～ 2020 ～

テーブル
オフィシャルズ
マニュアル

東京都中体連バスケットボール部

【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、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。

④ 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で行われるので、「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。合図をしただけ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。

⑤ ゲームはプレーヤー、チーム、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ーヤーやコーチ、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はらい、ゲームの流れを感じ取り、緊張感を持ち続けなければなりません。

⑥ テーブルオフィシャルズは試合をするチーム、プレー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次のページの図の通りです。原則４人体制であるが、５人の場合、スコアラーサ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！椅子を前に引き、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。

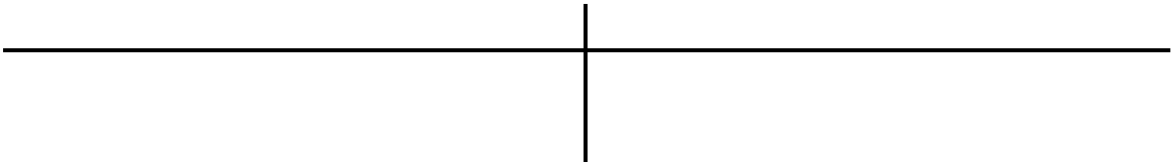
⑤ トラブルが起きて自分たちでは対応できないときには、ＴＯ主任に知らせ指示にしたがう。また、すぐに審判に伝えよう。

※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ー	スコアラー	タイマー	ショットクロックオペレーター
装置器具	ファウル装置 得点装置	ブザースイッチ ポゼッションアロー	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)

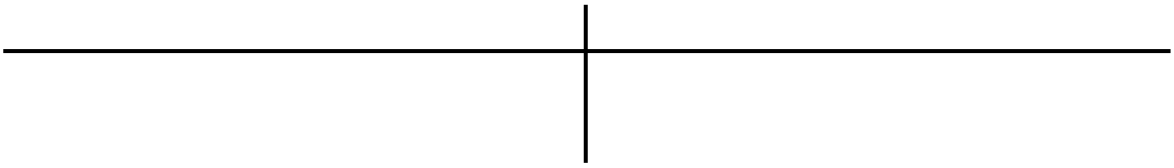
↓コート



ＴＯ５名体制（スコアラーサポートを配置）

担当	アシスタントスコアラー	スコアラー	スコアラーサポート	タイマー	ショットクロックオペレーター
装置器具	ファウル装置 得点装置		ブザースイッチ ポゼッションアロー	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 スコアラー	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 スコアラー タイマー 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、コーチと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
1Q	タイマー スコアラー	合図器具を鳴らして知らせる 開始時刻を黒色で記入、その後は赤色の筆記用具で記入 ポゼッションアローの表示
インターバル 30 秒前	スコアラー タイマー タイマー	クォーターの得点を右下に赤色の筆記用具で記入 2 分を計時 合図器具を鳴らして知らせる
2Q	タイマー スコアラー	合図器具を鳴らして知らせる 黒色の筆記用具で記入
ハーフタイム 3 分前 1 分 30 秒前	スコアラー タイマー タイマー タイマー	ポゼッションアローを逆向きにする 両チームのスコアラーとファウルの数、スコアの確認 クォーターの得点を右下に黒色の筆記用具で記入 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
3Q	タイマー スコアラー	合図器具を鳴らして知らせる 赤色の筆記用具で記入
インターバル		1Q・2Q のインターバルと同様
4Q		2Q と同様
試合終了	スコアラー 全員	黒色の筆記用具でスコアシートをまとめる 全員がフルネームでサインする アンパイヤ、クルーチーフがサインをする

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）
1Q	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる

※ セレモニー（プレーヤー紹介等）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】

OFFICIAL SCORESHEET

チームA: Team A ○○○中学校　　チームB: Team B △△△中学校

大会名 Competition	東京都新人大会	日付 Date	2019/12/8	時間 Time	15:02
Game No.	4	場所 Place	駒沢体育館 ＜AM＞	クルーチーフ Crew Chief	審判氏名 1
				1st アンパイア Umpire 1	審判氏名 2
				2nd アンパイア Umpire 2	審判氏名 3

チームA Team A ○○○中学校

タイムアウト Time-outs: 5 7 / 7 8

チームファウル Team fouls

クォーター Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

クォーター Quarter ③ 1 2 3 4 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	2	3	4	5
1		○○ ○○	2	×					
2		○○ ○○	7	⊗	P	P	P	P2	
3		○○ ○○	11						
4		○○ ○○	14	⊗	P2				
5		○○ ○○	17	⊗					
6		○○ ○○ (CAP)	20	⊗	P2	To			
7		○○ ○○	24	×					
8		○○ ○○	27	×	U2				
9		○○ ○○	37						
10		○○ ○○	41	×					
11		○○ ○○	42						
12		○○ ○○	48						
13		○○ ○○	55	⊗					
14		○○ ○○	60						
15		○○ ○○	98	×					
16									
17									
18									

