

## 24秒オペレーターの任務

### A. ゲーム開始前

24秒オペレーターには、「ボールのコントロール」について正しく理解してゲーム中のボールの状態を見て規則を適用する判断力が必要である。

《ボールのコントロール》 [競技規則第14条]

- (1) プレイヤーがボールをコントロールしているとは、プレイヤーがライブのボールを持っているかドリブルをしているか、アウト・オブ・バウンズのスロー・インの位置でボールを持っているときをいう。
- (2) チームがボールをコントロールしているとは、そのチームのプレイヤーがボールをコントロールしているか、そのチームのプレイヤーの間でパスが行われているときをいう。
- (3) チームのボールコントロールは、そのチームのプレイヤーが相手チームのバスケットにショットするか、ボールがデッドになるか、相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたときに終わる。
- (4) 相手チームのバスケットにショットをするときは、ボールがシューターの手から離れた瞬間にボールのチーム・コントロールは終わる。
- (5) 相手チームのプレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけではボールのチーム・コントロールは終わらない。ボールをファンブルしたり相手がボールに触れたりしてルーズ・ボールになったときも同様である。  
いずれの場合も相手チームのプレイヤーがボールをコントロールするまでは、はじめにボールをコントロールしていたチームのチーム・コントロールが続いていることになる。

### B. ゲームが開始されてから

#### 1. 24秒をはかり始めるとき

- (1) プレイヤーがコート内でライブのボールをコントロールしたとき、24秒計を動かして始める。
- (2) 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、プレイはそのまま続けられる。  
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秒をあらたにはかり始める。

#### 2. 24秒を継続して計り続けるとき

ゲーム中、ボールがデッドになったあと、あらたに24秒をはからずに24秒の残り時間をはかる場合があるので、24秒計のリセットを急ぎすぎないように気をつける。

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズになり、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられるときには、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。

- (2) ジャンプ・ボール・シチュエーションになり、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチーム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ときにも、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。  
ショットのボールがリングにはさまったりのったりしてしまっただジャンプ・ボール・シチュエーションになったときも、引きつづきそれまでボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられるときは24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかることになったので注意する。(2007年度～)
- (3) ダブル・ファウルの罰則あるいは特別な処置をする場合やファイティング規定の罰則で、それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときも、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (4) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが負傷したため審判がゲームを中断し、スロー・インでゲームを再開する場合、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- (5) ボールをコントロールしているチームに原因がある何らかの理由で審判がゲームを中断し、引きつづきボールをコントロールしていたチームにスロー・インのボールが与えられてゲームを再開する場合、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。

### 3. 24秒の計測が終わるとき

- (1) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーが相手チームのバスケットにショットをし、そのボールがバスケットに入るかリングに触れるかしたとき
- (2) 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき  
ただし、相手チームのプレイヤーがコントロールするまでは(ルーズ・ボールの状態でも)前のチームのコントロールがつづいていることになるので、24秒の計測はそのまま続けなければならない。
- (3) 次のことが起こってボールがデッドになったとき
- a. ファウルが宣せられたときは、24秒計をリセットする。  
ただし、ダブル・ファウルの罰則あるいは特別な処置をする場合やファイティングの罰則で、それまでボールをコントロールしていたチームに引きつづきスロー・インのボールが与えられるときは、24秒計はリセットしない。
- b. ヴァイオレーションが宣せられたとき  
ただし、ボールがアウト・オブ・バウンズになり、引き続き同じチームにスロー・インのボールが与えられるときには、24秒計をリセットせずに、24秒の残り時間を継続してはかる。
- c. 防御側プレイヤーがボールをけったり、ボールを足や脚で止めたり、ボールをこぶしでたたいたりしたためにヴァイオレーションが宣せられて、ボールをコントロールしていたチームにあらたにスロー・インのボールが与えられる場合は24秒計をリセットする。この場合は審判から指示があるので、審判の合図を確認してから24秒計をリセットする。

