

**2015～
テーブル・オフィシャルズ
マニュアル**



**都道府県対抗
ジュニアバスケットボール大会
TO委員会**

1. テーブル・オフィシャルズの心構え

- ① テーブル・オフィシャルズは、審判の補佐をするものであるが、審判とともに規則にしたがって、ゲームを公正かつ円滑に進行させるという重要な役割があります。
- ② テーブル・オフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行を声に出して確認しあうことが大切であり、このような心の触れ合いをもちながら、ゲーム中はいつも審判と目を合わせ、審判に注目することを心がけなければなりません。（**アイ・コンタクト、サム・アップ：親指を立てて示す。**）
- ③ テーブル・オフィシャルズは、規則の正しい理解をより深めることを常に心がける努力が大切です。
- ④ テーブル・オフィシャルズは、形で示すだけではなく、心をこめて行う動作や合図が大切です。テーブル・オフィシャルズの役割は、一人一人が仕事の目的意識を自覚することによって達成されるものです。
- ⑤ テーブル・オフィシャルズと審判との間の対話や連絡のほとんどはシグナルや合図器具によって行われるので、「合図器具の鳴らし方」や「シグナルのタイミング」などを研究して表現の工夫をする努力をしなければなりません。合図をただで自分の仕事が果たされていると思うのは間違いです。審判と心を通わせ、ゲームを円滑に進行させるところに、テーブル・オフィシャルズの本当の意味があることを忘れてはいけません。
- ⑥ ゲームはプレイヤー、チーム・ベンチ、審判そしてテーブル・オフィシャルズがお互いに協力して築き上げるものです。テーブル・オフィシャルズはプレイヤーやコーチ、あるいは審判の気持ちになって、素晴らしいゲームにするために最大の努力をほらい、ゲームの流れを感じ取り、緊張感を持続しなければなりません。
- ⑦ 各都道府県で選抜されたプレイヤーが出場する大会です。この大会に出場したプレイヤーの中には、夏の全中やインターハイ、ウインターカップ、インカレ、NBL、WJBLで活躍するプレイヤーもいます。また、将来の日本代表になるプレイヤーも多くいるはずです。テーブル・オフィシャルズは出場するチーム、プレイヤーが日頃の成果を十分に発揮できるよう、「規則の正しい理解」をより深め、円滑にゲームを進行することができるよう努力と研究を心がけていきましょう。

2. テーブル全体について

- ① テーブル・オフィシャルズの基本的な配置は下図の通りです。
原則4人体制であるが、5人の場合、スコアラースポートを配置しても良い。自分たちのゲームの直後でも、早めに席について器具に慣れ、試合開始までにゲーム用器具が正しく作動するかを確認する。
- ② 姿勢を正しく！いすを前に引き、背筋を伸ばす。ひじつきや足の投げ出しは見苦しい。（オフィシャルズとして見られています。）
- ③ 全員が大きな声を出そう。「交代が来たよ。」「白タイム・アウト」「白〇番、2ポイント、〇〇対〇〇」試合終了前のカウント・ダウン。
- ④ バスケットボールのルールをよく理解しよう。
- ⑤ トラブルが起きて自分たちでは対応できないときには、ＴＯ主任に知らせ指示にしたがう。また、すぐに審判に伝えよう。

※ＴＯ席配置図

ＴＯ４名体制（競技規則通り）

担当	アシスタント・ スコアラ	スコアラ	タイマー	ショット・クロック・ オペレーター
配置・操作 する 装置・器具	・ファウル装置 ・得点装置	・ブザースイッチ ・ホゼーション・アロー	・タイマースイッチ ・ブザースイッチ ・ストップウォッチ×2	・24秒装置 ・ブザースイッチ （音色の異なるもの）

↓コート

ＴＯ５名体制（スコアラースポートを配置）

担当	アシスタント・ スコアラ	スコアラ	（スコアラ・ サポート）	タイマー	ショット・クロック・ オペレーター
配置・操作 する 装置・器具	・ファウル装置 ・得点装置		・ブザースイッチ ・ホゼーション・ アロー	・タイマースイッチ ・ブザースイッチ ・ストップウォッチ ×2	・24秒装置 ・ブザースイッチ （音色の異なるもの）

