシャルズは、規則の正しい理解をより深めることを常に心がける努力が大切である。
- ④ テーブル・オフィシャルズは、形で示すだけでなく、心をこめて行う動作や合図が大切である。テーブル・オフィシャルズの役割は、一人一人が仕事の目的意識を自覚することによって達成されるものである。
- ⑤ テーブル・オフィシャルズと審判との間の対話や連絡のほとんどはシグナルや合図器具によって行われるのであるから、「合図器具の鳴らし方」や「シグナルのタイミング」などを研究して表現の工夫をする努力をしなければならない。合図をただで自分の仕事が果たされていると思うのは間違いである。審判と心を通わせるところに、ゲームを円滑に進行させ、テーブル・オフィシャルズの本当の意味があることを忘れてはならない。
- ⑥ ゲームはプレイヤー、チーム・ベンチ、審判そしてテーブル・オフィシャルズがお互いに協力して築き上げるものである。テーブル・オフィシャルズはプレイヤーやコーチ、あるいは審判の気持ちになって、素晴らしいゲームにするために最大の努力をはらい、緊張感を持ち続けるようにならないといけない。

# 2015 テーブル・オフィシャルズ マニュアル

**2015～新ルール版**

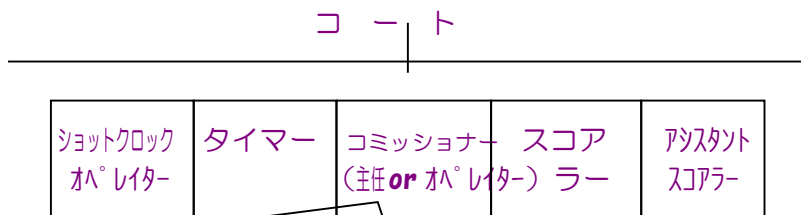
(一財)  
新潟県バスケットボール協会  
審判委員会 TOグループ

## 2 テーブル全体について

- ① テーブル・オフィシャルズの基本的な配置は下図の通りである。自分たちのゲームの直後でも、早めに席について器具に慣れよう。試合開始までにゲーム用器具が正しく作動するかを確認する。
- ② 姿勢を正しくしよう。いすを前に引き、背筋を伸ばそう。ひじつきや足の投げ出しは見苦しい。
- ③ 全員が大きく声を出そう。「交代が来てるよ。」「白タイムアウトです。」「白4番シュート、カウント、白15点目」、試合終了前のカウントダウンなど。
- ④ バasketボールのルールをよく理解しよう。
- ⑤ トラブルが起きて自分たちでは対応できないときには、合図器具を鳴らすなどして、すぐに審判に伝えよう。

### ※T O席配置図

通常は主任 or オペレーターをのぞく4人で行うことを基本とする。正式には中央にコミッショナーがいて4人で行う。主任 or オペレーターとは新潟県協会審判委員会T Oグループが独自に命名したものであり正式ではない。県内では人数を増やす場合も多い。



通常時間に関する合図はタイマー、交代、タイムアウト、アローの表示はスコアラが行うが、ミスを防止するため、主任 or オペレーターを配置し、スコアラの補助をすることも可能とする。その場合は役割分担をはっきりさせる。(得点版の操作程度)

## 3 試合開始から終了まで

時間	仕事の分担と内容
50分前	全員：集合し、準備を開始する。ミーティングの実施 スコアラ：スコアシートに選手氏名を記入
10分前	全員：オフィシャルズテーブルに座り、器具を点検する タイマー：試合開始までの計時を始める スコアラ（得点係）：審判と合図の確認をする
5分前	スコアラ：審判とともにコーチのサインを受ける スコアシートにコーチ、A・コーチ名を記入する (大会によってはT O主任：コーチIDを渡す)
3分前	タイマー：3分前を合図器具を鳴らして知らせる
1分30秒前	タイマー：1分30秒前を合図器具を鳴らして知らせる
0秒	タイマー：試合開始直前を合図器具を鳴らして知らせる
試合開始 1P	全員：声を掛け合いながら運営する スコアラ：赤の筆記用具で記入
インターバル	タイマー：2分を計時する タイマー：30秒前、0秒(開始直前)を合図器具を鳴らして知らせる
2P	スコアラ：黒の筆記用具で記入
ハーフタイム	スコアラ：審判とともに両チームのスコアラとファウルの数、スコアの確認をする タイマー：10分を計時する 30秒前を主審に知らせる タイマー：3分前、1分30秒前、0秒(開始直前)を合図器具を鳴らして知らせる
3P	スコアラ：赤の筆記用具で記入
インターバル	タイマー：2分を計時する タイマー：30秒前、0秒を合図器具を鳴らして知らせる
4P	スコアラ：黒の筆記用具で記入
試合終了	スコアラ：スコアシートをまとめる 全員：アシスタントスコアラ、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラ、副審、主審の順にフルネームでサインする

