



TABLE OFFICIALS MECHANICS

～より信頼されるテーブルオフィシャルズのために～

2019年4月
(2019競技規則・スコアシート対応)

一般社団法人山口県バスケットボール協会 TO委員会

はじめに

テーブルオフィシャルズは、審判とともに、バスケットボールのゲームを公正かつ円滑に進行させる役割を担っている。プレーヤーが頻繁に交代する中で多くの得点の機会があり、また、秒単位（ときにはコンマ1秒単位）の時間で制御されるなどの特性をもつバスケットボールのゲームにおいて、テーブルオフィシャルズの役割は、とても重要であり、また、やりがいのある仕事である。テーブルオフィシャルズの役割を十分に果たして無事にゲームを終えることができたとき、あなたは、他の仲間とともに大きな喜びと充実感を得ることができるであろう。

優れたテーブルオフィシャルズになるために、特別な能力は必要ない。必要なものは、「正しい知識」「豊かな経験」「高い責任感」であり、そして何よりも、それらを得ようとする「強い意欲」である。

当委員会は、ひとりでも多くの人々がテーブルオフィシャルズの重要性とやりがいを理解し、信頼されるメンバーとなることを願ってこの冊子を作成した。テーブルオフィシャルズに関する「知識」を獲得するためには大いに力になるものと信じる。知識を得る中で「責任感」も培われることを期待し、その上で多くの「経験」が積み重ねられることを願うものである。

なお、この冊子の内容は、公益財団法人日本バスケットボール協会発行「2019 バスケットボール競技規則」に基づいている。テーブルオフィシャルズの仕事に関するより詳細な内容については、それらを参照されたい。

目 次

1. テーブルオフィシャルズ全体	1
2. スコアラーの任務（スコアシートの記入）	3
3. スコアラーの任務（審判への合図・連絡）	7
4. アシスタントスコアラーの任務	9
5. タイマーの任務	10
6. ショットクロックオペレーターの任務	11
7. ファウルの記録の仕方（特別な場合）	14
8. TOに関係する主なルール変更点（2019 新ルール）	15

※ この冊子は(一社)山口県バスケットボール協会サイト (<http://yamaguchibasketball.com/>) からダウンロードできます。

※ 内容についてお気付きの点がありましたら、山口県バスケット協会事務局 (yabba@goo.jp) までご連絡下さい。

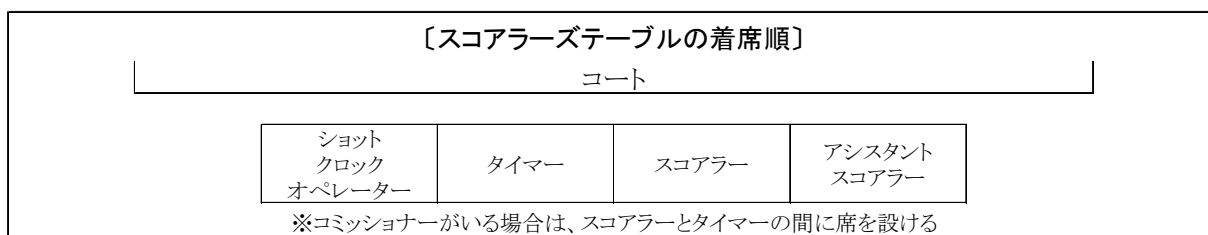
1. テーブルオフィシャルズ全体

テーブルオフィシャルズは、それぞれのメンバーが自らの責任を自覚して緊張感をもってゲームに臨み、一つのチームとして役割を果たすことが求められている。テーブルオフィシャルズは、観客ではない。

(1) テーブルオフィシャルズの構成

テーブルオフィシャルズは、以下の4名で構成される。

名 称	主 な 任 務
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代） ポゼッションアローの表示
アシスタントスコアラー	スコアラーとの協力（得点やファウルの確認）、得点やファウルの表示
タイマー	ゲームクロックの操作、タイムアウトの計測
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作



(2) メンバー間の協力

テーブルオフィシャルズの仕事は、4人が協力して行う。中でもスコアラー系（スコアラーとアシスタントスコアラー）同士と、タイマー系（タイマーとショットクロックオペレーター）同士の協力は重要である。

①得点・ファウルの確認（スコアラー系）

「どのプレイヤーの得点・ファウルか」の事実の確認と、記録（スコアラー）と表示（アシスタントスコアラー）を常に一致させることを目的に、以下のことを声に出して互いに伝え合う。

- ・得点・・・得点したプレイヤーの番号、両チームの合計得点
- ・ファウル・・・ファウルしたプレイヤーの番号、プレイヤーとチームのファウルの個数

※ 伝え方のルールを、事前に2人で決めておく

②視野の分担（スコアラー系）

スコアラーとアシスタントスコアラーは、二人の目で得点やファウルを確認することが基本だが、スコアシートの記入や表示機器の操作のために、それぞれ、プレーを目で追えないことがある。2人がともにプレーから目を離す時間帯を作らないよう、互いに配慮する。

③「スタート」「ストップ」の声出し（タイマー系）

タイマーとショットクロックオペレーターが、それぞれ「スタート」「ストップ」の声を出しながら表示機器を操作し、その声一致することをめざす。（ゲームクロックが止まっている場面で、両者のスタートのタイミングが異なるのは、ゲーム開始のトスアップのときと、最後のフリースローのボールがリングに触れたときのみである。スローインのときのスタートのタイミングは同じであり、審判の笛によるストップのタイミングも同じである。）

④カウントダウン（タイマー系）

タイマーとショットクロックオペレーターは、それぞれのクロックのゼロ秒近くで、プレーを目で追いながら表示機器を操作することが重要である。互いに、ゼロ秒近くでクロックを目で追わなくても残り秒数が意識できるよう、2人が一緒にカウントダウンを行う。

