

ツー・パーソン・マニュアルの主な変更点

2. ゲーム前の準備

2.2 ゲーム前の話し合い(プレ・ゲーム・カンファレンス:Pre-Game Conference)

1. 会場に到着したのち、審判はパートナーとたがいに挨拶を交わし、ゲーム中に行うべき任務などの打ち合わせをする。
審判は、個人ではなくオフィシャル・チームとしてゲームに臨むのであるから、緊密な協力ができるようにあらゆる準備をしておく必要がある。
2. **ゲーム前の話し合い(プレ・ゲーム・カンファレンス)はもっとも重要である。**

注: 指導委員会より「**ゲーム前の話し合い(プレ・ゲーム・カンファレンス)**」についての資料が配布される予定なので、それを活用すること。



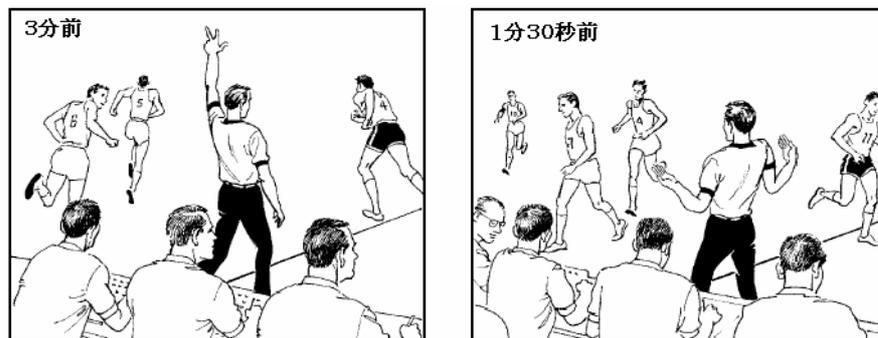
2.4.2 ウォーム・アップとスコアシートへのサイン

1. **審判は、オフィシャルズ・テーブルの反対側(オポジット・サイド)に位置し、**両チームのウォーム・アップを見守る。ハーフ・タイムも同様とする。
プレイヤー、コーチ、そのほかのチーム関係者によるゲーム器具を破損するおそれのある行為に注意深く目を配る。特に、プレイヤーがリングをつかむ行為は、バスケットやバックボードを破損させることになりかねないので、見過ごしてはならない。
これらのような行為あるいはそのほかスポーツマンらしくない行為があったときには、審判は、ただちにそのチームのコーチに対して警告しなければならない。くり返しこのような行為があったときには、違反した者にテクニカル・ファウルが宣せられる。



2.4.3 ゲーム開始前の合図

1. ゲーム前に、プレイヤーやコーチおよび審判が観客に紹介されることがある。
特に国際ゲームでこのようなゲーム前の紹介を行うときには、ゲーム開始6分前に紹介を始めるようにする。
ゲーム開始6分前になったとき両審判はオフィシャルズ・テーブルの近くに移動し、主審は、笛を鳴らして両チームのプレイヤーにウォーム・アップをやめてそれぞれのチーム・ベンチにもどるように指示する。
2. 紹介が終わったのち、主審は、笛を鳴らしてゲーム開始3分前の合図をする(図13)。
この合図のあと、プレイヤーは、ゲーム開始前のウォーム・アップを再開してよい。
3. 主審は、**ゲーム開始1分30秒前**に笛を鳴らして、両チームのプレイヤーがウォーム・アップをやめてチーム・ベンチにもどるように指示する。
4. 主審は、ハーフ・タイムにも、後半開始3分前および1分30秒前に笛を鳴らして合図をする。
同様に、第2ピリオド、第4ピリオド、各延長時限の前のインターバルにも、ピリオド開始30秒前に笛を鳴らして合図をする。



3. ゲームの開始

3.1 ジャンプ・ボールの前に

6. **主審は、ジャンプ・ボールをさせるためにボールをトス・アップするときにも、規則違反が起こったときにただちに笛を鳴らせるように、笛をくわえておくようにしなければならない。**

3.4 第1ピリオド以外のピリオドの開始

1. 第1ピリオド以外の各ピリオド(各延長時限を含む)は、前のピリオドが終了したときにオルタネイティング・ポゼション・ルールのスロー・インのボールが与えられることになっているチームによるスロー・インで始める。
2. 主審は、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズに立ち、ピリオド開始の準備ができるのを待つ。
5. すべての用意がととのっていることが確認できたのち、主審は、センター・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インをするチームのバック・コート側に立ち、ピリオドを始めるスロー・インのボールをプレイヤーに与える。
このとき、スロー・インをするプレイヤーはセンター・ラインの延長部分をまたいで立ち、コート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい。