コーチ Coach ○○ ○○ Coach C1

A.コーチ A.Coach ○○ ○○

チームB Team B △△△中学校

タイムアウト Time-outs: 4 1 / 5 6 8

チームファウル Team fouls

クォーター Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

クォーター Quarter ③ 1 2 3 4 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	2	3	4	5
1		△△ △△ (CAP)	00	×	P	P2			
2		△△ △△	1	×	P				
3		△△ △△	6						
4		△△ △△	7	⊗	P1	P2			
5		△△ △△	9	×	P	P1			
6		△△ △△	10	⊗	P2				
7		△△ △△	12						
8		△△ △△	13						
9		△△ △△	15	⊗	U2	P2	P	P	To GD
10		△△ △△	16						
11		△△ △△	17	⊗	P	P	P	P2	
12		△△ △△	21	×	P	P2	P2		
13		△△ △△	31	×	P2				
14		△△ △△	48						
15		△△ △△	52	×	P2	P2	P		
16		△△ △△	56	⊗	P2				
17		△△ △△	71	×					
18									

コーチ Coach △△ △△ Coach B1

A.コーチ A.Coach

スコアラー Scorer: Scorer

A.スコアラー A.Scorer: A.Scorer

タイマー Timer: Timer

ショットクロックオペレーター S.C.Operator: S.C.Operator

クルーチーフ Crew Chief: Crew Chief

1st アンパイア Umpire 1: Umpire 1　　2nd アンパイア Umpire 2: Umpire 2

ランニング スコア RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
	1 1	2	41 41		81 81		121 121
7	2 2		42 42 10		82 82		122 122
	3 3 10	14	43 43		83 83		123 123
17	4 4		44 44 7		84 84		124 124
	5 5		45 45		85 85		125 125
	6 6 10	17	46 46		86 86		126 126
17	7 7		47 47 1		87 87		127 127
	8 8 15		48 48 21		88 88		128 128
7	9 9	17	49 49		89 89		129 129
	10 10	55	50 50 21		90 90		130 130
	11 11 7		51 51		91 91		131 131
20	12 12	20	52 52 7		92 92		132 132
	13 13 56		53 53		93 93		133 133
	14 14	27	54 54 7		94 94		134 134
55	15 15		55 55		95 95		135 135
	16 16 17	27	56 56 21		96 96		136 136
14	17 17	14	57 57 10		97 97		137 137
7	18 18 9		58 58 10		98 98		138 138
7	19 19		59 59		99 99		139 139
	20 20	20	60 60 21		100 100		140 140
55	21 21 17		61 61		101 101		141 141
14	22 22	20	62 62 7		102 102		142 142
	23 23 10		63 63		103 103		143 143
	24 24	55	64 64 17		104 104		144 144
55	25 25	55	65 65		105 105		145 145
	26 26 71	7	66 66 15		106 106		146 146
55	27 27		67 67		107 107		147 147
	28 28 31	27	68 68		108 108		148 148
27	29 29 7		69 69		109 109		149 149
	30 30 7	27	70 70		110 110		150 150
20	31 31	55	71 71		111 111		151 151
	32 32 31	55	72 72		112 112		152 152
20	33 33	14	73 73		113 113		153 153
	34 34	14	74 74		114 114		154 154
20	35 35 31		75 75		115 115		155 155
7	36 36	20	76 76		116 116		156 156
55	37 37		77 77		117 117		157 157
	38 38 10		78 78		118 118		158 158
55	39 39		79 79		119 119		159 159
	40 40 7		80 80		120 120		160 160

スコア Score

	A	B
第1クォーター Quarter 1	29	23
第2クォーター Quarter 2	14	12
第3クォーター Quarter 3	22	17
第4クォーター Quarter 4	11	14
オーバータイム Overtimes	/	/

最終スコア Final Score: A 76 — 66 B

勝者チーム Name of Winning Team: ○○○中学校

試合終了時間 Game ended at (hh:mm): 16:18

東京都中体連バスケットボール部

（１）スコアシートの記入方法

正しく丁寧に記入しよう（黒色と赤色の油性ボールペン、定規を使用する。）
※ 黒色の代わりに青色を使用することもできる。

① スコアシート上部

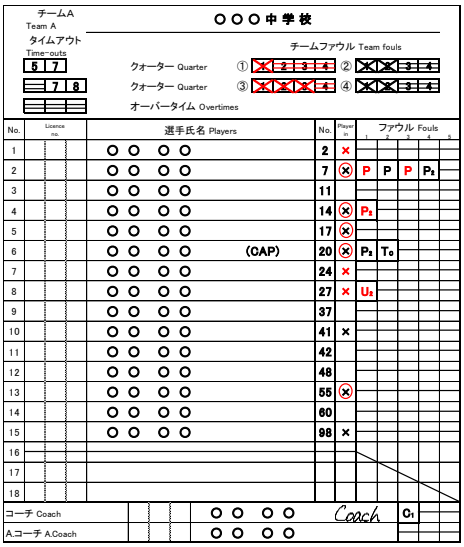
- チーム名　　正式名称を記入
- 大会名　　正式名称で記入（スペースに入りきらない場合はＴＯ主任に確認）
- 日付　　西暦で記入
- 時間　　開始時刻がはっきりしてから、２４時間制で記入
- Game No.　大会ＨＰや大会プログラムに記された数字を記入
- 場所　　正式名称で記入
- 審判名　　あらかじめ名前が分かっている場合は記入