⑤「当たった」「当たってない」の声出し（タイマー系）

ショットクロックの正確な操作のために、ボールがリングに当たったかどうかを2人が声に出して確認する。

⑥ベンチの状況の伝達（アシスタントスコアラー、ショットクロックオペレーター）

スコアラーズテーブルのチームベンチ寄りに座るアシスタントスコアラーとショットクロックオペレーターは、ベンチの状況を見て、交代やタイムアウトの兆候があれば、速やかにスコアラーに注意を促す。

(3) 審判との協力とコミュニケーション

テーブルオフィシャルズと審判の協力は不可欠である。コミュニケーションの手段としては、アイコンタクト（互いに視線を合わせる）や「コミュニケーションのシグナル」が中心となる。必要な場合には声かけも行う。



①得点のシグナルに対するレスポンス（スコアラー）

審判の得点のシグナルは、スコアラーズテーブルに向けて行われるので、スコアラーは確認したら「コミュニケーションのシグナル」を審判に返す。

②ファウルのレポートに対するレスポンス（スコアラー）

スコアラーは、審判のファウルのレポート（プレイヤーの番号、ファウルの種類、次の処置（フリースローかスローインか）の報告）に対して、自らも声に出して復唱し、確認したら「コミュニケーションのシグナル」を審判に返す。

③手を上げること（タイマー）

タイマーが手を上げることは、テーブルオフィシャルズがゲーム再開の準備ができている合図になる。審判の笛でゲームを止めたあと、ファウルの処理などで間ができるときは一旦手を下ろし、他のメンバーがゲーム再開の準備が整っていることを確認してから再び手を上げる。

ゲームクロックを止めても審判が気づかない場合（フィールドゴールのあとのタイムアウトなど）は、手を上げ続けておく。

(4) ゲーム前後のミーティング

①ゲーム前

メンバーの役割分担を確認し、担当するゲームの注意点等について話し合う（この話し合いは審判とともに行うことが望ましい）。また、機器の操作方法（特にショットクロックのリセットの方法、時間や得点の修正方法）について確認し、練習しておく。

②ゲーム後

次に担当するゲームのために、よかった点・よくなかった点を振り返る。特に、ゲームの中で起こったミスについては原因と再発防止策を話し合う。また、疑問点があれば、競技規則で確認したり、審判に尋ねるなどして解決を図る。

便利アイテム「付箋（ふせん）」

スコアラーには、筆記用具・定規が不可欠だが、他に付箋があると便利である。

付箋にチーム名やユニフォームの色を書いてスコアシートに貼れば、誤記入の防止に役立つ。また、スコアボードの得点入力ボタンに貼れば、誤操作の防止に役立つ。ユニフォームの色に近い付箋を使えば更に効果的である。

その他、あとで審判に確認したいことがあるときに、スコアシートの該当場所に目印として貼っておくなど、メモ紙代わりに使うこともできる。

2. スコアラーの任務(スコアシートの記録)

(1)スコアシートの準備

スコアシートには、事前に以下の事項を黒(又は青)色で記入しておく。プリンターで印字してもよい。

チーム名 大会名 Game No. 日付 時間 場所 審判の氏名

チームA: TeamA	東西スターズ				チームB: TeamB	南北ファイターズ			
大会名 Competition	全日本バスケットボール選手権大会	日付 Date	2019/11/28	時間 Time	13:30	クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎		
Game No.	12	場所 Place	▲▲スーパーアリーナ			1st アンバイア Umpire1	大阪 次郎	2nd アンバイア Umpire2	愛知 三郎

チームA: TeamA	東西スターズ										
タイムアウト Time-outs	チームファウル Team fouls										
クォーター Quarter ①	1	2	3	4	クォーター Quarter ②	1	2	3	4		
クォーター Quarter ③	1	2	3	4	クォーター Quarter ④	1	2	3	4		
オーバータイム Overtimes											
No.	Licence no.	選手氏名 Players			No.	Player in	ファウル Fouls				
1	1 2 3	青木 春男			00		1	2	3	4	5
2	2 3 4	井上 仁史			0						
3	3 4 5	上田 不二雄			1						
4	4 5 6	榎田 平治			3						
5	5 6 7	小野原 誉 (CAP)			4						
6	6 7 8	角村 波平			5						
7	7 8 9	木之下 忍			6						
8	8 9 0	久保田 沼生			10						
9	9 0 1	源田 稔次			12						
10	0 2	小山田 野里彦			13						
11	1 2 3	佐藤 寛			23						
12	2 3 4	嶋 金太			34						
13											
14											
15											
16											
17											
18											
コーチ	0 0 1	山口 馬助									
A. コーチ	0 0 2	島根 玉子									

チーム名

「審判の氏名」は事前に記載することが望ましい。
(審判本人のサイン欄ではない)

プレーヤーのライセンスナンバー・氏名・ユニフォームの番号

- ・ユニフォームの番号順に記入する
- ・キャプテンは氏名の横に(CAP)と記載
- ・最後に記載されたプレーヤーの下の行に横線を引き、さらにファウルの欄に斜線を引く。(17名ならば、18番目の枠のファウルの欄まで横線を引く)

コーチ、Aコーチのライセンスナンバー・氏名

※ ライセンスナンバーについて

- ・最後の3桁を記入する。
- ・記載を要しない場合もある。(記載の有無については大会主催者に確認すること)

(2)ゲーム開始前の手続き

コーチは、決められた時間(※)までに次のことを行う。 (※)大会主催者が決める

- ・記入されているチームメンバーの氏名・番号、コーチ、Aコーチの氏名を確認する。
- ・最初に出場する5人のプレーヤーのPlayer-in欄に小さな×を黒(又は青)色で記入し、サインをする(チームAのコーチが先に行う)。キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、ゲーム・キャプテンの番号をスコアラーに伝える。

スコアラーは、ゲーム開始時に次のことを行う。

- ・最初に出場する5人のプレーヤーを確認して、×に○を赤色でつける。
- ・もし申し出との食い違いがあれば直ちに審判に知らせる。

(3)スコアシートの記録方法(チーム欄)

