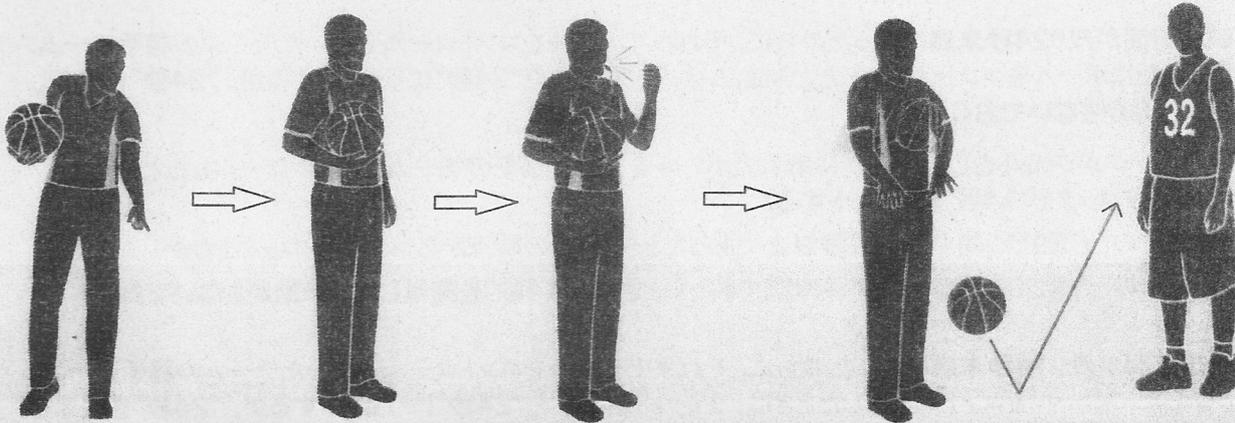


## ◎ フロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うとき

フロント・コートのエンド・ラインからスロー・インを行うときは、スロー・インのボールをプレイヤーに与えるアクティヴ・オフィシャルであるリード・オフィシャルは、プレイヤーにスロー・インのボールを与える前に、**笛を鳴らして**、コート内のプレイヤーの注意を喚起しなければならない(“Warning whistle”).

その手順は、次のとおりとする(下図参照).

- (1) スロー・インの場所を指示する (2) スロー・インをするプレイヤーの位置を確認する (3) ボールを与える前に笛を鳴らす (4) スロー・インをするプレイヤーにボールを与える (手渡し、トス、バウンス・パス)



- (1) スロー・インの場所を指示する.
- (2) スロー・インをするプレイヤーの位置を確認する.
- (3) ボールを与える前に**笛を鳴らす**(Warning whistle).
- (4) スロー・インをするプレイヤーにボールを与える(手渡し、トス、バウンス・パス).

### 注意事項:

この規定は、**フロント・コートのエンド・ライン**からスロー・インを行うときにのみ適用される.

そのほかの場合のスロー・インを行うときは、審判は、スロー・インのボールを与えるときには笛を鳴らさない.

## ◎ 時限の終了まぎわのショット・クロックの操作

競技規則第50条 50.6 には、

「ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたとき、各ピリオド、各延長時限の残りが14秒未満でなおかつあらたにヴァイオレイション(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性が残っていない場合は、ショット・クロックの表示装置の電源を切る。」

と定められているが、

各ピリオド、各延長時限の終了まぎわで、**ショット・クロックの表示装置の電源を切ることができる状況になるまでの間は**、ショット・クロック・オペレーターは、次のようにショット・クロックを操作する。

- (1) 競技時間が残り**24秒未満**になったのちに、それまでボールをコントロールしていたチームの**相手チーム**があらたにボールをコントロールしたときは、ショット・クロックを“**24秒**”にリセットするが、“**24秒**”を表示したまま動かさないでおく。

そのチームがショットをして、リングに触れたボールをふたたびそのチームがコントロールしたときは、ショット・クロックを“**14秒**”にリセットする。

- (a) そのとき競技時間が残り**14秒以上**であったときは、その時点からショット・クロックを動かし始める。
- (b) そのとき競技時間が残り**14秒未満**であったときは、“**14秒**”を表示したまま動かさないでおく。

- (2) 競技時間が残り**14秒未満**になったのちに、それまでボールをコントロールしていたチームの**相手チーム**があらたにボールをコントロールしたときは、ショット・クロックを“**24秒**”にリセットするが、“**24秒**”を表示したまま動かさないでおく。

※ いずれの場合も、(ショット・クロック・ヴァイオレイション)が成立する可能性がなくなったのち(ゲーム・クロックの残り時間が14秒未満になったのち)に「ボールがデッド」で「ゲーム・クロックが止められたとき」に、すみやかにショット・クロックの表示装置の電源を切る。

電源を切ることができない装置・器具の場合は、表示を“非表示”にする。

## タイムアウト表示について(図解)

●点灯 ○無点灯

ケース1. 残り2:00以降で1回目のタイムアウトを要求したとき

	残り2:01までタイムアウト0回	残り2:00以降で1回目
ランプ 3個表示	○ ○ ○	● ● ○
ランプ 2個表示	○ ○	● ○
数字 加算式	0	2
数字 減算式	3	1

ケース2. 残り2:00以降で2回目のタイムアウトを要求したとき

	残り2:01までタイムアウト1回	残り2:00以降で2回目
ランプ 3個表示	● ○ ○	● ● ○
ランプ 2個表示	○ ○	● ○
数字 加算式	1	2
数字 減算式	2	1