↓コート

3. 試合開始から終了まで

時 間	仕事の分担と内容	
前試合 ハーフ・タイム (50 分前)	全員 スコアー	集合し、準備を開始(TO 主任とミーティング) スコアシートの選手氏名を確認
10 分前 5 分前まで 3 分前 1 分30 秒前	全員 タイマー スコアー タイマー	オフィシャルズテーブルに座り、器具を点検 試合開始までの計時を始める コーチのサインを受ける スコアシートにコーチ、A・コーチ名を記入 合図器具を鳴らして知らせる 合図器具を鳴らして知らせる
1P	タイマー スコアー	合図器具を鳴らして知らせる 赤の筆記用具で記入 ポゼション・アローの表示
インタヴァル 30 秒前	タイマー	2分を計時 合図器具を鳴らして知らせる
2P	タイマー スコアー	合図器具を鳴らして知らせる 黒の筆記用具で記入
ハーフ・タイム 3 分前 1 分30 秒前	スコアー タイマー	ポゼション・アローを逆向きにする 審判とともに両チームのスコアーとファウルの数、スコアの確認 10分を計時 合図器具を鳴らして知らせる 合図器具を鳴らして知らせる
3P	タイマー スコアー	合図器具を鳴らして知らせる 赤の筆記用具で記入
インタヴァル		1P・2Pのインタヴァルと同様
4P	タイマー スコアー	合図器具を鳴らして知らせる 黒の筆記用具で記入
試合終了	スコアー 全員	スコアシートをまとめる(黒の筆記用具で記入) アシスタント・スコアー、タイマー、ショット・クロック・オペレーター、スコアー、副審、主審の順にフルネームでサインする

選手紹介がある場合(例)

6 分前 3 分前 1 分 30 秒前	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる(全員紹介) 合図器具を鳴らして知らせる 合図器具を鳴らして知らせる (オフィシャルズ、スターティングファイブ紹介)
1P	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる

※セレモニー(プレイヤー紹介等)の内容によっては6分より前に始める。

4. スコアラーの仕事

SCORE SHEET



チームA:
Team A

000

チームB:
Team B

△△△

大会名 Competition		東日本大震災復興支援 第29回都道府県対抗ジュニアバスケットボール大会2016		場所 Place	東京体育館 (T A)	
Game No.	T A 2			日付 Date	2016 年 3 月 28 日 Year Month Day	時間 Time
				10 : 50		
チームA: 000				ランニング・スコア RUNNING SCORE		
タイム・アウト Time-outs				A B A B A B A B		
チームファウル Team Fouls				A B A B A B A B		
選手氏名 Name of Players				A B A B A B A B		
No. P1-In P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18				A B A B A B A B		
ファウル Fouls				A B A B A B A B		
コート・Coach: ● ● ● ●				サイン・Signature B2 B1		
スコアラー・A・Coach: ○ ○ ○ ○				サイン・Signature		
チームB: △△△				ランニング・スコア RUNNING SCORE		
タイム・アウト Time-outs				A B A B A B A B		
チームファウル Team Fouls				A B A B A B A B		
選手氏名 Name of Players				A B A B A B A B		
No. P1-In P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18				A B A B A B A B		
ファウル Fouls				A B A B A B A B		
コート・Coach: ▲ ▲ ▲ ▲				サイン・Signature C1		
スコアラー・A・Coach: ○ ○ ○ ○				サイン・Signature		
スコアラー: Scorer				スコア Scores		
A・スコアラー: A・Scorer				第1ペリオド Period 1		
タイマー: Timer				第2ペリオド Period 2		
シフト・ワウチー・レグ・レグ: S.C. Operator				第3ペリオド Period 3		
主審: Referee				第4ペリオド Period 4		
第1副審: Umpire 1				延長 Extra Period		
第2副審: Umpire 2				最終スコア Final Score		
				勝者チーム Name of winning Team		

(1)スコアシートの記入方法

正しく丁寧に記入しよう。(黒と赤の油性ボールペン、定規を使用する。)

① スコアシート上部

- ・チーム名 横書きで正式名称を記入
- ・大会名 正式名称で記入

(例) 東日本大震災復興支援

第29回都道府県対抗ジュニアバスケットボール大会2016

- ・Game No. 試合順を記入
(例) 東京体育館Aコートの2試合目なら TA2
- ・日付 西暦で、時間は24時間制で記入
(例) 2016年3月28日 10:50
- ・場所 正式名称で記入
(例) 東京体育館<TA>

ゲームA: TeamA	000	ゲームB: TeamB	△△△
大会名 Competition	東日本大震災復興支援 第29回都道府県対抗ジュニアバスケットボール大会2016	場所 Place	東京体育館 <TA>
Game No.	TA2	日付 Date	2016 年 3 月 28 日 時間 10 : 50

② チーム・メンバー、ファウル等

- ・チーム名 正式名称で記入
- ・選手氏名 フルネームで正確に記入
- ・キャプテン 氏名の後に(CAP)と記入
- ・サイン欄 実際に指揮を執る人がサイン(チームA、チームBの順)

- ・最初に出場する5人には×をつける。(×は黒、○は赤で書く。)