第1Q・第3Qは赤色で、第2Q・第4Q・OTは黒(又は青色)で記録する。

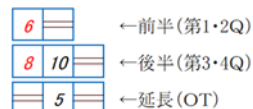
※「Q」・・・クォーター 「OT」・・・オーバertime(延長)

チームA: TeamA		東西スターズ	
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls	
6	クォーター Quarter ①	4	②
8 10	クォーター Quarter ③	4	④
5	オーバertime Overtimes		

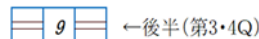
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1	1 2 3	青木 春男	00	⊗ P ₂	
2	2 3 4	井上 仁史	0	⊗ P P P ₂	
3	3 4 5	上田 不二雄	1	⊗ P _G	
4	4 5 6	榎村 平治	3	⊗	
5	5 6 7	小野原 誉 (CAP)	4	⊗ P P ₁	
6	6 7 8	角村 波平	5	⊗ P ₂ P T ₁	
7	7 8 9	木之下 忍	6		
8	8 9 0	久保田 沼生	10	⊗ P P P ₂	
9	9 0 1	源田 稔次	12		
10	0 1 2	小山田 野里彦	13	⊗ P P ₁ P ₃ U ₂ P	
11	1 2 3	佐藤 寛	23		
12	2 3 4	嶋 金太	34	⊗ U ₂ P U ₂ GD	
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ		0 0 1	山口 馬助	B ₁ C ₁	
A.コーチ		0 0 2	島根 玉子		

タイムアウトの記録

- 各Q、OTの経過時間(分単位)で記録する
[例] (10分Q) 残り4分32秒 → 「6」
(10分Q) 残り0分45秒 → 「10」
(5分OT) 残り0分23秒 → 「5」
- 使わなかった枠は、黒(または青)色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)



- 第4Qの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に2本の横線を引く。



チームファウルの記録

- プレーヤーのファウルのたびに数字を×で消す。
- コーチのファウルはチームファウルに含まない。



ゲーム出場の記録 (Player・inの欄)

- ゲームの最初に出場するプレーヤーは、コーチの書いた×(黒(又は青)色)に○(赤色)をつける。
- 途中から出場したプレーヤーは、そのQで使用する色で×を書く。

ファウルの記録

- ファウルの種類を表す文字を記入する。
- フリースローが含まれる場合はその数を書き添える。
(フリースローが相殺される場合は「C」を書き添える)。
- 第2Qとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に黒(又は青)色で太線を引く。
- ゲームの終わりに使用しなかった枠に黒(又は青)色で横線を引く。

[主なファウルの種類を表す文字]

プレーヤーのファウル (チームファウルとして数える)

- P ... パーソナルファウル
- T ... テクニカルファウル
- U ... アンスポーツマンライクファウル
- GD ... 失格・退場 (合計2個目のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルによるもの)
(GD=Game Disqualification ゲームディスクォリフィケーション)

コーチのファウル (チームファウルとして数えない)

- C ... コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対するテクニカルファウル
- B ... 上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウル

※上記以外の記録方法は、「7. ファウルの記録の仕方 (特別な場合)」参照のこと

審判のシグナル

テクニカル ファウル	アンスポーツ マンライク ファウル
両手でTを示す	手首を握って頭上に上げる

(4)スコアシートの記録方法(ランニングスコア)

フィールドゴール (2点)
 得点合計の数字を斜線 (/) で消し、得点したプレイヤーの番号を記入

フィールドゴール (3点)
 得点合計の数字を斜線 (/) で消し、得点したプレイヤーの番号を記入し○で囲む

フリースロー
 得点合計の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する

※ 不成功だったフリースローは記録しない

各Q、OTの終了
 得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

色の使い分け方
 第1Q 赤色
 第2Q 黒(又は青)色
 第3Q 赤色
 第4Q・OT ... 黒(又は青)色

ランニング・スコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
	1 ● 6	12 41 ● 5		81 81	10		
5	2	42 42		13 82 82			
	3 9	4 43 43		83 83 10			123 123
8	4 4	44 44 (4)		9 84 84			124 124
	5 4	12 45 45		4 ● 85			125 125
9	6 6	46 46 5		10 ● ● (14)			126 126
	7 5	7 47 47		87 87			127 127
4	8 8	48 48 10		8 88 88 5			128 128
	9 10	9 49 49		89 89			129 129
13	10 10	4 ● 50 12		7 90 90			130 130
	11 4	4 ● 51		7 ● 91 (14)			131 131
9	12 ● 4	52 52 9		13 ● ● 4			132 132
	13 13	9 53 53		13 ● ● 4			133 133
	14 14 10	54 54		94 ● 4			134 134
(12)	15 15	12 55 55 (4)		4 ● 95			135 135
	16 ● 10	56 56		96 96			136 136
13	(17)	12 ● 57 10		97 97			137 137
	18 5	58 ● 7		98 98			138 138
8	19	12 59 ● 15		99 99			139 139
	20 20	60 60		100 100			140 140
13	21 21 (6)	12 61 ● 4		101 101			141 141
	22 22	62 62		102 102			142 142
6	23 23 4	7 63 63 7		103 103			143 143
6	● 24	7 ● 64		104 104			
	25 25 9	65 65 4		105 105			
7	26 26	11 66 66		106 106			
	27 27 7	11 ● 67		107 107			
4	28 28	68 68 (6)		108 108			
	29 29 4	9 69 ● 6		109 109			
4	30 30	70 70		110 110			
	31 31 4	13 71 71 10		111 111			
8	32 32	72 72		112 112			
	33 ● 6	8 73 73		113 113			
12	34 ● 15	74 74 (14)		114 114			154 154
	35 ● 15	8 75 75		115 115			155 155
7	36 36	76 76		116 116			156 156
6	● 27 5	77 77 (4)		117 117			157 157
	38 38	(9) 78 ● 4		118 118			158 158
4	39 39 4	79 ● 8		119 119			159 159
	40 ● 5	12 80 80		120 120			160 160