#### 4 スコアラーの仕事

##### (1) スコアシートへの記入方法

スコアシートは誰が見てもわかるように、正しく丁寧に書こう。  
(黒と赤のボールペン、定規を使います。)

##### ① 大会名・場所・Game No.・期日・時刻

大会名	第64回国民体育大会バスケットボール競技	場所	新潟市東総合スポーツセンター
Game No	A1	日付	2015年8月20日
		時刻	14:00

- ・大会名・場所は正式名称で記入
- ・No.には試合順を記入（Aコートの場合なら「A-2」）
- ・時刻は24時間制で記入する

##### ② チーム名・タイム・アウトなど

チームA:							
	〇〇県	5	3	2	7		

- ・チーム名は正式名称で記入
- ・タイム・アウトは、1～2ピリオドで2つ、3～4ピリオドで3つと各延長時間は1つずつ、取れる。取ったら経過時間を記入する。  
例 残り3分12秒のときは「7」（10-3=7）を記入  
残り45秒のときは、「10」（10-0=10）を記入  
※中学生は各ピリオド8分なので8から引き算する。
- ・取らなかったら、2ピリオド・試合終了時に二重線（黒）を引く（延長の欄にも引く）。

※新ルール 第4ピリオド、残り2分間で、タイムアウトは2回までしか認められないことになった。(残り2分まで3回とも残していても)。残り2分を切って、タイムアウトが3回残っている場合には、最初のタイムアウト欄を二重線（黒）を引くこと。

##### ③ 選手氏名・コーチ・スターティングメンバーとファウルの記録

チームA:							
タイムアウト		5	3	2	7		
チームファウル	1	2	3	4	1	2	3
	1	2	3	4	1	2	3

	選手氏名	No.	Pin	ファウル			
1	〇〇 〇〇 (CAP)	4	⊗ P	P	Pc		
2	〇〇 〇〇	5	⊗				
3	〇〇 〇〇	6	⊗ U <sub>2</sub>	P	P	U <sub>2</sub>	GD
4	〇〇 〇〇	7	⊗ P <sub>2</sub>	P	T <sub>1</sub>	P	P
5	〇〇 〇〇	8	⊗ P <sub>2</sub>				
14	〇〇 〇〇	17	⊗ P <sub>2</sub>	P			
15	〇〇 〇〇	18	⊗ P <sub>2</sub>	Uc	P	P	P
	コーチ ●● 〇〇	サイン		C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>		
	Aコーチ 〇〇 〇〇	●●					

##### 記入上の注意

- ・選手氏名は黒でフルネームで正確に記入する。
- ・キャプテンには氏名の後に（CAP）と記入する。
- ・サインの欄にはコーチがサインをする（チームA、チームBの順）
- ・最初に出場する5人には×に○をつける（×は黒、○は赤で書く）もし申し出と違っていたら直ちに審判に知らせる。
- ・途中から出場した選手には×をつける（最初に出場したピリオドで使用している色の筆記用具で書く）。
- ・個人ファウル（P・U・T・D）を、そのピリオドの使用している色で書く。  
P：パーソナル・ファウル      U：アンスポーツマンライク・ファウル  
T：テクニカル・ファウル      D：ディスクォリファイング・ファウル