- ・最初に出場する5人が出てきたら×印を確認して○で囲む。

※もし申し出と違っていたら直ちに審判に知らせる。

- ・タイム・アウトは、前半(1~2ピリオド)で2つ、後半(3~4ピリオド)で3つと各延長時限は1つずつ取れる。

取ったら各ピリオドの経過時間(分)を各ピリオドで使用している色の筆記用具で記入。取らなかったら2ピリオド・試合終了時に二重線(黒)を引く。(延長の欄にも引く。)4ピリオドの最後の2分間には、1チームがタイム・アウトを3回とることができなくなった。

ゲーム B :		△ △ △									
Team A											
タイム・アウト		Time-outs		5				9			4
チームファウル		1P			3	4	2P				
Team Fouls		3P					4P				
選手 氏 名		Name of Players		No	Pl-in	ファウル		Fouls			
1	△ △ △ △ (CAP)	4	⊗	P							
2	△ △ △ △	5	⊗	P ₁	P ₂	P					
3	△ △ △ △	6	⊗	P	P ₂	P					
4	△ △ △ △	7	×	P ₂							
5	△ △ △ △	8									
6	△ △ △ △	9	×	P ₂	P ₂						
7	△ △ △ △	10	×	P							
8	△ △ △ △	11									
9	△ △ △ △	12	⊗								
10	△ △ △ △	13	⊗	T ₁	P	P ₂					
11	△ △ △ △	14	×	U ₁	P	P					
12	△ △ △ △	15	×	P	P	P ₁	P				
13	△ △ △ △	16	×	P							
14	△ △ △ △	17									
15	△ △ △ △	18									
16											
17											
18											
コーチ: Coach:		▲ ▲ ▲ ▲		サイン: Signatures				C ₁			
Aコーチ: A. Coach:		△ △ △ △		○ ▲ ▲							

※第4ピリオドの最後の2分までに、チーム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、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に2本の横線をひく。

	9	
--	---	--

○記入上の注意

- ・途中から出場した選手には×をつける。（最初に出場したピリオドで使っている色の筆記用具で記入する。）
- ・ファウルの種類により（P・T・C・B・U・D）を記入する。
P：パーソナル・ファウル T：テクニカル・ファウル
C：コーチ自身のテクニカル・ファウル
B：コーチ自身以外の理由でコーチに記入されるテクニカル・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ング・ファウル
- ・フリースローが与えられるときには、その本数を小さく記入する。（罰則の相殺によりフリースローが与えられないときには後に小さくCを記入する。）
- ・各ピリオド終了後に、使用した枠を、そのピリオドで使用していた色の筆記用具で太い線で囲む。
- ・2回目のテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルが記録されて、そのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠に“GD”を記入する。

T ₁	P	T ₁	GD	
----------------	---	----------------	----	--

U ₂	P	U ₂	GD	
----------------	---	----------------	----	--

- ・テクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウルがそのプレイヤーの5回目のファウルだった場合は、最後の枠のとなり（欄外）に“GD”を記入する。

P	P ₃	T ₁	P ₁	T ₁	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

P	P ₃	U ₁	P ₁	U ₂	GD
---	----------------	----------------	----------------	----------------	----

- ・コーチが失格・退場となった場合は、残りの枠あるいは最後の枠のとなり（欄外）に“GD”を記入する。

コーチ	C ₁	C ₁	GD
A・コーチ			

コーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD
A・コーチ				

③ チーム・ファウル

- ・プレイヤーのファウルがあったときは、チーム・ファウルの枠の1～4に×をつける。（使わなかった欄は何も記入しない。）
- ・コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルに数えない。

④ ランニング・スコア

A		B		A		B	
	1	1		41	41		
6			14	6			15
	3	3			43	43	
9		4		4			5
	5		④		45	45	
	6	6		9			4
⑫			14		47	47	
	8	8		8		⑩	13
10			14		49	49	
10	●	10		14			5
6	●	⑩	13		51	●	15
6	●	12		6		●	15
	13		13		53	53	
12		14		9	⑩	⑩	4
	15		15		55	55	
	16	●	15	9			13
⑨		17			57	●	15
6	●		13	6	⑩	●	15
6	●	19			59	59	
	20	20		9			13
14	⑩		⑤		61	●	6
	22	22		9	⑩	●	6
14			4		63	63	
	24	24			64		5
6			4		65	65	
	26	26			66	⑩	5
6			7		67	67	
	28	●	14		68	68	
14		⑩	14		69	69	
	30	●	13		70	70	
10		●	13		71	71	
11	●	32			72	72	
	33		14		73	73	
10	⑩		6		74	74	
14	●				75	75	
14	●	36			76	76	
8	●	37			77	77	
8	●		⑤		78	78	
	39	39			79	79	
6			4		80	80	

