

テーブル・オフィシャルの主な任務－1

[30秒タイマーの役割]

30秒計操作

計測のスタート

30秒ルール用の装置又はストップウォッチを使って秒数をはかりボールを保持しているチームが30秒以内にショットをしなかったとき合図をする。 30秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持したときから秒数をはかり始める。
(ボールをキャッチまたはドリブルを始めたとき)

計測のストップ

- (1) ボールがシューターの手から離れてバスケットに入るかリングに触れたとき
- (2) 相手チームがボールを保持したとき
- (3) ファウル、ヴァイオレーション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
- (4) そのほか、審判がゲームの中断を命じたとき

計測のポイント

ボールコントロールの確認

プレイヤーがボールに触れただけではコントロールしたことはない。

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おこるので特に注意する。

ジャンプボールの後やりバウンド争いの状態のとき

どちらも、新たに30秒を計るケースだが、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チールを狙うとき

防御プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後ルーズ・ボールの状態になったときを含む）では、攻撃側の30秒は終わらない。 防御プレイヤーがボールのコントロールするまでは、30秒の計測を続ける。

ショットされた瞬間

ショットされた場合、そのボールがリングに触れたかどうか細心の注意をして、**リングに触れた瞬間に30秒計をリセット**することに心掛ける。ブザーが30秒計と連動していない場合は、残秒0になった瞬間にブザーまたは笛を鳴らす。ショットされたボールがリングに触れず再び、同じチームのプレイヤーがボールをコントロールした場合は30秒を測り続ける。

ショットのボールが空中にあるときブザーが鳴った瞬間

ショットが成功した場合点数が認められるショットが不成功でもボールがリングに触れば、プレイはそのままつづけられる。ショットのボールがリングに触れなければヴァイオレーションとなるが防御側のチームが**そのボールを明らかに直接保持（コントロール）することができた**と審判が判断すればプレイはそのまま続行される。

【注 釈】

「直接保持」 ショットした相手チームのプレイヤーが、**そのボールが床に触れたり、ショットしたチームのプレイヤーに触れることなく保持（コントロール）したことをいいます。**

ショット以外の場合

リセットとなる場合も、まず計測をストップし確認してから、リセット習慣を身につけるようにする。

その他のポイント

最後の30秒

プレイヤーが新たにボールをコントロールしたときに競技時間の残りが30秒未満だった場合には、30秒計はストップする。

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、継続かりセットで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。

30秒計のリセット



人さし指を伸ばし、
頭上で大きくまわす

旗等による合図

30秒の電光表示装置がない場合や故障した場合は、黄色旗、赤色旗を用いて次のように表示する。

	30秒～16秒	: 表示なし
	15秒～6秒	: 黄色旗で表示
	5秒～1秒	: 赤色旗で表示
	0秒	: ブザー又は笛

テーブル・オフィシャルの主な任務-2

ゲーム・クロック操作

試合の流れ \longrightarrow

[タイマーの役割]

ゲーム前	1 P	インター ヴァル	2 P	ハーフ タイム	3 P	インター ヴァル	4 P	インター ヴァル	延長	インター ヴァル	延長
	6	1	6	5	6	1	6	2	3	2	3

合図器具を鳴らす

単位：分

3分前				3分前							
1分前				1分前							
1P開始直前		2P開始直前		3P開始直前		4P開始直前		延長開始 直前		延長開始 直前	



の時間をはかりそれぞれの終了を合図器具を鳴らして、審判と周囲に知らせる。

次の瞬間ゲーム・クロックを動かす

- (1) ジャンプボールの場合
ジャンパーがボールをタップしたとき
- (2) フリースローが不成功でゲームが続けられる場合
ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
(あとにフリースローが続く場合やセンター・ラインからスロー・インになる場合を除く)
- (3) スローインの場合
ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