6. **副審は、オフィシャルズ・テーブル側のサイド・ラインぎわで、スロー・インをするチームのフロント・コートのフリースロー・ラインの延長上に位置し、すべてのプレイヤーを“ボクシング・イン(Boxing-in)”する。**

4. 審判の位置取りと責任範囲

4.5 トレイル・オフィシャルへの注意事項(まとめ)

- | |
|---|
| 7. 8秒ルールが8秒の場合により継続されることになったので、そのようなときは、バック・コートのアウト・オブ・バウンズから行われるスロー・インの際に、残りの秒数を両チームのプレイヤーに知らせる。 |
|---|

7. 合図と手続き

7.4 ファウルのあとのスイッチ

ファウルの判定のあとは、両審判は、原則としてコート上の位置を交換する。

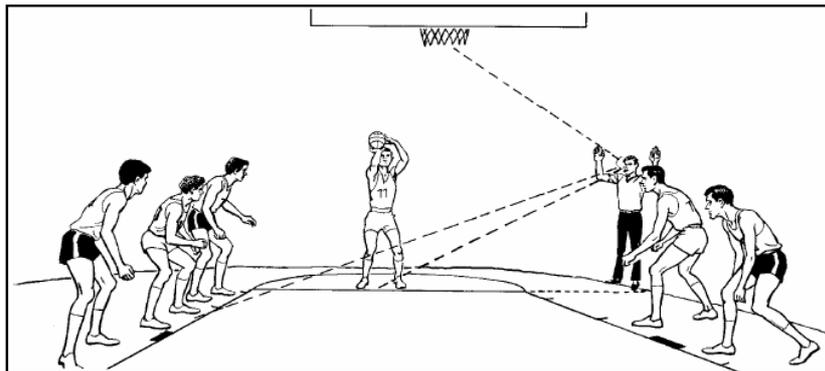
ただし、次の場合は、コート上の位置を交換しない。

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. リード・オフィシャルがオフENSIV・ファウルを宣したとき
ファウルを宣したリード・オフィシャルは、スコアキーパーにファウルの伝達を終えたあとあらたにトレイル・オフィシャルになる。
トレイル・オフィシャルは、反対側のコートのエンド・ラインに入り、あらたにリード・オフィシャルになる。2. トレイル・オフィシャルがディフェンシヴ・ファウルを宣したとき(7.8.1, 7.9.2参照)
ファウルを宣したトレイル・オフィシャルは、スコアキーパーにファウルの伝達を終えたあと、引きつづきそのコートでトレイル・オフィシャルになる。
リード・オフィシャルは、引きつづきエンド・ラインでリード・オフィシャルの位置取りをする。 |
|---|

8. フリースロー

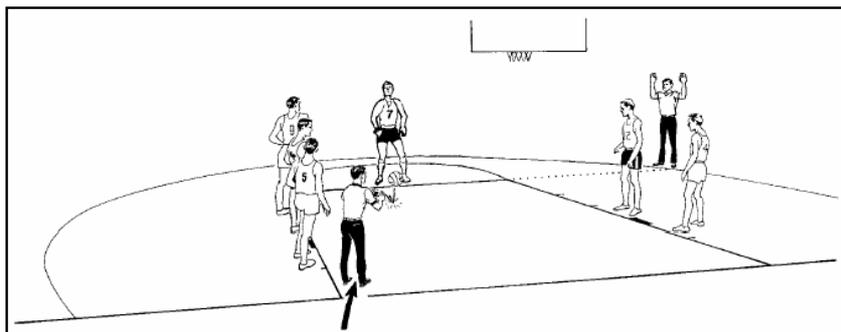
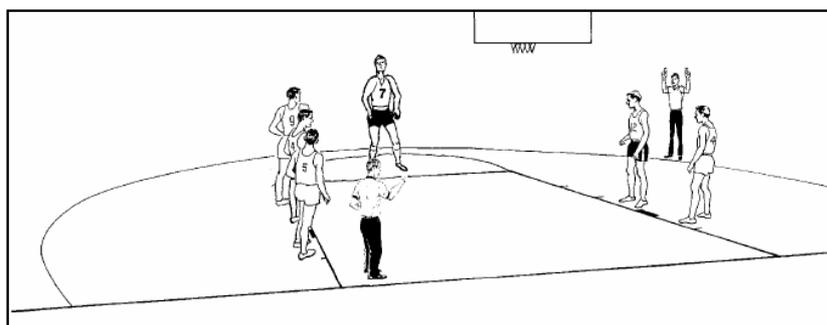
8.1 トレイル・オフィシャルの任務