ゲーム終了
 最終の得点合計の数字を○で囲み、下に太い二本線を引く。その下の使わなかった欄には黒色で斜線 (\) を引く。

※ 左利きのスコアラーは、フィールドゴールの得点を消す斜線に \ を用いてもよい。

(5) インターバル、ハーフタイムにすること

- ① それぞれのQの色でランニングスコア欄の最後の得点を○で囲み、その下に太い線を引く。
- ② それぞれのQの色でランニングスコアの下得点欄にクォーターの得点を記入する。
ハーフタイムには次のことも行う
- ③ すでに使用したファウル数の枠と未使用の枠の間に黒(又は青)色の太線を引く。
- ④ 前半(第1Q・2Q)に使わなかったタイムアウトの枠に黒(又は青)色で二本線を引く。
- ⑤ 後半の最初に出るプレイヤーを確認し、あらたに出場するプレイヤーがいればPlayer・inの欄に赤色で×を記入する。(ハーフタイム中の交代はスコアラーへの申し出の必要がない。)

(6) ゲーム終了後にすること (※ 記入はすべて黒(又は青)色)

- ① ゲームが終了したら、速やかに試合終了時刻(hh:mm形式)を記入する。
- ② ランニングスコア欄の最終得点を○で囲み、その下に太い二本線を引く。その下の使用しなかった枠に斜線(\)を引く。
- ③ 後半(第3・4Q)とOTの使わなかったタイムアウトの枠に二本線を引く。
- ④ すでに使用したファウル数の枠と未使用の枠の間に太線を引き、未使用の枠に横線を引く。
- ⑤ ランニングスコアの下得点欄に、第4QとOT(延長)の得点と最終スコアを記入する。OTの得点欄は、何度行っても得点を合計して記入する。OTを行わなかったときは“/”を記入する。
- ⑥ 勝者チームの名前を記入する。
- ⑦ 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、スコアラーがサインをする(スコアラーは最後にサイン)。そのあと、スコアシートを審判に渡し、サインを受ける。クルーチーフ(主審)がスコアシートにサインした時点で、テーブルオフィシャルズの任務は終了する。

スコアラー Scorer	岩国 愛子
A. スコアラー A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア Umpire1	大阪 二郎
2ndアンパイア Umpire2	愛知 三郎

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter4	A	19	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score		A	53	-	54 B
勝者チーム Name of Winning Team	南北ファイターズ				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05				

(7) OT(延長)の場合

- ① OTは第4Qの続きと見なすので、チームファウルは第4Qに続けて数える。
- ② タイムアウトは1回のOTにつき、各チームが1回ずつとることができる。

(8) コミュニケーション(TO間、TO・審判間)

- ① スコアラーは、得点のたびに、アシスタントスコアラーとの間でプレイヤーの番号と得点合計を声に出して確認する。
 - ② スコアシート記入前に、得点されたチームのベンチを見てタイムアウトの請求がないか確認する。
 - ③ フィールドゴールが2点か3点であるかは、審判のシグナルで確認する。(右図参照)
- (c) ファウルが起こったときは、審判のレポート(プレイヤーの番号など)を復唱し、確認できたら「コミュニケーションのシグナル」を返す。また、ファウルの個数(プレイヤー、チーム)をアシスタントスコアラーに伝える。



3. スコアラーの任務(審判への連絡)

(1) タイムアウト、交代の連絡

以下の表に従って、タイムアウトと交代を審判に伝える。

ケース	タイムアウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判が笛でゲームを止めたとき	両チーム	両チーム
フィールドゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない 〔第4QとOTの最後の2分間は 得点されたチーム〕
フリースローに続くスローインの前	両チーム	両チーム
【合図】 ※ 立ち上がらずに、座ったまま行う ・ブザーを3秒程度鳴らす。 ・シグナル(右図)を示す	両手で(片手は指で) T型を示す 	胸の前で両腕を交差させる 

※ フィールドゴールの直後に得点されたチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる。

※ 「フリースローに続くスローイン」には、次の二つの場合がある。

- ①最後のスローイン成功後に相手チームがエンドから行うスローイン
- ②フリースローの成否にかかわらず、その後与えられることになっているスローイン(アンスポ等)

(2) 補足事項

両ベンチのタイムアウトや交代の兆候に注意を払っておく。他のメンバーから知らされた場合も、最終的にはスコアラー自身の目で請求(タイムアウト)・申し出(交代)を確認してから合図をする。

- ①事前に請求・申し出があるときは、審判の笛のあと又はゴールのあとに速やかに合図する。ただし、ファウルのときは審判のスコアラーへのレポートのあとに合図する。
- ②ゲームクロックが止まっている間の請求・申し出が認められるのは、以下の時機までである。(これより遅いときは、次の機会まで合図を控える)
 - ◎フリースローの場合・・・審判が1投目のボールをシューターに与えるまで
 - ◎スローインの場合・・・審判がスローインするプレーヤーにボールを与えるまで
- ③ゴール後(フィールドゴール、最後のフリースロー)の請求・申し出が認められるのは、得点されたチームのプレーヤーがスローインのボールを手にする前までである。(これより遅いときは、次の機会まで合図を控える)
- ④交代の合図は、同時であれば何人交代しても(両チームにわたっていても)1回でよい。交代に時間差がある場合、審判が気づいていなければ再びブザーを鳴らして知らせる。
- ⑤タイムアウトの請求時に交代の申し出もある場合は、タイムアウトの合図(ブザー、シグナル)を行い、引き続き交代のシグナルを示す(ブザーは鳴らさない)。
- ⑥タイムアウトやインターバルの間に申し出のあった交代に対しては、ブザーは鳴らさない。
- ⑦タイムアウトは、各チームが前半(第1・2Q)に2回、後半(第3・4Q)に3回、各OTに1回ずつとることができる。ただし、第4Qの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない。規定回数のタイムアウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また、規定回数をこえるタイムアウトの請求は受け付けない。(使わなかったタイムアウトを後半やOTに持ち越すことはできない)