- ・フリースローが与えられるときには、その本数を使用している色で記入する。チームファウルによるフリースローも数を記入する。（罰則の相殺によりフリースローが与えられないときには後にCを記入する）。

- ・コーチのテクニカル・ファウルにはC、コーチ以外のベンチメンバーのテクニカル・ファウルにはBを記入する。

※テクニカル・ファウルのフリースローが1個になった。（変更）

- ・各ピリオド終了後に、使用した枠を、そのピリオドで使用していた色の筆記用具で太い線で囲む。
- ・プレイヤーまたはコーチが失格・退場したときはファウル欄に「GD」と記入する。ただしファイティングでの退場は「F」、交代要員の退場は「D」と記入する。

④ チーム・ファウル

- ・使用した枠に×をしっかりと書く（そのピリオド色の筆記用具で）
- ・使わなかった欄はそのままにしておく。
- ・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。

⑤ 得点

スコア	第1ピリオド	A	15	—	19	B
	第2ピリオド	A	19	—	20	B
	第3ピリオド	A	18	—	13	B
	第4ピリオド	A	22	—	22	B
	延長	A	5	—	4	B
最終スコア		A	79	—	78	B
勝者チーム		新潟県				

- ・チーム名は横書きで正式名称を記入する
- ・延長は何回あっても1行にまとめて記入する
- ・延長がない場合は、以下のように斜線「/」を入れる。

延長	A	/	—	/	B
----	---	---	---	---	---

- ・すべて黒の筆記用具で記入する

⑥ ランニングスコアの記入方法

	A		B
	1	●	4
7	<del>2</del>	●	7
	3	●	9
	4	4	
⑬	<del>5</del>	<del>5</del>	11
5	●	●	11
	7	7	
8	<del>8</del>	8	
	9	<del>9</del>	⑥

フィールドゴールは中央のランニングスコアに斜線（/）を書き、両脇の空欄に得点した選手の番号を記入する。スリーポイントは得点した選手の番号を○で囲む。

フリースローは中央のランニングスコアを●で塗りつぶし、両脇の空欄に得点した選手の番号を記入する。  
※それぞれのピリオドの色で記入する。

⑦ 各時限の開始と終了

	A		B		A		B	
	1	1			5	<del>41</del>	<del>41</del>	⑧
4	<del>2</del>	2				42	42	
6	●	<del>3</del>	⑪			43	43	
6	●	4			4	<del>70</del>	<del>70</del>	8
	5	5				76	76	
11	<del>37</del>	37			4	<del>77</del>	77	
	38	<del>38</del>	8			78	<del>78</del>	⑤
9	<del>39</del>	39				79	79	
	40	40				80	80	

- ・各ピリオドが終了したら各チームの最終得点を○で囲み、その下に1本の太い横線を引く
- ・3ピリオドからゴールと記入の方向が変わるので注意する
- ・行を変えるときには、前の行との関係に注意する
- ・4ピリオド終了後に延長を行う場合には、各ピリオド終了と同様に処理する。（延長も黒の筆記用具で記入する）
- ・ゲームが終了したら最終得点を○で囲み、その下に2本の太線を引く

・使用しなかった欄の左上から右下に斜線を引く

⑨ 最終手続（すべて黒色で書く）

- a：タイム・アウトの使用しなかった欄に2本の横線を引く（すべて黒色で）
- b：ファウルの使用しなかった欄に横線を引く
- c：両チームの得点をスコアシート最下段の欄に記入する
- d：記録が済んだらアシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラー、の順にサインする
- e：審判はスコアシートの点検をし、副審、主審の順にサインする
- f：主審のサインが終わった時点で、審判とテーブルオフィシャルズの仕事は終了する

(2) 審判との連絡を密にしよう

◎ OKサイン

審判と目を合わせ、コールを了解したことを伝えるためにする。わからないときには出さないで、もう一度確認する。

(3) スムーズに作業を進めよう

- ① スコアシートに記入したら、少しでも早くコートに目を向ける
- ② ファウル・交代・タイム・アウトが重なったときは、次の順番で落ち着いて、正確に合図する。(アシスタントスコアラーと協力して行う)
  - a ファウル・交代が重なったとき
    - 1：ファウルのコールを受ける
    - 2：交代の合図
  - b ファウル・タイムアウトが重なったとき
    - 1：ファウルのコールを受ける
    - 2：タイム・アウトの合図
  - c ファウル・交代・タイム・アウトが重なったとき
    - 1：ファウルのコールを受ける
    - 2：タイム・アウトの合図