- ・得点は、フィールド・ゴールが成功したときは／を、フリースローが成功したときは●を、そのチームの得点合計の欄に記入し、得点合計のとなりの欄に得点したプレイヤーの番号を記入する。
- ・フィールド・ゴールが3ポイントのときは、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。
- ・各ピリオドが終了したら各チームの最終得点を○で囲み、その下に1本の太い横線を引く。
- ・前半はランニング・スコア左側のAチームが右側に攻めるので注意。(Bチームの欄に記入してしまうミスがある。)
- ・行を変えるときには、前の行との関係に注意する。

※ランニング・スコアをスムーズに記入する。

(例) Aチームの得点が62点で攻撃中であれば、ランニング・スコアのAチームの欄の64点目に筆記用具と定規を近づけておく。

・4ピリオド終了後に延長を行う場合には、各ピリオド終了と同様に処理する。(延長も黒の筆記用具で記入する。)

・ゲームが終了したら最終得点を○で囲み、その下に2本の太線を引く。

・使用しなかった欄の左上から右下に斜線を引く。

※ランニング・スコアの一番下の欄でゲームが終了した場合、隣の欄の左上から右下に斜線を引く。

(例) Aチームが40点でゲームが終了した場合、Aチーム41点～80点の欄の左上から右下に斜線を引く。

⑤ スコア（すべて黒で記入）

スコア Scores	第1ピリオド Period 1	A	7	-	11	B
	第2ピリオド Period 2	A	14	-	18	B
	第3ピリオド Period 3	A	13	-	19	B
	第4ピリオド Period 4	A	20	-	6	B
	延長 Extra Period	A	8	-	12	B
最終スコア Final Score		A	62	-	66	B
勝者チーム Name of winning Team		△△△				

- ・ピリオドごとに点数を記入する。
- ・延長は何回あってもまとめて記入する。

	第3ピリオド Period 3	A	15	-	15	B
	第4ピリオド Period 4	A	18	-	6	B
	延長 Extra Period	A	/	-	/	B
最終スコア Final Score		A	52	-	54	B
勝者チーム Name of winning Team		△△△				

- ・延長がなかった場合、延長欄に” / ”（スラッシュ）を記入する。
- ・最終スコアを記入・勝者チームを記入する。

⑥ 最終手続（すべて黒で記入）

- ・タイム・アウトの使用しなかった欄に2本の横線を引く。
- ・ファウルの使用しなかった欄に横線を引く。
- ・記録が済んだらアシスタント・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、副審、主審の順にサインする。
- ・主審のサインによって、テーブル・オフィシャルズと試合の関係は終了する。

(2) 審判との連絡を密にしよう

○確認の合図（サム・アップ【OKサイン】親指を立てて示す。）

- ・審判と目を合わせ、審判のレポートを承知したことを伝える。
- ・わからないときには合図を出さず、もう一度確認する。

(3) スムーズに作業を進めよう

- ① ファウル、交代、タイム・アウトが重なったときは、次の順番で落ち着いて、正確に合図する。（ショット・クロック・オペレーター、アシスタント・スコアラーと協力して行う。）

a ファウル、交代が重なったとき

1：ファウルのレポートを受ける → 2：交代の合図

b ファウル、タイム・アウトが重なったとき

1：ファウルのレポートを受ける → 2：タイム・アウトの合図

c ファウル、交代、タイム・アウトが重なったとき

1：ファウルのレポートを受ける → 2：タイム・アウトの合図

- ② ファウルがあったとき、アシスタント・スコアラーに伝達する。
(例)「白〇番、個人ファウル〇回、チーム・ファウル〇回」
- ③ 得点があったとき、声を出して確認する。
(例) A S「赤〇番、3ポイント」 S「〇〇対〇〇」
- ④ 記入間違いは二重線ではっきりと引いて訂正する。(修正液、修正テープは使用しない。)
- ⑤ 途中でわからなくなった場合にはすぐにT O主任に確認をし、審判の指示を仰ぐ。時間が経過するほど訂正はしにくくなる。
- ⑥ ファウルや得点は声に出して確認し合おう。自分だけの勘違いということも少なくないので、他の人と確認し合う。

(4)ルールをよく理解しよう

- ① 交代やタイム・アウトが認められる時機は次のときに終わる。
 - ・フリースロー・シューターに1投目のボールが与えられたとき
 - ・スロー・インするプレイヤーにボールが与えられたとき
- ② 合図は大きく長めに(2~3秒)する。
 - a タイム・アウト
 - ・原則、審判の笛が鳴ったときにはいつでも取れる。
 - ・相手チームがフィールド・ゴールで得点した後は、スロー・インする選手がボールを持つまでに請求があれば取れる。

※次のページの表を参照

- b 交代
 - ・原則、審判の笛が鳴ったときに、どちらのチームも交代できる。
 - ・タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出があった交代に対しては合図器具をならさない。(ハーフ・タイム中は交代の申し出の必要はない。)