(3)5ファウル等の連絡

次の場合、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

- ・プレーヤーの5個目のファウル
- ・プレーヤーの合計2個目のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
- ・コーチ自身の2個目のテクニカルファウル（記号C）またはコーチに記録される3個目のテクニカルファウル（記号B、C）

(4)ポゼッションアロー(矢印)の操作

ゲーム中、以下の要領に従って、次にボールが与えられるチームを矢印で表示する。

- ①ゲーム開始のジャンプボールまでは、矢印を表示しない。または中立の状態にしておく。
- ②ジャンプボールのあと、どちらかのチームがコート内でボールをコントロールしたら、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
- ③そのあとは、ジャンプボールシチュエーションになりオルタネイティングポゼッションのスローインが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする。

※「オルタネイティングポゼッションのスローインが終わる」とは

次のいずれかの場合を言う

- ・スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れる
- ・スローインするチームにバイオレーションが宣せられる
- ・スローインされたボールがバスケットに挟まったり載ったりする



- ③第2Q以降（OTを含む）は、オルタネイティングポゼッションのスローインで始まるので、インターバルとハーフタイムの間も矢印は表示しておく。第2Q終了時はすみやかに矢印の向きを変える。

「ジャンプボールシチュエーション」と「オルタネイティングポゼッション」

現在の競技規則では、ジャンプボールはゲーム開始時に一度行うだけだが、かつては、各競技時間の開始時や、ヘルドボール、ダブルファウルの場合などにもジャンプボールを行っていた。このように、「以前の競技規則ならばジャンプボールを行っていた状況」のことを「ジャンプボールシチュエーション」という。

オルタネイティングポゼッションとは、ジャンプボールシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。

alternating = 交互の possession = 所有

4. アシスタントスコアラーの任務

(1) 声出しによる得点、ファウルの確認

得点やファウルが起こるたびに、プレーヤーの番号、得点合計、ファウルの個数を、スコアラーとの間で声を出して確認する。伝え方は、あらかじめスコアラーとの間で決めておく。

(2) ファウルの個数の表示

- ① パーソナルファウルの個数は、審判のレポート（伝達）を確認して5秒程度表示する。（レポート前に先走って表示してはならない。）
- ② チームファウルの個数は、5個目まで表示する。（下のコラム参照のこと）

(3) チームファウルペナルティーの表示

各Q（OTは第4Qの続きと見なす）で、チームに4個目のプレーヤーファウルが宣せられたら、そのあとボールがライブになったときに赤い標識を表示する。このとき、ブザーは鳴らさない。ただし、5個目のファウルのあとに、審判が気付かずにスローインさせようとしたときには、ブザーを鳴らして知らせる。（「ライブ」については13ページのコラム参照）

チームファウルの個数とチームファウルペナルティーの表示のタイミング

- ① 4個目のチームファウルのときに「4」を表示
- ② そのあとにボールがライブになったときに「赤い標識」を表示
- ③ 5個目のチームファウルのときに「5」を表示（6個目以降も表示は「5」のまま）

動作②が早すぎると、審判が勘違いをして、与えるべきでないフリースローを与えてしまう可能性がある。このミスを防ぐために、動作②のタイミングは厳格に守る必要がある。

(4) 電光表示装置の操作

得点やファウル個数、タイムアウトの回数の表示に電光装置を使う場合は、その操作を行う。

〔タイムアウトの回数の表示の例〕

第4クォーター、残り2:00以降でまだ1回目のタイムアウトをとっていない場合

表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	アクション
ランプ3個表示	○ ○ ○	● ○ ○	1つ点灯
ランプ2個表示	○ ○	○ ○	なにもしない
数字 加算式	0	1	1つ加算
数字 減算式	3	2	1つ減算

(●点灯 ○無点灯)

そのあと、第4クォーター、残り2:00以降で1回目のタイムアウトをとった場合

表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	アクション
ランプ3個表示	○ ○ ○	● ● ○	上記より1つ点灯
ランプ2個表示	○ ○	● ○	1つ点灯
数字 加算式	0	2	上記より1つ加算
数字 減算式	3	1	上記より1つ減算

(●点灯 ○無点灯)

5. タイマーの任務

(1) 競技時間等の計測時間とインターバル中の任務



ゲームは4回のクォーター（Q）からなる。オーバータイム（延長のこと。以下「OT」）は必要な回数だけ行う。ゲーム前のインターバルは、少なくともゲーム開始10分前から計測を行う。各Q、OTとインターバルの時間、およびインターバルにブザーを鳴らすタイミングは以下の通りである。

	開始前	1Q	インターバル	2Q	ハーフタイム	3Q	インターバル	4Q	インターバル	OT
高校・一般		10	2	10	10	10	2	10	2	5
中学		8	2	8	10	8	2	8	2	3



(2) ゲームクロックの操作

以下の表に従って、ゲームクロックを操作する。

<p>計測スタート（タイムイン）のタイミング</p> <p>①ジャンプボール・・・ジャンパーがボールをタップしたとき</p> <p>②最後のフリースロー・・・リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき</p> <p>③スローイン・・・コート内のプレイヤーがボールに触れたとき</p>	 <p>その瞬間に上げていた手のひらを握る。 (そのあと手を下ろす)</p>
<p>計測ストップのタイミング</p> <p>①審判が笛を鳴らしたとき</p> <p>②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</p> <p>③第4QとOTの最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき</p>	 <p>その瞬間に手を開いて頭上に上げる</p>

※ ショットクロックのブザーが鳴っても、プレー続行の場合があるので、ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない。