(タイム・アウト中の交代は音を鳴らさない)

- ③ ファウルがあったとき、アシスタントスコアラーと声を出して確認を行い、ミスを防ぐ。  
例)「白5番、個人ファウル3回、チーム・ファウル4回」
- ④ 得点があったとき、声を出して確認する。  
例)「赤7番3ポイント、カウント、赤19点目」
- ⑤ 記入間違いは二重線ではっきりと引いて訂正する。
- ⑥ 途中でわからなくなった場合にはすぐにTO主任に確認をし、審判の指示を仰ぐ。時間が経過すればするほど訂正はできなくなる。
- ⑦ ファウルや得点は声に出して確認し合うこと。自分だけの勘違いということも少なくないので、他の人と確認し合う。

5 タイム・アウト、交代、オルタネイティング・ポゼッション・ルールに関わって(本来はスコアラーの仕事、主任 or オペレーターが補佐することも可能)

(1) タイム・アウト・交代の合図を円滑にできるようにしよう

- ① ゲームの流れを確認しながら、審判に知らせる。
  - ② タイマーやスコアラーと合図や機械操作の分担などを確認しておく。
  - ③ 交代やタイムアウトの合図をしてはいけない時期
    - ・フリースローのとき、審判からフリースロー・シューターに1投目のボールが与えられたとき
    - ・スローインのとき、審判がプレイヤーにボールをわたしたとき
- ※最後のフリースローが成功した時は、どちらのチームも交代やタイム・アウトができる。この交代やタイム・アウトが認められる時期は、スローインするプレイヤーがボールを持つ前までである。
- ④ 合図は大きく歯切れよく出そう
    - a タイム・アウト

- 合図は大きく1回、長め（3秒程度）にする。
- 審判の笛が鳴ったときにはいつでも取れる
- ファウルの後は、審判のコール後に合図する。
- 相手チームがフィールドゴールで得点した後は、スローインする選手がボールを持つまでに請求があれば取れる。
- 最後の時限の残り2分で時計が止まっても、得点したチームは取れない。

※ただし、審判が何らかに理由で試合を止めたときや、得点されたチームにタイム・アウトや、交代が認められたときは取れる。

- 審判が合図したら計時を始め、50秒後と60秒後の2回、合図器具を鳴らして知らせる。
- 新ルール、第4ピリオド残り時間2分を切ったら、3回残っていてもタイムアウトは2回までしか認められない。残りの回数を伝える。タイムアウトが認められないときは、断ること。

#### b 交代

- 合図は大きく1回のみ
- 審判の笛が鳴ったときにどちらのチームも交代できる。
- ファウルのときには、審判のコールがあった後に合図する。
- 最後の時限（4ピリオド・延長）の残り2分のとき、フィールドゴールが決まった後はスローインするチームに交代が認められる。このとき、スローインするチームにタイム・アウトや交代があったとき、相手チームも交代できる。
- 最後のフリースローが決まって交代があるときも、しっかり合図する。
- タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出があった交代に対しては、合図器具をならさない。

#### c 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、テクニカル・ファウル。

- コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウルまたはベンチも含め3回目のテクニカル・ファウル

#### d その他の緊急時

- ファウルをした選手の番号がはっきりしないとき
- チーム・ファウルのフリースローが行われないとき
- テーブル・オフィシャルズがミスをしたとき
- 計時の関係でトラブルがあったとき

※審判にわかるように合図し、判断と指示を仰ぐ。

#### (3) 各時限の終了とインターバル、開始の合図

- 各時限の終了の合図をタイマーが鳴らす。タイマーを共用しているときは協力して鳴らす。
- 2ピリオド・4ピリオドの開始30秒前と0秒(開始直前)
- 1ピリオド・3ピリオド開始の3分前と1分30秒前と0秒(開始直前)
- タイム・アウト（50秒後と60秒後の2回）