- d. ボールをコントロールしているチームの相手チームに原因がある何らかの理由で審判がゲームを中断し、スロー・インでゲームを再開する場合は、24秒計をリセットする。
  - e. どちらのチームにも関係のない理由で審判がゲームを中断したときは、いずれの場合でも、原則として24秒計をリセットする。  
24秒オペレーターが誤って24秒計をリセットしてしまった場合も原則として24秒計をリセットすることになったので、(2007年度～)誤って24秒計をリセットすることのないように特に注意する。
- (4) 24秒の合図が聞こえなかったとき  
1チームがボールをコントロールしているときに24秒が経過し24秒のヴァイオレーションが成立したり、ショットされたボールが空中にある間に24秒の合図が鳴り、そのボールがリングに触れずに24秒のヴァイオレーションが成立したにもかかわらず、騒音のために24秒の合図が審判に聞こえなかったためにゲームがつづいてしまったときは、24秒オペレーターは、立ち上がって手を振るとか、サイド・ラインまで行くとか、何らかの方法で24秒の合図が鳴り、24秒のヴァイオレーションが成立したことをできるだけ早く審判に知らせる。  
24秒の合図が鳴らなかったり、鳴らしそこなったりしたために24秒のヴァイオレーションが成立したにもかかわらず審判にわからなかったときにもこの処置に準ずる。
- C. スコアラーへの協力  
オフィシャルズ・テーブルの左側のチームのタイム・アウトの請求や交代の申し出に注意し、それらがありそうなときは、スコアラーに注意をうながす。

# スコアラーの任務

## ・ゲーム開始前

ゲームに出場する予定のチーム・メンバーの氏名・番号、コーチの氏名、アシスタント・コーチがいる場合にはその氏名をスコアシートに記入しておく。そのチームのキャプテンがリストに記入されているときは、キャプテンの氏名のうしろに(CAP)と記入する。

ゲーム開始予定時刻5分前までに、各チームのコーチにスターティング・ライン・アップ(スターティング・ファイブ)とチームのキャプテンを確認してもらい、サインを受ける。リストにキャプテンが記入されていないときは、このときキャプテンの氏名のうしろに(CAP)と記入してもさしつかえない。

大会名, 場所, 年月日, 開始時刻(24時間制)

得点を書けるように空けておく

チーム名(横書きで記入)

大会名 Competition	第19回 群馬県総合 バスケットボール選手権大会	チームA Team	チームB Team	主審:Referee	A.スコアラー:A.Scorer
A-3	Year Month Day Time 20 07 年 4 月 14 日 14:00	東西電機	南北産業	副審:Umpire	タイマー:Timer
場所 Place	ぐんまアリーナ			スコアラー:Scorer	24秒オペレーター:24 Operator

上記枠内は全て黒色で記入する(1・3ピリオドの得点も赤色で書かずに黒色で記入する)

チームA: Team	東西電機	タイム・アウト Time out	選手氏名 Name of Players	Pl.in	ファウル Fouls
1	高橋 伸次 (CAP)	4			
2	結城 啓之	5			
3	荒木 義文	6	×		
4	穴原 博之	7			
5	丸本 充昭	8	×		
6	蘆田 裕之	9	×		
7	菊地 真吾	10	×		
8	松沢 年紀	11			
9	星野 正美	12	×		
10	関 成洋	13			
11	森田 仁	14			
12	中川 純一	15			
13					
14					
15					
コーチ: Coach	佐藤 弘之	サイン:Signature			
A.コーチ: A.Coach	塚越 直樹	佐藤			

チーム名

選手氏名 番号

名前はフルネームで記入する  
番号に空きがあるときはつめる  
氏名の右側を少し空けておく  
[(CAP)を記入するため]

**2007年~変更点**

(CAP)はスターティング・ライン・アップ以外でもよいこととなった

スターター、キャプテン

スコアラーが記入

コーチ、Aコーチの氏名

スコアキーパーが事前に記入

コーチのサイン

コーチ自身に記入してもらう  
(ゲーム開始時の手続きを参照)

タイムアウトの請求はコーチまたはA・コーチができる。コーチまたはA・コーチが何らかの理由で役目をつづけられない場合はスコアシートに示されたキャプテンがコーチの役目をする。

## ゲーム開始時の手続き

<ゲーム開始5分前までに>

コーチがスコアシートに記載された事項の確認を行い、サインをする。(チームA・チームBの順に)

<トス・アップまでに>

スコアキーパーは5人のスターターに間違いのないことを確認してPl.in欄の×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連絡する。

# スコアシートの記録方法

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色で、第2ピリオドと第4ピリオド(延長を含む)は黒色で記録する。

## ゲーム出場の記録

スターティング・ライン・アップ(スターティング・ファイブ)は×(黒色)に(赤色)をつける。  
途中から出場した選手は×だけを書く。

## 2007年～変更点

### タイム・アウトの記録

タイム・アウト		Time out	
6	9	5	8
前半 (1Q・2Q)		後半 (3Q・4Q)	
		2	2
		第1 第2 延長 延長	

各ピリオドの経過時間を各ピリオドの色で記録する。

例)試合時間10分の場合

「残り3分12秒」 「7」

「残り0分45秒」 「10」

使わなかった枠は、ハーフ・タイム、試合終了後に黒色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)