※次のページの表を参照

- c 次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。
 - ・プレイヤーの5回目のファウル
 - ・プレイヤーの2回目のテクニカル・ファウル、アンスポーツマンライク・ファウル
 - ・コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウルまたはチーム・ベンチ・パーソネルも含め3回目のテクニカル・ファウル
- d その他の緊急時
 - ・ファウルをした選手の番号がはっきりしないとき
 - ・チーム・ファウルのフリースローが行われないうとき
 - ・テーブル・オフィシャルズがミスをしたとき
 - ・計時の関係でトラブルがあったとき

※T O主任に確認をし、審判の指示を仰ぐ。

○タイム・アウト、交代について

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
審判の笛	ファウル	両チーム	
	ヴァイオレーション	両チーム	
	ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム	
	負傷等による中断	両チーム ※フリースローの間にも交代ができる この場合、相手チームも同じ人数交代できる	
フィールド・ゴールの後	通常の時間帯(下欄以外の時間帯)	得点されたチーム ※得点したチーム 得点されたチームのタイム・アウトが認められたときのみ	どちらも認められない
	最後の2分間(4ピリオドと各延長時限のみ)	得点されたチーム ※得点したチーム 得点されたチームの交代やタイム・アウトが認められたときのみ	
最後のフリースローが成功した後(後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む)		両チーム	
ジェスチャー (合図器具を鳴らした後、座ったままでおこなう)		 両手でT型を示す (片手は指)	 胸の前で両手を交差させる

(5) オルタネイティング・ポゼッション・ルールについて

- ① 試合開始時は、ジャンプ・ボールのあと最初にコート内で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示す。
- ② ポゼッション・アローの向きは、オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わったときに、すみやかに変える。

※「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは、次の場合をいう。

- ・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たとき
- ・スロー・インをするチームにヴァイオレイションが宣せられたとき
- ・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

(例)

Aチームのオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるまでの間に、

- ① Aチームのプレイヤーがスロー・インをする際にヴァイオレイション
審判はBチームにスロー・インを与えた

オルタネイティング・ポゼッション・ルールが終わったことになる。
ポゼッション・アローはBチーム

- ② スロー・インのときにコート内でBチームのファウル
審判はAチームにスロー・インを与えた

オルタネイティング・ポゼッション・ルールが終わっていない。
ポゼッション・アローはAチーム

第1ピリオド開始ジャンプ・ボール
コート内でどちらのチームもボールをコントロールすることなくAチームのプレイヤーに触れてアウト・オブ・バウンズ
審判はBチームにスロー・インを与えた

どちらのチームもまだコート内でボールをコントロールしていない。
ポゼッション・アローは示さない。
スロー・インでゲームが再開され、コート内でボールをコントロールしたチームの相手チームの攻撃する方向を示す。

- ③ 2ピリオド終了後、すみやかに表示器具(アロー)の向きを変えておく。
審判にも変えたことを必ず伝達する。

5. アシスタント・スコアラーの仕事

(1) 電光掲示(得点装置)の操作・表示をスムーズにしよう

- ① スコアラーがゲームを見なくてもスコアシートの記入ができるよう実況する。
- ② 得点、タイム・アウトの数、チーム・ファウル数を確認し早く表示する。(タイム・アウト、インタヴァルでも確認する。)
- ③ 電光掲示の得点表示について、ベンチ側に表示を合わせるか、攻撃している側に合わせるかをT.O.主任と確認し、入力ミスのないようにしよう。(電光掲示の機能によって異なる。)

(2) ファウルするとき、スムーズに処置しよう

- ① スコアラーと個人ファウル、チーム・ファウルの確認をする。
- ② ファウルの回数は、審判のレポートが終わってから素早く表示する。このとき、会場全体から確認しやすいように表示の仕方を工夫する(時間は5秒程度)。チーム・ファウル表示が積み上げ式の場合、ショット・クロック・オペレーターと連携する。(声で伝える。)
- ③ スコアラーがスコアシートの記入等をしているときは、コートから目を離すことのないようにする。
- ④ ダブル・ファウルの場合、審判の合図(チーム・ベンチを指す。)に対応して順番に個人ファウル、チーム・ファウルの回数を表示する。
- ⑤ チーム・ファウルの回数の表示について

- a 4回目のファウルは「4」を表示
その後、ボールがライブになったとき、チーム・ファウル・ペナルティ(赤色の標識)を表示
- b 5回目のファウルは「5」を表示
- c 6回目以降は「5」を表示し続ける

※ライブとは

- ・トス・アップのボールが主審の手から離れたとき
- ・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・インをするプレイヤーにボールが与えられたとき