#### (4) 24秒ルールが成立したときの合図

- 合図器具と連動していない場合は、合図器具を鳴らす。

#### (5) オルタネイティング・ポゼション・ルールについて

- ① 試合開始時は、ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームが最初にコントロールしたときに、そのチームの相手チームが攻撃する方向を示す。(最初は器具を出さない。)
- ② その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーション（ボールがリングにはさまった場合も含む）が起きて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されたボールがコート内のプレイヤーにふれたときに表示器具（アロー）の向きを変える（スローインするチームのプレイヤーがスローインの規定に違反するヴァイオリションをおかしたときも含む）。
- ③ 3ピリオドがスタートするときには、表示器具（アロー）



の向きを変えてからスタートする（2ピリオド終了後、アローの向きを変えておくが良い）。審判にも変えたことを必ず伝達する。

（6）スコアラーを補助するためにゲームを言葉で解説しよう

例）「青10番シュート、ノーカウント、リバウンド白、白ボール、白8番シュート、カウント、白26点目、青ボール、・・・・」

（7）タイムアウトのとき、審判に積極的に話しかけよう

例）「白タイムアウト2回目です」

「赤は今のファウルでチーム・ファウル4つです」

（8）全体を見て他のテーブル・オフィシャルズを補助しよう

① ゲームから目を離さず、常にゲームの状況を言葉にしよう。

- ・ タイマーの時計を操作する時機
- ・ スコアシートと得点表示
- ・ 24秒計のリセットしたときの時間 など

② ミスを未然に防ぐために、気づいたことは必ず確認する。

例1）「このシュートが入ったら白のタイムアウトだよ」

例2）「Aチームのファウルは表示した？」

## 6 アシスタントスコアラーの仕事

（1）ファウルするとき、スムーズに処置しよう。

- ① 笛が鳴ったら、必ず審判の動作を見よう。
- ② スコアラーと個人ファウル、チーム・ファウルの確認をする。
- ③ チーム・ファウルの表示を忘れず、早く表示する。
- ④ ファウルの回数は、審判のコールがあってから表示する。このとき、審判・ベンチ、観客を含め、会場全体から確認しやすいように表示の仕方を工夫する（時間は5秒程度）。
- ⑤ 常に次のプレイに備え、コートに目を向けておく。
- ⑥ ダブルファウルの場合、審判の合図に対応して左側のチームのファウル回数を表示し、その後右側のチームのファウル回数を表示する。
- ⑦ チームファウルの回数の表示について
  - a 4回目のファウルの合図のときに「4」を表示
  - b その後、ボールがライブになったとき「赤い標識」を表示
  - c 5回目のファウルの合図のときに「5」を表示
  - d 6回目以降は「5」を表示し続ける

※アシスタントスコアシートは基本的に使わない。

（2）スコアラーを補助するためにゲームを言葉で解説しよう

① 得点の経過やファウルの数を言葉にしよう。

例1）「赤10番シュート、3ポイント、カウント、赤31点目、白ボールです。」

例2）「白6番ファウル3回目、白チームファウル4回目です」

② Bチームサイドに座っているので、Bチームから交代（タイムアウト）がきたときは「Bチーム交代（タイムアウト）来てるよ」と伝える

（3）得点表示、タイムアウトの表示版を操作し（電光掲示の場合）、常に、スコアシートが正しく記入されているか、得点表示がまっているか確認する。

※めくり表示が正しく出されているかも確認する。

## 7 タイマーの仕事

(1) ゲームクロックを正確に操作しよう

- ① 時計を動かす瞬間（必ず動いたことを確認する）
  - a) スローイン：ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
  - b) ジャンプボール：ジャンパーがタップした瞬間
  - c) フリースロー：成功したら、スローインと同じ。  
不成功のときは、プレイヤーに触れた瞬間
- ② 時計を止める瞬間（必ず止まったことを確認する）
  - a) 審判の笛が鳴った瞬間
  - b) タイム・アウトの請求があったとき、相手のフィールドゴールが成功した瞬間
  - c) 最後の時限（4ピリオド・延長）の残り2分でフィールドゴールが成功したとき
  - d) 24秒の合図が鳴っても審判の笛がなければ時計は止めない！