次の瞬間ゲーム・クロックを止める

- (1) 各時限が終わったとき
- (2) 審判が次の合図をしたとき
 - (a) ファウル
 - (b) ヴァイオレーション
 - (c) ヘルドボール
 - (d) そのほかの理由で笛を鳴らしたとき
- (3) あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの
相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき
) 30秒計の合図がなくてもゲームクロックを止めてはならない。

タイム・アウトの場合

ゲームクロック以外の測定用具 ストップウォッチ (30秒計) 等を使用して計測する。
タイム・アウトの時間は審判が宣したときから測り始める。

タイム・アウト



(笛を鳴らしながら)
両手で(片手は人さし指で)T型をつ
くって示す

タイム・アウトの終了

タイム・アウトが宣せられてから**50秒が経過したとき**、タイマーは合図器具を鳴らして、審判に知らせる。

タイマーの合図があったとき、審判は笛を鳴らし両チームのプレイヤーにコートに戻るよう促す。

) 両チームのプレイヤーは、この合図があるまでは、チーム・ベンチ付近にいなければならない。

タイムアウトが宣せられてから**60秒が経過したとき**、タイマーは再び合図器具を鳴らして、審判に知らせる。

審判は、2回目(60秒)の合図があるまでは、ゲームを再開させては、ならない。

テーブル・オフィシャルの主な任務-3

[スコアラー、アシスタント・スコアラーの役割]

- スコアラーはスコアシート記入法に従ってスコアシートに記入する。 別紙記入例参照
- 各チームのプレイヤーが1 p ~ 3 pで10人出場していることを確認する。
- 各チームのプレイヤーが1 p ~ 3 pまで連続出場していないことを確認する。
スコアラーは3 p開始のメンバーチェック時に上記2点に問題が認められる場合、

審判に報告する。

スコアラー（又はタイマー）は次のことを合図して審判にしらせる。

- (1) プレイヤーの5回目のファウル
- (2) チームの各クォーターの4回目のプレイヤーのファウル
- (3) タイム・アウト
- (4) タイム・アウトのときの交代

< ポゼションの表示器具 >

ポゼション・アローの表示器具はスコアラーが担当する。

アシスタント・スコアラーが協力して担当してもよい。

スコアラーはポゼション・アローを次のようにする。

- 第1クォーターのジャンプボールのタップでどちらかのチームがボールを保持したらその相手チームが攻撃する方向にポゼション・アローの方向を向ける。
- その後、第2、第3、第4、各延長時間でジャンプボールが宣せられたあとスロー・インでゲームが再開されるたびにスロー・インが終わったらポゼション・アローの方向を逆の方向に向け直す。



アシスタント・スコアラーは次のようにする。

- アシスタント・スコアラーはプレイヤーにファウルが宣せられるたびにスコアラーから連絡を受け、そのファウルがプレイヤーの何回目のファウルであるかがよくわかるように標識で示す。チーム・ファウルの回数もそのたびに示す。

記録の訂正

得点、ファウル、タイム・アウトの記録の間違いは主審の承認によっていつでも訂正できる。

主審がスコアシートにサインしたあとは、記録の訂正ができない。

スコアラーの任務（審判への合図・連絡）	タイム・アウトが認められるチーム
審判が笛を吹いたとき ファウル・ヴァイレーション ジャンプボール・シチュエーション その他、審判の判断で中断	両チーム
あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの相手のフィールド・ゴールの直後	得点されたチーム スロー・インするチーム
あらかじめタイム・アウトを請求しているチームの自分のフィールド・ゴールの直後	得点したチーム ×

第4クォーター（4 p）と延長時間のプレイヤーの交替	
審判が笛を吹いたときの どちらかのチームのタイム・アウト時 ファウル・ヴァイレーション ジャンプボール・シチュエーション その他、審判の判断で中断	両チーム O・K
最後のフリー・スローが成功した直後 フリー・スローの前にタイム・アウトが認められ最後のフリー・スローが成功した場合	フリースロー・シューター O・K