(3) タイムアウトの計測・合図

審判がタイムアウトを宣したのちに、タイムアウト用のストップウォッチで1分をはかり始める。50秒経過、60秒経過の2回にわたり、ブザーを鳴らす。

(4) 補足事項

- ①審判の笛でゲームを止めたあと、ファウルの処理などで間ができるときは一旦手を下ろし、他のメンバーがゲーム再開の準備が整っていることを確認してから手を上げる。
- ②複数のフリースローの間やフリースローのあとにスローインの権利が与えられる場合は、手を下ろしておき、最後のフリースローまたはスローインの前に手を上げる。
- ③各時限の終了間際は、ゲームクロックを目で追わなくても残り秒数が意識できるよう、ショットクロックオペレーターと一緒にカウントダウンを行う。プレーを目で追いながら機器の操作を行い、終了間際のゴールやファウルの時機がブザーの前か後かを確認しておくことが重要である。(最終的には審判が判断するが、審判から時機を尋ねられることがある)
- ④デジタル式のゲームクロックが使えないときは、「めくり式表示板」により残りの競技時間を分単位で表示する。例えば、残り3分45秒のときは「3」を表示する。残り時間1分未満は、以下のように表示する。
59秒～30秒…「1/2」 29秒～15秒…「1/4」 14秒～0秒…「0」

6. ショットクロックオペレーターの仕事

(1) ショットクロックの操作

A 各時限の開始のとき

- ・ 24 秒を表示し、ストップの状態にしておく。
- ・ 第 1 Q は、ジャンプボール後、どちらかのチームのボールコントロールが始まったときに動かし始める。
- ・ 第 2 Q 以降は、スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

B 審判の笛で止めたあと、相手チームのスローインで再開するとき

- ・ スローインの位置がバックコートなら 24 秒にリセット（「表示なし」）、フロントコートなら 14 秒にリセット（14 秒を表示）する。（アンスポ等のあとのスローインラインからのスローインの場合も含む）
- ・ ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

C 審判の笛で止めたあと、同じチームのスローインで再開するとき

- ・ 下表に従って準備を行い、ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

笛の要因	そのあとの処置	
<ul style="list-style-type: none"> ● アウトオブバウンズ ● 自チームの負傷者の保護など、自チームに原因がある理由による中断 ● ジャンプボールシチュエーション ● ダブルファウル ● 自チームのテクニカルファウル 	残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示） （ジャンプボールシチュエーションのうち、ボールがリングに挟まった場合は 14 秒にリセット）	
<ul style="list-style-type: none"> ● 相手チームのファウル（テクニカルファウルを含む）やバイオレーション（「故意に足でボールを止める」など） ● 相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断 ● どちらのチームにも関係のない理由による中断（ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合を含む） 	バックコートからのスローインの場合	24 秒にリセット（「表示なし」にする）
	フロントコートからのスローイン（残り 14 秒以上）の場合	残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示）
	フロントコートからのスローイン（残り 13 秒以下）の場合	14 秒にリセット（14 秒を表示）

D ボールがリングに触れたとき・挟まったとき（ゲームクロックが動いている間）

- ・ ボールがリングに触れた瞬間に止めてリセットし「表示なし」にする。（パスのボールも含む）
- ・ ボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき、攻撃側チームなら 14 秒に、防御側チームなら 24 秒にリセットして動かし始める。
- ・ ボールがリングに挟まったときは、オルタネイティングポゼッションが攻撃側チームなら 14 秒にリセットし（14 秒を表示）、防御側チームなら 24 秒にリセットし（「表示なし」）、スローインで再開する。

E ボールが正当にバスケットに入ったとき

- ・ 24 秒にリセットし、「表示なし」にする。
- ・ エンドからのスローインされたボールにプレーヤーが触れたときに動かし始める。

F ゲームクロックが動いている間にあらたなボールコントロールが始まったとき

- ・ 速やかに 24 秒にリセットして、動かし始める。

G フリースローのとき

- ・ リセットし「表示なし」にしておく。
- ・ 最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき、攻撃側チームなら 14 秒に、防御側チームなら 24 秒にリセットして動かし始める。
- ・ 最後のフリースローが成功したときは、24 秒にリセットし、エンドからのスローイン後に動かし始める。
- ・ フリースローの成否にかかわらずスローインから再開される場合（アンスポやテクニカルファウルのときなど）は、**B**または**C**に従う。

H 第4Q、OTの残り2:00以下のタイムアウト後のスローインのとき

※ バックコートでボールの権利を得たチームのタイムアウトの場合、コーチはスローインの位置をフロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来の位置）とするか選択できる。

- ・フロントコートからのスローインを選んだ場合、残り14秒以上なら、14秒にリセット（14秒を表示）し、残り13秒以下なら、残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示）。
- ・バックコートからのスローインを選んだ場合は、**B**または**C**に従い、24秒リセットまたは継続してはかる。

I 各時限の終了間際（ゲームクロック24秒未満）の操作

◎ ゲームクロック24秒未満で新たなボールコントロールがはじまったとき

- ・24秒にリセット（24秒を表示）し、動かさない。
- ・ショットのボールがリングに触れ、同じチームが再びコントロールしたら14秒にリセットし、そのときゲームクロックが14秒以上なら即座に動かし始め、ゲームクロックが14秒未満なら動かさない（14秒表示のまま）。相手チームがコントロールしたら、24秒にリセット（24秒を表示）し、動かさない。

◎ ゲームクロック14秒未満で新たなボールコントロールがはじまったとき

- ・24秒にリセット（24秒を表示）し、動かさない。

◎ ゲームクロック14秒未満でボールデッドになったとき

- ・ショットクロックのバイオレーション成立の可能性が残っていない場合は、「表示なし」にする。

(2) 補足事項

ショットクロックオペレーターは、「14秒リセットか24秒リセットか継続か」の判断を瞬時にしながら、計測のスタート・ストップ・リセットの操作を繰り返す。ゲーム中は、全神経をプレーに集中させることが必要である。

① 動かし始めるタイミング（ジャンプボール、最後のフリースローのボールがリングに触れたあと）

コート内でボールコントロールが始まった瞬間に動かし始める。ゲームクロックの動かし始めのタイミングとは異なることに注意する。（ゲームクロックはプレーヤーがボールに触れた瞬間に動かし始める）