(3) スコアラーを補助するためにゲームを実況しよう

- ① 得点の経過やファウル数言葉を言葉にしよう。
フロント・コートでボールを持っているプレイヤーの番号を声に出し、シュートが入ってから「今の何番?」ということがないようにする。
- ② Bチーム側に座っているので、Bチームから交代(タイム・アウト)がきたときは「Bチーム交代(タイム・アウト)来たよ。」と伝える。

(4)タイム・アウトの表示

タイム・アウトが認められたときに表示をする。

○4ピリオド残り2：00以降で1回目のタイム・アウトが認められたとき

●点灯 ○無点灯	残り2：01まで 0回のときの表示	残り2：00以降で 1回目が認められたときの表示
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

○スコアラーとアシスタント・スコアラーの連携(例)

① フィールド・ゴール

AS「白5番2ポイント、カウント」S「得点、白28点、赤19点」

AS（電光掲示確認）

※フィールド・ゴールが不成功だった場合

AS「白5番2ポイント、アウト、白（赤）ボール」

② ファウル

AS「ファウル赤5番、スロー・イン」

S（審判にOKサイン）「個人ファウル1回目、チーム・ファウル3回目」

AS（速やかにファウル表示）

③ バスケット・カウント

AS「白5番2ポイント、カウント、ファウル赤5番、フリースロー1シ

ョット」S（審判にOKサイン）「赤5番、個人ファウル1回目、チーム・

ファウル3回目」AS（速やかにファウル表示）AS「フリースロー白5

番、カウント」S「得点、白29点、赤19点」など

※ 最終目標（スムーズに！）

ファウル → 予測（何番か） → S「赤の5番なら1回目、8番

なら2回目、チーム・ファウル3回目」とASに伝える → 審判の

レポートで確認 → ASは表示、Sは記入

④ 後半のフィールド・ゴール後のタイム・アウト、交代への対応

後半は、フィールド・ゴールを確認する方向と、タイム・アウトの請求があるベンチの方向が逆向きになる。アシスタント・スコアラーとしっかりと連携する必要がある。（4ピリオドや各延長の時限の残り2分では交代もある。）

フィールド・ゴールの確認：アシスタント・スコアラー

タイム・アウト請求の確認：スコアラー

6. タイマーの仕事

(1) ゲーム・クロックを正確に操作しよう

- ① 時計を動かす瞬間 **(必ず目で時計が動いたことを確認する。)**
 - a スロー・イン：ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
 - b ジャンプ・ボール：ジャンパーがタップしたとき
 - c フリースロー：成功したら、スロー・インと同じ。
不成功のときは、プレイヤーに触れたとき
- ② 時計を止める瞬間 **(必ず目で時計が止まったことを確認する。)**
 - a 審判の笛が鳴ったとき
 - b タイム・アウトの請求があり相手のフィールド・ゴールが成功したとき
※タイマーはタイム・アウト、交代のブザーを鳴らさない！
 - c 4ピリオドや各延長時限の最後の2分間でフィールド・ゴールが成功したとき **(2:00から止める。)****※ショット・クロックの合図が鳴っても審判が笛を鳴らさなければ止めない！**

(2) 動作をきびきびしよう

- ① ゲーム・クロックを止める、動かし始める合図
- ② タイム・アウトの間はあげなくてよい。
フリースローは最後のときだけあげればよい。

(3) 複数の時計を正しく使おう

- ・ゲーム・クロック用
- ・タイム・アウト用

(4) 合図は大きく正確に

○タイマーが合図をするとき

- ・1ピリオド・3ピリオド開始の3分前と1分30秒前
- ・2ピリオド・4ピリオド・各延長時限の開始30秒前
- ・各ピリオドを始めるときと各ピリオド、延長時限の終了
- ・タイム・アウト(50秒後と60秒後の2回)

(5) その他

- ① 残り10秒くらいになったら、終了の合図の準備をする。ショット・クロック・オペレーターにカウント・ダウンしてもらう。
- ② スコアラーへの協力
 - ・ゲーム開始5分前を伝える。
 - ・4ピリオドや各延長時限の残り2分など「残り2分切りました。」
- ③ めくり表示(電光掲示が故障した場合)
59秒～30秒…1/2 29秒～15秒…1/4 14秒～0秒…0
- ④ カウント・ダウン
9.9秒…10 8.9秒…9 7.9秒…8 1.9秒…2 0.9秒…1



7. ショット・クロック・オペレーターの仕事

(1) ボールのコントロール

- ① ジャンプ・ボールの後やりバウンド争いの状態のとき
プレイヤーがボールに触れた瞬間にはボールの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（ボールを持つ、ドリブルをする。）したことを確認**して行う。
- ② パスやドリブルのスティールをねらうとき
防御側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場合を含む。）では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまで24秒の計測を続ける。