チームA: Team	東西電機	タイム Time	タイムアウト Time out	ファウル Fouls				
選手氏名 Name of Players		6	8	2				
1	高橋 伸次 (CAP)	4	×	P <sub>1</sub>	D <sub>C</sub>			
2	結城 啓之	5	×					
3	荒木 義文	6	×	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>		
4	穴原 博之	7	×	P	P	F	F	F
5	丸本 充昭	8	×	P	P <sub>2</sub>	P		
6	藺田 裕之	9	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	
7	菊地 真吾	10	×	P	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>
8	松沢 年紀	11	×	T <sub>2</sub>	P	T <sub>2</sub>		
9	星野 正美	12	×					
10	関 成洋	13						
11	森田 仁	14	×	P <sub>2</sub>				
12	中川 純一	15	×	U <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>1</sub>	D
2回目のアンスポーツマンライク・ファウルが宣せられ、失格・退場となった場合の記入例(残りの枠に「D」を記入)								
コーチ Coach	佐藤 弘之	サイン: Signature		C <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	D		
A.コーチ A.Coach	塚越 直樹	(佐藤)		B <sub>2</sub>				

1 ピリオド Period	2 ピリオド Period
<del>1</del>	<del>1</del>
<del>2</del>	<del>2</del>
<del>3</del>	<del>3</del>
<del>4</del>	<del>4</del>

## チーム・ファウル

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。

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。

2回目のアンスポーツマンライク・ファウルのあとの枠を埋める「D」はチーム・ファウルとして数えない

3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
<del>1</del>	<del>1</del>
<del>2</del>	<del>2</del>
<del>3</del>	<del>3</del>
<del>4</del>	<del>4</del>

すでに5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーが「ファイティング」に従って失格・退場になったときの記入例(欄外に「F」を記入する)

さらに、コーチにもテクニカル・ファウルが記録される「B」

## ファウルの記録

ファウルの種類を表す文字を記入

フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える(フリースローが相殺される場合はCを書き添える)

第1・2・3ピリオドの終了時には起こったファウルの記録を赤色または黒色の太線で囲む。

ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で横線を引く。

ファイティングが起きた場合、コーチが失格・退場となる場合の記載方法は、「競技規則」参照のこと

## ファウルの種類を表す文字

プレイヤーに記録されるファウル(チーム・ファウルとして数える)

- P ... パソナル・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
- D ... ディスクォリファイニング・ファウル

コーチに記録されるファウル(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ふるまいに対するテクニカル・ファウル
- B ... アシスタント・コーチ、交代要員、チーム関係者のスポーツマンらしくないふるまいに対するテクニカル・ファウル

その他のファウル(チーム・ファウルとして数えない)

- F ... 交代要員やすでに5回のファウルを宣せられたチーム・メンバーが「ファイティング」に従って失格・退場になったとき

# スコアシートの記録方法

ランニング・スコア				RUNNING SCORE							
A		B		A		B		A		B	
	1	1			41	41			81	81	
6	<del>2</del>	<del>2</del>	14	6	<del>42</del>	<del>42</del>	15				121
	3	3			43	43			82	82	
9	<del>4</del>	4		4	<del>44</del>	<del>44</del>	5				122
	5	5	(14)		45	45			83	83	
	6	6		9	<del>46</del>	<del>46</del>	4				123
(12)	<del>7</del>	<del>7</del>	14		47	●7	13				124
	8	8		8	<del>48</del>	●8	13				125
10	<del>9</del>	9	4		49	49					126
10	●10	10		14	<del>50</del>	<del>50</del>	5				127
6	●11	(1)	13		51	●11	15				128
6	●12	12		6	<del>52</del>	●12	15				129
	13	13	13		53	53					130
9	<del>14</del>	14		9	(54)	(54)	4				131
	15	15	15		55	55					132
	16	●16	15	9	<del>56</del>	<del>56</del>	13				133
(12)	<del>17</del>	17			57	●17	15				134
6	●18	18	13	6	(58)	●18	15				135
6	●19	19			59	59					136
	20	20		9	<del>60</del>	<del>60</del>	13				137
4	(2)	21	(5)		61	●19	6				138
	22	22		9	(62)	●20	6				139
14	<del>23</del>	<del>23</del>	4		63	63					140
	24	24			64	64	5				141
6	<del>25</del>	25	4		65	65					142
	26	26			66	(66)	6				143
6	<del>27</del>	27	7		67	67					144
	28	●28	14		68	68					145
14	<del>29</del>	●29	14		69	69					146
	30	●30	13		70	70					147
10	<del>31</del>	●31	13		71	71					148
11	●32	32			72	72					149
	33	33	4		73	73					150
10	(34)	34			74	74					151
14	●35	35	6		75	75					152
14	●36	36			76	76					153
8	●37	37			77	77					154
8	●38	38	(5)		78	78					155
	39	39			79	79					156
6	<del>40</del>	40	4		80	80					157
											158
											159
											160