② 動かし始めるタイミング（スローイン）

コートのアウトでボールが与えられたときにすでにボールコントロールは始まっているので、コート内のプレーヤーが触れた瞬間に動かし始める。触れたプレーヤーが味方か相手かは問わない。（ゲームクロックを動かし始めるタイミングと一致している）

③ 動かし始めるタイミング（ゲームクロックが動いている間）

スティールをねらう場面では、相手チームのパスやドリブルのボールに触れただけでは、（そのあとルーズボールになっても）相手チームのボールコントロールは終わらないことに注意する。新たなボールコントロールの始まりを見極め、その瞬間に24秒にリセットして動かし始める。それまで、はじめにボールコントロールしていたチームの24秒（または14秒）の計測を止めてはならない。

④ 審判の笛で止めるときの操作

審判の笛で計測を止めるときは、リセットする場合でも一度STOPボタンを押してからRESETボタンを押すようにする。（継続すべき場面で誤ってリセットしてしまう事態を避けるため、「審判の笛に対してはまずストップする」ことを習慣化する。）

14秒リセットの場合、ストップしたときの表示がちょうど14秒であっても、機器内部の時計は13.1～13.9秒である可能性があるため、RESETボタンを押して確実にリセットする。

⑤ ショットされたボールがリングに触れなかったとき

ショットされたボールがリングに触れず、同じチームが再びボールをコントロールした場合は、リセットせずにショットクロックを動かし続ける。相手チームがボールをコントロールした場合は、速やかに24秒にリセットして動かし始める。

⑥ ショットのボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴ったとき

- ・ショットが成功すれば得点が認められる。
- ・ボールがリングに触れれば、ブザーは無視されプレーが継続される。
- ・ボールがリングに触れなければ、バイオレーションとなる。ただし、防御側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、ブザーは無視されプレーが継続される。

⑦ 誤ってリセットしてしまったとき

□の表に従って、リセットまたは継続の処置をとる。ただし、リセットするケースであっても、「ショットクロックをリセットすると相手チームが著しく不利になる」と審判が判断した場合は継続してはかる。

⑧ 誤ってブザーをならしてしまったとき

誤ったブザーは無視され、プレーはそのまま続けられるので、即座にリセットし、新たに24秒（あるいは14秒）をはかりはじめる。ただし、「誤ったブザーがなったためにボールをコントロールしているチームが著しく不利になる」と審判が判断した場合は、審判はゲームを止めてショットクロックの表示を審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正する。

⑨ 審判のリセットの合図

審判がリセットの合図をしたら即座に24秒または14秒にリセットする。
(右図参照)



⑩ タイマーとの協力

- ・「スタート」「ストップ」の声出しを一緒に行う。スローイン後のスタートと、審判の笛によるストップは、同じタイミングなので、声出しが一致することを目指す。
- ・ボールがリングに当たるかどうかを見極め、「当たった」「当たってない」の声出しを一緒に行う。
- ・ゼロ秒間際に、ショットクロックを目で追わなくても残り秒数が意識できるよう、タイマーと一緒にカウントダウンを行う。プレーを目で追い、ストップやリセットのタイミングを逃さずに機器を操作することが重要である。

「ライブ」と「コントロール」(「競技規則」から抜粋)

テーブルオフィシャルズの任務を正しく行うためには、「ライブ」と「コントロール」について正しく理解することが不可欠である。

第10条 ボールのステータス(状態)

10-2 ボールは次のときにライブになる。

- ・ジャンプボールの場合、トスアップのボールがクルーチーフ(主審)の手から離れたとき
- ・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき
- ・スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき

第14条 ボールのコントロール

14-1-1 チームコントロール(チームがボールをコントロールしていること)は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールが与えられたときに始まる。

14-1-2 (省略)

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する:

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき
- ・ボールがデッドになったとき
- ・フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき

7. ファウルの記録の仕方(特別な場合)