(2) 各ピリオドや各延長时限の始まり

ショット・クロックを表示しておく

(3) ゲーム中の操作

- ① 動かし始めるとき（**必ず目で時計が動いたことを確認する。**）

プレイの状況	動かし始めるタイミング
ジャンプ・ボール	どちらかのチームがボールをコントロールする
リバウンド	コート内のプレイヤーがボールをコントロールする
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 (攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されない)

- ② 次のときは**ショット・クロックを止めてリセットし、何も表示しない。**

プレイの状況
ボールをコントロールしているチームのファウルやヴァイオレーション
ボールがバスケットに入ったとき
ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき
※ボールが直接バスケットにはさまったりのったりしてしまったときは除く
フリースローを行うとき

- ③ 次のときは**ショット・クロックは止めるがリセットはしない。（継続）**
（それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスロー・インが与えられるとき）（**必ず目で時計が止まったことを確認する。**）

プレイの状況
アウト・オブ・バウンズ
ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
ジャンプ・ボール・シチュエーション
ダブル・ファウル
特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したとき

④ スロー・インの位置（フロント・コート、バック・コートの違い）

プレイの状況	処置		
	フロント・コート		バック・コート
	14 秒以上	13 秒以下	
相手チームのファウル、キック・ボール	継続	14 秒	24 秒
相手チームが原因の中断			
どちらのチームにも関係ない中断			
※ 4 P や各延長時限の最後の 2 分間、バック・コートで上記のことが起こる			
そのまま再開			24 秒リセット
スロー・インが与えられるチームのタイム・アウト (スロー・イン・ライン)	継続	14 秒	

⑤ ショットがなされボールが空中にある間に24秒の合図が鳴った場合

プレイの状況	処置
バスケットに入った場合	得点は認められる
リングに触れた場合	ショット・クロックはリセットされる
リングに触れなかった場合	ヴァイオレイション ※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プレイはそのまま続行される

⑥ 新ルール

ボール（ショット、パスあるいは最後のフリースロー）がリングに触れたのち、シューター側チームのプレイヤーがそのリバウンドのボールを取った場合は、ショット・クロックは14秒からはかり始められることになった。

※Aチームがショット、パス、最後のフリースローをした。

プレイの状況			処置
ボールがリングに触れた	Aチームがコントロール		14 秒
	Bチームがコントロール （直後にヴァイオレイションやファウルがあり、Aチームのスロー・インになる場合も含む）		24 秒
	どちらもコントロールする前	アウト・オブ・バウンズ ファウル、ヘルド・ボール Aチームのスロー・イン	14 秒
バスケットに入った	Bチームがエンド・ラインのアウト・オブ・バウンズでスロー・インのボールを持つ前	Bチームが Aチームにファウル	14 秒

⑦ 各ピリオドや各延長時限の開始と終了間際の操作

※A チームがコントロールしている。

ゲーム・クロック	プレイの状況	表示	
残り 24 秒未満	B チームがコントロール	24	動かさない
残り 14 秒以上	A チームがショット	14	動かす
残り 14 秒未満	A チームがコントロール	14	動かさない
	B チームがコントロール	24	動かさない
	ボールがデッド ゲーム・クロック止まる	非表示	※非表示もしくは電源を切る

(5)その他

- ① 残り 10 秒くらいになったら、終了の合図の準備をする。タイマーにカウント・ダウンしてもらう。
- ② A チーム側に座っているので、A チームから交代（タイム・アウト）がきたときは「A チーム交代（タイム・アウト）来たよ。」と伝える。
- ③ 審判がリセットの合図をしたら、その判断にしたがう。
- ④ 旗による表示 ～11 秒…表示なし 10 秒～1 秒…赤色の旗を表示