(2) 動作をきびきびしよう

- ① 審判の笛と同時に手を挙げよう
  - ・ 肘、指を伸ばし、頭上にまっすぐ高く上げる。
  - ・ タイム・アウトの間は挙げなくてよい。フリースローは最後のときだけ挙げればよい。
- ② タイムインの合図は、手を握って降ろす。
- ③ 残り10秒くらいになったら、終了の合図の準備をして、プレイをしっかりと見る。ショットクロックオペレーターや主任 or オペレーターにカウントダウンしてもらおう。

(3) 複数の時計を正しく使おう

- ・ ゲームクロック：計り始め、計り終わりを正確に
- ・ タイム・アウト用：審判がコールしてから50秒後と60秒後の2回、合図器具を鳴らして知らせる
- ・ 交代用：審判が失格や5ファウルを宣したとき、選手の負傷によって試合を中断したときなど  
※タイム・アウト用と交代用は同じものでよい

## 8 ショットクロックオペレータの仕事

### ※24秒オペレーターから名称変更

(1) 3人目の審判と自覚し、しっかりと判定し、合図しよう

- ① 計り始めるとき
  - ・ チームがボールをあらたにコントロール（保持）したときは、そ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瞬間
  - ・ スローインとのときは、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たとき

**※オフェンスでもディフェンスでも触れた瞬間にスタートする。**

- ② 計り終わるとき（リセットのケース）
  - ・ コントロールしていたプレイヤーの相手チームのプレイヤーがボールをコントロールした瞬間
  - ・ ショットが成功した瞬間
  - ・ ショットまたはパスのボールが相手チームのリングに触れた瞬間
  - ・ ボールをコントロールしているプレイヤーの相手チームに原因があって、審判がゲームを中断したとき
  - ・ ボールがデッドになったとき  
（ファウル、ヴァイオレーション、ジャンプ・ボール・シチュエーションにより攻撃するチームが変わる場合）
- ③ 計時を継続するとき
  - ・ アウト・オブ・バウンズの後、それまでボールをコントロールしていたプレイヤーのチームにふたたびスローインのボールが与えられるとき
  - ・ ジャンプ・ボール・シチュエーションで攻撃するチームが変わらない場合（ボールがリングにはさまった場合も）
  - ・ ダブルファウルが起こったとき、ボールのコントロールは変わらないので継続する。
  - ・ ボールをコントロールしているプレイヤーのチームに原因があって、審判がゲームを中断したとき

※継続のケースで誤ってリセットしてしまったら、すぐに審判に伝え、指示に従って再開する。



フロントコートでディフェンスチームにファウル、キックボールのヴァイオレーションがあり、フロントコートからのスローインで再開されるケースは、リセットにならず、次のように処置する。

残り時間が14秒以上の時⇒残り時間を継続して計る。

残り時間が13秒以下の時⇒14秒にリセットして計る。

ボールをコントロールしているチームの相手チームにファウル、ヴァイオレーションがあった場合は、次のように24秒計を操作する。

- ① 審判の笛がなった瞬間に、確実に24秒計を止める。すぐにリセットしない。審判が何を宣したかを確認する。
- ② 次にどちらのチームのスローインで再開されるか、フリースローかどうかを確認する。
- ③ ファウル、キックボールのヴァイオレーションでこれまでボールをコントロールが引き続きスローインで再開するときは、スローインの場所がどこかで操作が違う。

バックコートは24秒計リセット

フロントコートは14秒以上のときは継続

13秒以下のときは14秒にセットする

- ④ アウト・オブ・バウンズやジャンプ・ボール・シチュエーションでこれまでボールをコントロールしていたチームが引き続きスローインで再開するときは、残り時間を計る。