1. ファウルを宣した審判がスコアキーパーへの伝達を終えたのち、両審判はたがいに位置を交換し、あらたにトレイル・オフィシャルになった審判は、フリースロー・シューターの左側でフリースロー・ラインとスリー・ポイント・ラインが交わる場所に立つ。
2. リード・オフィシャルがプレイヤーにフリースローの数を示したのち、トレイル・オフィシャルは、腕を上げてフリースローの数を示す合図(審判の合図56., 57., 58.)をボールがフリースロー・シューターの手から離れるまで出しつづける。



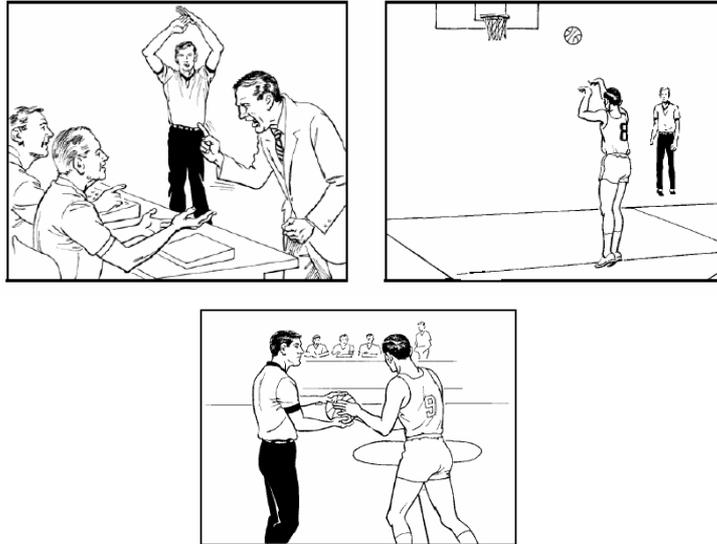
8.2 リード・オフィシャルの任務

1. リード・オフィシャルは、トレイル・オフィシャルと対角線上の制限区域の外に立ち、すべてのフリースローのボールをフリースロー・シューターに与え、フリースローをさせる。
2. 制限区域に沿ってリバウンドの位置を占めているプレイヤーの人数と位置を確認したのち、制限区域に踏み込む前に、オフィシャルズ・テーブルを見てチャージド・タイム・アウトや交代がないことを確認する。
3. そののち、制限区域に踏み込み、フリースローの数を示してから、1投目のフリースローのボールをフリースロー・シューターにバウンス・パスでフリースローのボールを与える。
4. フリースロー・シューターにフリースローのボールを与えたあとは、リード・オフィシャルは、エンド・ラインの外で、制限区域を区画するラインの延長線をまたいで立つ。
5. あとにフリースローがつづく場合は、リード・オフィシャルは、ショットされたボールを拾い、制限区域内で残りのフリースローの数(1個, 2個)を示し(審判の合図54., 55.), フリースロー・シューターにバウンス・パスでフリースローのボールを与える。



8.3 制限区域に沿ったリバウンドの位置にプレイヤーが並ばないフリースロー

3. テクニカル・ファウル, 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・ファウルの罰則によるフリースローは, すべてファウルを宣した審判の**相手審判**がフリースロー・シューターにボールを与えてフリースローをさせる.
4. **ファウルを宣した審判**は, フリースローが終わったのちすみやかにスロー・インをさせられるように, オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウト・オブ・バウンズに立つ. スロー・インをするプレイヤーは, センター・ラインをまたいで立ち, コート内のどこにいるプレイヤーにパスしてもよい.



9. チャージド・タイム・アウトと交代

9.1 チャージド・タイム・アウト

3. チャージド・タイム・アウトの間, 両審判は, 図に示されているように, オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのフリースローの半円の外側で, フリースロー・ラインの延長線をまたいで立ち, それぞれのチーム・ベンチに向かい合うように位置する. このとき, ゲームを再開するスロー・インやフリースローのボールをプレイヤーに与える審判がボールを持ち(あるいはボールを自分の足元に置き), チャージド・タイム・アウトが終わるのを待つ. 両審判は, チャージド・タイム・アウトの間, それぞれ両チームのプレイヤー, 交代要員, コーチを見守り, なおかつ必要があるときはテーブル・オフィシャルズとアイ・コンタクトをとるようにする.