**フィールド・ゴール (2点)**  
 合計得点の数字を斜線(/)で消し、得点した選手の番号を記入する。  
 斜線は右上から左下へ

**フィールド・ゴール (3点)**  
 合計得点の数字を斜線(/)で消し、得点した選手の番号を記入し、**○**で囲む。  
 斜線は右上から左下へ

**フリースロー**  
 合計得点の数字を斜線(/)で消し、得点した選手の番号を記入する。  
 不成功だったフリースローは記録しない

**各ピリオドの終了 (延長の終了)**  
 合計得点の数字を斜線(/)で消し、下に各ピリオドの色で1本の太い線を引く。

**色の使い分け方**  
 第1ピリオド ... 赤色  
 第2ピリオド ... 黒色  
 第3ピリオド ... 赤色  
 第4ピリオド ... 黒色  
 延長戦 ... 黒色

**試合終了**  
 最終の得点合計の数字を斜線(/)で消し、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。  
 斜線は左上から右下へ引く

# スコアラの任務

## 1) ポゼションの表示器具を操作する。

ポゼションの表示器具の操作は、次のようにする。

- (1) 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のち、すみやかに表示を始める。

このときは、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ポゼション・アローで示す。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、つねに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が攻撃する方向をポゼション・アローで示しておかなければならない。

- (2) ポゼション・アローの向きは、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、すみやかに逆向きにする。

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ヴァイオレーションを宣せられるか、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ずにバスケットにはさまったり、のったりしてしまったときである。

- (3) 第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限も含む)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、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・インが終わったときには、すみやかにポゼション・アローの示す向きを逆向きにする。

ただし、第1ピリオドが始まる前を除く**プレイのインタヴァル中**(ハーフ・タイムも含む)にどちらかのチームに**ファウル**が宣せられたときは、ピリオドを始めるスロー・インはファウルの罰則のスロー・インであり、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インではないので、ピリオドを始めるスロー・インが終わっても、ポゼション・アローの示す向きは変えない。

- (4) 後半からは各チームの攻撃するバスケットの方向が変わるので、**前半(第2ピリオド)が終了したときにすみやかにポゼション・アローの向きを変え**、第3ピリオドを始めるときにオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を正しく示すようにしなければならない。

- (5) **競技時間中、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**が宣せられたときは、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インはまだ行われていないので、ポゼション・アローの示す向きは変えない。

## 2) 時限終了とき

各ピリオド、各延長時限の前後にショットかファウルがあり、主審からその時機を訪ねられたときは、自分の確認している時機だけを答える。

## タイマーの主な任務

### A. ゲーム開始前

ゲーム・クロックをゲーム開始10分前からゲーム開始前のインタヴァルの計測を始める。

競技規則に従ってスコアラーが両チームのスターティング・ライン・アップ(スターティング・ファイブ)を確認しコーチのサインをもらえるように、**ゲーム開始予定時刻5分前**をスコアラーに知らせる。

各ピリオドの開始時刻に注意し、別紙(各ピリオド前のタイマーが合図を鳴らす時機と主審が笛を鳴らす時機一覧)の時間に合図器具を鳴らす。ゲーム開始予定時刻にプレイヤーが5人そろわないときは、15分を計る。

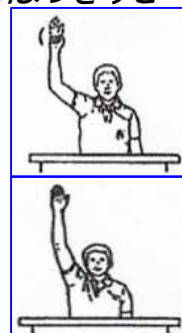
### B. ゲームが開始されてから

規則に従ってゲーム・クロックを操作し、競技時間とインタヴァルを計る。タイマーは、ゲーム・クロックの操作と同時に次の動作を行う。

これらの動作は、タイム・イン、タイム・アウトの瞬間を周囲にはっきりと示すための合図である。

- (1) ゲーム・クロックを動かすときは、動かし始める瞬間に、上げていた手のひらを握って下ろす。

- (2) ゲーム・クロックを止めたときは、その瞬間に手を開いて頭上に上げる。



#### ゲーム・クロックを動かし始める時機

- (1) ジャンプ・ボールの場合、トス・アップされたボールが最高点に達してからはじめて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引きつづきボールがライブの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
- (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