※14秒は関係ない。

- ⑤ フリースローで再開のときはリセットする。
- ⑥ その他、別紙、24秒計の操作方法を確認すること。

※24秒の終わり近くにショットがなされボールが空中にある間に24秒の合図がなった場合

- ・バスケットに入った場合→得点が認められる。
- ・リングにふれた場合→ヴァイオレーションにはならず、24秒計はリセットされる。
- ・リングにふれなかった場合→ヴァイオレーションになるとなるが、防御側の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。

## 2015ルール変更

ショットまたはパスのボールがリングに当たった後で、オフェンス側のチームがリバウンドした場合は14秒にリセットする。

※バックコートであってもリバウンドであれば14秒にする

リングに当たった後で、どちらのチームもコントロールしないで引き続きオフェンス側のスローインで再開される場合も14秒からスタートする。

### ⑦ ボールのコントロールの確認

- ゲーム開始のジャンプ・ボールのとき  
24秒でスタートする。プレイヤーがボールに触れた瞬間にはボールの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を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ねらうとき  
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24秒の計測を続ける。
- ボールがリングに触れた後のリバウンド争いの状態のとき（※ショットでもパスでもボールが触れた後で）  
どちらのチームがコントロールするかにより、リセット秒数が違う。ディフェンス側のチームがコントロールすれば24秒にリセット、オフェンス側のチームがコントロールすれば14秒にリセットする。どちらの場合も、触れただけでスタートせずに、確実にコントロールしたことを確認してから動かすこと。ゆっくり丁寧に確認してからよい。
- リングに触れた後でどちらのチームにもコントロールがなく、オフェンス側のチームのスローインで再開される場合  
リングに触れた後ヘルドボールになった、オフェンス側のチームがボールに触れた、ディフェンス側のチームにファウルがあったなどがあり、引き続きのオフェンス側のチームが

スローインで再開する場合は14秒にリセットする。

- リングに触れディフェンス側のチームがコントロールした後で、ディフェンス側のチームにファウル、バイオレーションが宣せられ、オフェンス側のチームがスローインする場合一度ディフェンス側のチームがコントロールしているので、24秒リセット。その後の罰則が適用されコントロールが変わるので、24秒リセットでよい。

#### (2) 合図器具を鳴らす

- ① ミスをなくすために、残り10秒を切ったらカウントダウンをして、0秒(終了)と同時に合図をできるようにする。
- ② 24秒オーバータイムとショットが重なったら、どちらが先かを確認しておき、審判から問い合わせがあったら、確認できていることのみを伝える。

#### (3) ショットクロックの表示の仕方

- ① ゲームの開始、バックコートからのスローイン、リングに当たったあとは、ショットクロックの表示は消しておく。コントロールしたところから表示を点灯すること。
- ② アウトオブバウンズやフロントコートでスローインで継続する場合は残り時間を表示しておく。14秒にリセットする場合も同様に14秒を表示しておく。

#### (4) その他

- ① リバウンドショットが続くときも、こまめに計時しよう。
- ② Aチームサイドに座っているので、Aチームの交代が来たら、スコアラーに「Aチーム交代来てるよ」と伝える。
- ③ 各時限の残り24秒を切っても計測は続ける。14秒を切って、オフェンスリバウンドの14秒がない状態で、ボールがデッドで時計が止められているときに電源を切る。
- ④ 審判がリセットの合図をしたら、その判断にしたがう。
- ⑤ 機械によって14秒リセットの操作方法が若干違うので、ゲーム前に操作をよく練習しておくこと。

#### (5) 時限の終わりのショットクロックの操作

※ショットクロックの電源を切ることができるのは、24秒ルールのヴァイオレーションの可能性がなくなり、ボールがデッドで時計が止まっているときである。

電源を切ることができる場面までは、以下のように操作する。

- ① 残り時間24秒未満で、リバウンドをディフェンスがとったときは、24秒を表示し、動かさないでおく。
- ② ①の後で、そのチームがオフェンスリバウンドとった場合で、残り14秒以上あるときはショットクロックを動かす。14秒未満の時は、14秒に表示したまま止めておく。
- ③ 残り時間14秒未満で、リバウンドをディフェンスがとったときは、24秒を表示し、動かさないでおく。また、リバウンドをオフェンスがとったときは、14秒に表示したまま止めておく。