8. スコアラーサポートの仕事（5 名体制）

(1)タイム・アウト、交代の合図、ポゼッション・アローを円滑にできるようにしよう

- ・タイマーやスコアラーと合図や機械操作の分担などを確認しておく。

(2)他のテーブル・オフィシャルズを補助しよう

- ・ゲームから目を離さず、ゲームの状況や気付いたことを言葉にしよう。

（例 1）「このシュートが入ったら白のタイム・アウトだよ。」

（例 2）「A チームのファウルは表示した？」

9. 審判の合図

計時の合図



ゲーム・クロックを止める



ファウルでゲーム・クロックを止める



ゲーム・クロック動かし始める

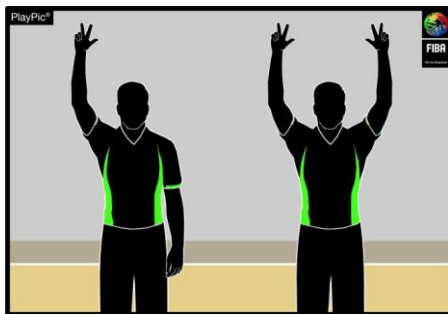
得点の合図



1点を認めるとき



2点を認めるとき

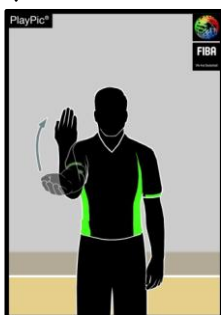


スリー・ポイント・ショットをしたとき／3点を認めるとき

交代とタイム・アウト



交代

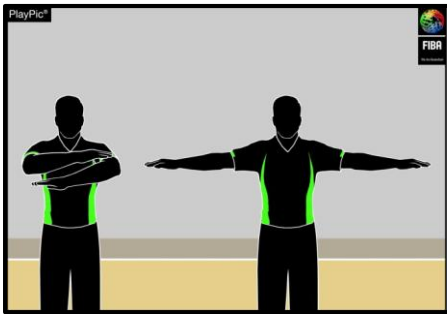


交代要員を招き入れる

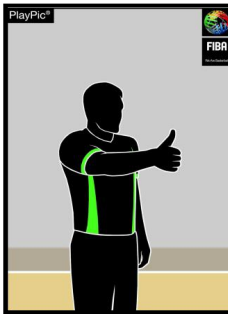


タイム・アウト

コミュニケーション／その他の合図



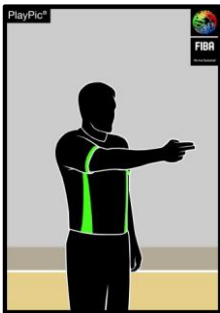
得点を認めないとき／プレイのキャンセル



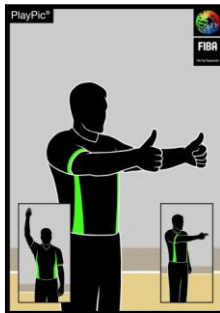
確認の合図



ショット・クロックのリセット

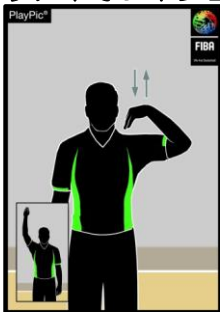


次に攻撃が行われる方向

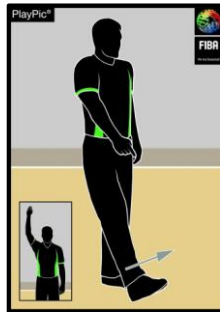


ヘルド・ボール

ヴァイオレイション



24 秒ルール違反



キック・ボール

プレイヤーの番号



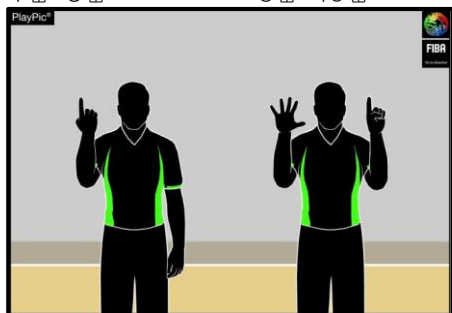
1 番—5 番



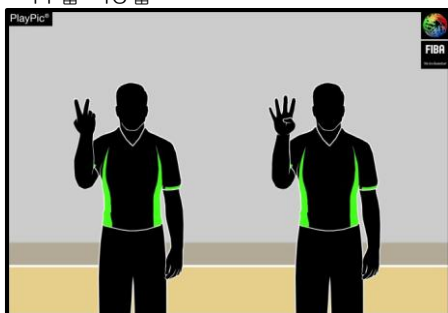
6 番—10 番



11 番—15 番

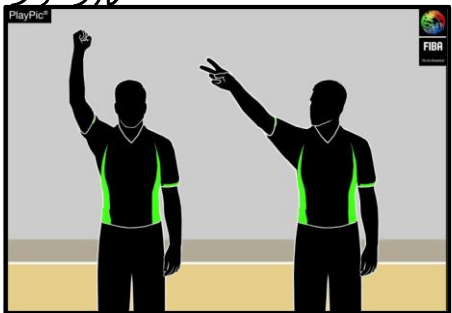


16 番

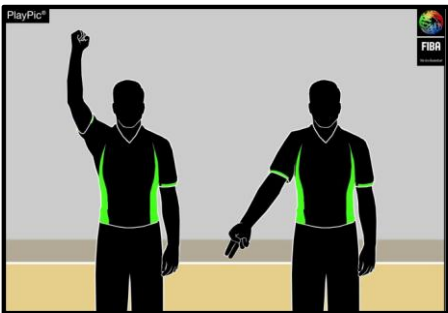


24 番

ファウル



ファウル フリースロー



ファウル スロー・イン



ダブル・ファウル



テクニカル・ファウル



アンスポーツマンライク・ディスクオリファイング・ファウル



ディスクオリファイング・ファウル