※ プレーヤー、コーチなどが失格・退場になる場合の記録の仕方

条項	事象	記載例																		
B8-3-2	プレーヤーの2個目のテクニカルファウル	<table border="1"> <tr><td>T₁</td><td>P</td><td>T₁</td><td>GD</td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td>P₃</td><td>T₁</td><td>P₁</td><td>T₁</td><td>GD</td></tr> </table> GDを記入 (GD=Game Disqualification) 5回目の場合は欄外にGDを記入	T ₁	P	T ₁	GD		P	P ₃	T ₁	P ₁	T ₁	GD							
T ₁	P	T ₁	GD																	
P	P ₃	T ₁	P ₁	T ₁	GD															
B8-3-3	コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる2個目のテクニカルファウル	コーチ <table border="1"><tr><td>C₁</td><td>C₁</td><td>GD</td></tr></table> GDを記入	C ₁	C ₁	GD															
C ₁	C ₁	GD																		
B8-3-4	上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウルと合わせて3個目のテクニカルファウル	コーチ <table border="1"><tr><td>C₁</td><td>B₁</td><td>B₁</td><td>GD</td></tr></table> 欄外にGDを記入	C ₁	B ₁	B ₁	GD														
C ₁	B ₁	B ₁	GD																	
B8-3-5	2個目のアンスポーツマンライクファウル	<table border="1"> <tr><td>U₂</td><td>P</td><td>U₂</td><td>GD</td><td></td></tr> </table> GDを記入(5回目なら欄外に記入)	U ₂	P	U ₂	GD														
U ₂	P	U ₂	GD																	
B8-3-6	アンスポーツマンライクファウルとテクニカルファウル	<table border="1"> <tr><td>U₂</td><td>P</td><td>T₁</td><td>GD</td><td></td></tr> </table> GDを記入(5回目なら欄外に記入)	U ₂	P	T ₁	GD														
U ₂	P	T ₁	GD																	
B8-3-7	ディスクォリファイングファウル	<table border="1"> <tr><td>P</td><td>D₂</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Dを記入	P	D ₂																
P	D ₂																			
B8-3-12	「Aコーチ」「交代要員」「5回のファウルを宣せられたチームメンバー」「チーム関係者」のディスクォリファイングファウル																			
	◆Aコーチの場合	コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> Aコーチ <table border="1"><tr><td>D</td><td></td><td></td></tr></table> Aコーチの枠にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	B ₂			D														
	B ₂																			
	D																			
◆交代要員の場合	<table border="1"><tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> + コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> 交代要員の枠にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	D					B ₂													
D																				
B ₂																				
◆すでに5個のファウルを戦せられたチームメンバーの場合	<table border="1"><tr><td>T₁</td><td>P₃</td><td>P₂</td><td>P₁</td><td>P₂</td><td>D</td></tr></table> + コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> 欄外にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D	B ₂												
T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D															
B ₂																				
◆チーム関係者の場合	コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> コーチの枠にBを記入	B ₂																		
B ₂																				
B8-3-13	「Aコーチ」「交代要員」「5回のファウルを宣せられたチームメンバー」「チーム関係者」のディスクォリファイングファウル(ファイティング)																			
	◆コーチだけの場合	コーチ <table border="1"><tr><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> Dを記入し、残った枠にFを記入	D ₂	F	F															
	D ₂	F	F																	
	◆アシスタントコーチだけの場合	コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> Aコーチ <table border="1"><tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> コーチの枠にBを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入	B ₂			F	F	F												
	B ₂																			
	F	F	F																	
◆コーチとアシスタントコーチ両方の場合	コーチ <table border="1"><tr><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> Aコーチ <table border="1"><tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> Dを記入し、残った枠にFを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入	D ₂	F	F	F	F	F													
D ₂	F	F																		
F	F	F																		
◆交代要員や5回のファウルを宣せられていたチームメンバーの場合	<table border="1"> <tr><td>P₂</td><td>P₂</td><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>T₁</td><td>P₃</td><td>P₁</td><td>P₂</td><td>F</td></tr> <tr><td>T₁</td><td>P₃</td><td>P₂</td><td>P₁</td><td>P₂</td><td>F</td></tr> </table> } + コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> 使用していない枠にFを記入。枠が埋まっている場合は欄外にFを記入 さらにコーチの枠にBを記入	P ₂	P ₂	F	F	F	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F	B ₂		
P ₂	P ₂	F	F	F																
T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F																
T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F															
B ₂																				
◆ファイティングに積極的に関与した交代要員	<table border="1"><tr><td>P₃</td><td>P₂</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> + コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> Dを記入し、余った枠にFを記入 さらにコーチの枠にBを記入	P ₃	P ₂	D ₂	F	F	B ₂													
P ₃	P ₂	D ₂	F	F																
B ₂																				
◆ファイティングに積極的に関与した5回のファウルを宣せられたチームメンバー	<table border="1"><tr><td>T₁</td><td>P₃</td><td>P₂</td><td>P₁</td><td>P₂</td><td>D₂</td><td>F</td></tr></table> + コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td></td><td></td></tr></table> 欄外にDとFを記入 さらにコーチの枠にBを記入	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F	B ₂											
T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F														
B ₂																				
◆ファイティングに積極的に関与したチーム関係者	コーチ <table border="1"><tr><td>B₂</td><td>(B₂)</td><td></td></tr></table> コーチの枠にBを記入して○をつける。(コーチ自身の失格・退場の3個のテクニカルファウルには数えない)	B ₂	(B ₂)																	
B ₂	(B ₂)																			

8. TOに関係する主なルール変更点(2019 新ルール)

(1)用語の変更

- ・ P(ピリオド) → Q(クォーター)
- ・ EP(延長(エクストラ)ピリオド) → OT(オーバータイム)

(2)24 秒ルール

- ①審判が笛でゲームを止めたあと、相手チームにスローインが与えられる場合、スローインの場所がバックコートなら 24 秒に、フロントコートなら 14 秒にリセットされる。(従来は、場所にかかわらず 24 秒にリセット)
- ・ ボールをコントロールしていたチームのファウルやバイオレーションのあとのスローイン
 - ・ オルタネイティングポゼッションによって与えられるスローイン
- ②第4Q、OTの残り時間 2:00 以下のときに、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、コーチはタイムアウト後のスローインの場所をフロントコート(スローインライン)にするか、バックコートにするか決定する権利を持つ(従来は、選択権はなかった)。
- フロントコートからスローインする場合、
- ・ ショットクロックが 14 秒以上であれば、14 秒にリセットされる
 - ・ ショットクロックが 13 秒以下であれば、継続される
- バックコートからスローインする場合は、従来 of 規程に従って、24 秒リセットまたは継続される。
- ③ボールがリングに挟まったとき(ジャンプボールシチュエーション)、ショットクロックは 14 秒または 24 秒にリセットされる。(従来は、同じチームにボールが与えられるときは継続)

(3)テクニカルファウル

- ①テクニカルファウルの罰則は、フリースローのみとし、フリースロー後はテクニカルが宣せられた状態からゲームが再開される。(従来は、フリースローとボールの保持)
- ・ 自チームのテクニカルの場合、ショットクロックは継続される
 - ・ 相手チームのテクニカルの場合、バックコートなら 24 秒にリセット、フロントコートなら継続または 14 秒にリセット(13 秒以下の場合)
- ②ファイティングの状況で、チーム関係者等がベンチを離れ失格・退場となった場合、コーチにテクニカルファウルが記録され、2 本のフリースローが与えられる(従来は 1 本のフリースロー)

(4)アンスポ等の後のスローイン

アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルの罰則の一部のスローインは、フロントコートのスローインラインから行われ、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。(従来は、センターラインのアウトから行われ、24 秒にリセット)

(5)ファイティング

チームベンチを離れたあと、積極的に暴力行為に関わったあらゆるチームベンチパーソンネルはそれぞれの条文によって失格・退場となる。(D・・・ディスクォリファイングファウル)