#### ゲーム・クロックを止める時機

- (1) ゲーム・クロックを止める時機
  - a. ヴァイオレーションが起こったとき
  - b. ファウルが起こったとき
  - c. ジャンプ・ボール・シチュエーションになるとき
  - d. デッドのボールをライブにするのに特別遅れたとき
  - e. プレイヤーの負傷またはそのほかの理由でプレイを中断したとき
  - f. 規則に示されていない何らかの理由でプレイを中断したとき
- (2) 各ピリオド、各延長時限の競技時間が終了したとき
- (3) タイム・アウトを請求していた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(ボールがバスケットにとどまるか通過してボールがデッドになった瞬間)

#### タイム・アウト用のストップ・ウォッチを操作する時機

- (1) 審判が笛を鳴らしてタイム・アウトの合図を示し、タイム・アウトを宣したときから1分をはかり始める。
- (2) 審判がタイム・アウトを宣してから**50秒**が経過したときに、合図器具を鳴らして審判に知らせる。  
更に**1分(60秒)**が経過したときに、もう一度合図器具を鳴らして審判に知らせる。

## 各ピリオド前のタイマーが合図を鳴らす時機と 主審が笛を鳴らす時機一覧

	タイマーが合図を鳴らす時機	主審が笛を鳴らす時機
3分前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす
1分30秒前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす(プレイヤーがウォーム・アップをやめてチーム・ベンチに戻るように指示する)
0秒	合図器具を鳴らす	-
ピリオド開始	<b>第1ピリオド(10分間・中学校のゲームは8分)</b>	
ピリオド終了		
30秒前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす
0秒	合図器具を鳴らす	-
ピリオド開始	<b>第2ピリオド(10分間・中学校のゲームは8分)</b>	
ピリオド終了		
3分前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす
1分30秒前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす(プレイヤーがウォーム・アップをやめてチーム・ベンチに戻るように指示する)
0秒	合図器具を鳴らす	-
ピリオド開始	<b>第3ピリオド(10分間・中学校のゲームは8分)</b>	
ピリオド終了		
30秒前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす
0秒	合図器具を鳴らす	-
ピリオド開始	<b>第4ピリオド(10分間・中学校のゲームは8分)</b>	
ピリオド終了		
30秒前	合図器具を鳴らす	笛を鳴らす
0秒	合図器具を鳴らす	-
延長時間開始	<b>各延長時間(5分間・中学校のゲームは3分)</b>	
	2007～変更点	

交代及び  タイム・アウト  可・不可一覧表	交代が認められるとき				タイム・アウトが認められるとき			
	注)タイム・アウトやプレイのインターバルの間に交代の申し出があった場合は、スコアラーは、交代を知らせる合図器具は鳴らさない。							
	1試合を通じて		第4ピリオド及び延長時限の残り2分をきった時		1試合を通じて		第4ピリオド及び延長時限の残り2分をきった時	
	次に攻撃側になるチーム	次に防御側になるチーム	次に攻撃側になるチーム	次に防御側になるチーム	次に攻撃側になるチーム	次に防御側になるチーム	次に攻撃側になるチーム	次に防御側になるチーム
ヴァイオレイション								
ファウル								
ジャンプ・ボール・シチュエーション								
プレイヤーの負傷などによる中断								
フィールド・ゴールの直後	×	×	1	× 【 1が行われた時は 】		×		× <sup>2</sup>
最後のフリースローが成功した直後								
テクニカル・ファウルやアンスポーツマン・ライク・ファウル等、後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが続く場合、スロー・インの前								

[ 2は次の場合にのみ認められる( となる) ]

審判が何らかの理由でゲームを止めたとき  
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

### 交代及びタイム・アウトが認められる時機は次の時に終わる

- (1)フリースローの場合、1投目のフリースローのボールがフリースロー・シューターに与えられたとき
- (2)スロー・インの場合、スロー・インをするプレイヤーにボールが与えられたとき
- (3)相手チームがフィールド・ゴールあるいは最後のフリースローを成功させたあとに認められる交代やタイム・アウトの場合は、スロー・インをするプレイヤーがボールを持ったとき