OFFICIAL SCORESHEET

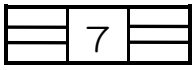
チームA: Team A	○○○中学校			チームB: Team B	△△△中学校		
大会名 Competition	東京都新人大会	日付 Date	2019/12/8	時間 Time	15:02	クルーチーフ Crew Chief	審判氏名 1
Game No.	4	場所 Place	駒沢体育館 ＜ AM ＞			1st アンパイア Umpire 1	審判氏名 2
						2nd アンパイア Umpire 2	審判氏名 3

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
  Licence no を記入するかどうかについてはＴＯ主任に確認
- キャプテン　氏名の後に（ＣＡＰ）と記入
- 背番号　　小さい背番号から順になるように記入
- 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）
- コーチ、Ａコーチ　　サイン後に、実際に指揮を執る人を確認してから記入



- プレーヤーの数が 18 名未満だった場合は、ゲーム開始前に水平線と斜線を引く。
- スタメンの５人の × はコーチに記入してもらう。
- スタメンの５人が出てきたら、×印を確認して赤色の ○ で囲む。
  ※ もし、コーチが記入したスタメンが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（１Ｑ～２Ｑ）に２つ、後半（３Ｑ～４Ｑ）に３つ、各オーバータイムに１つずつ取れる。取ったら各クォーターの経過時間（分）を各クォーターで使用している色の筆記用具で記入。取らなかったらハーフタイムや試合終了時に二重線を引く。オーバータイムの欄にも引く。なお、４Ｑの最後の２分間には、タイムアウトを３回取ることができないので、その時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（後半の左端の枠）に２本の横線を引く。



○ 記入上の注意

・途中から出場した選手には×をつける。（最初に出場したクォーターで使用し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・M）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
M：マンツーマンペナルティー

・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。）

・前半終了時と試合終了時に、使用した枠と未使用の枠の間に太いを引く。

・合計で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、そのプレーヤーが失格・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ーヤーの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				

※ コーチは以下のときに失格・退場となる。
“C”が2つ、または“C”と“B”の合計が3つ、または“M”が2つ。
（つまり“C”や“B”と“M”は合算しない）

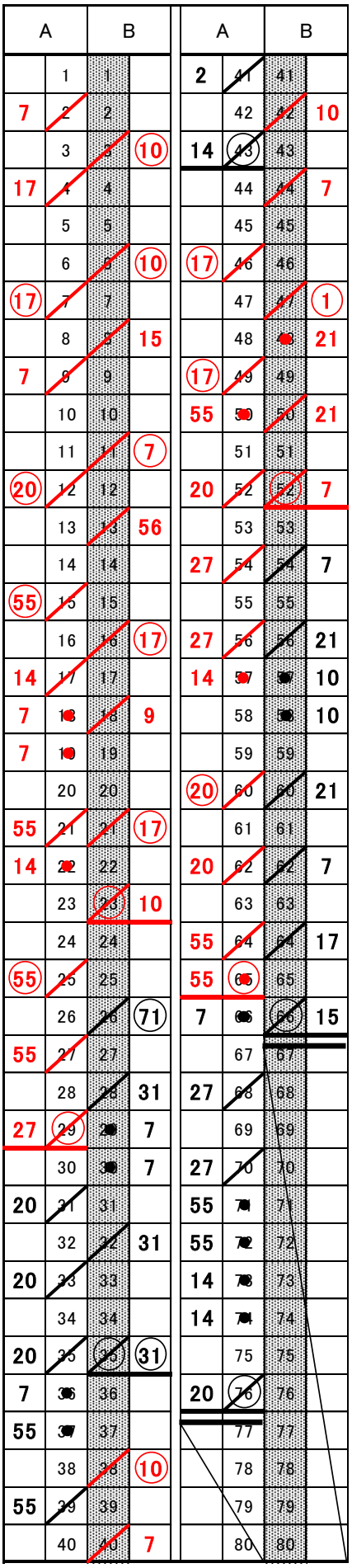
③ チームファウル

・プレー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。
（使わなかった欄には２本の横線を引く。）

・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

- フィールドゴールが成功したときは／（右利きは／、左利きは＼でも良い）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ーヤーの番号を記入する。
  ※ 誤って自チームのバスケットへ得点した場合は、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記入する。
  ※ ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたとき（ゴールテンディング、インタフェアレンス）は、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。
- フィールドゴールが３ポイントのときは、得点したプレーヤーの番号を〇で囲む。
- 各クォーターが終了したら各チームの最終得点を〇で囲み、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。
- ４Q終了後にオーバータイムを行う場合には、各クォーター終了と同様に処理する。（オーバータイムも黒色の筆記用具で記入する。）
- ゲームが終了したら最終得点を〇で囲み、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。



⑤　スコア（クォーターの色で記入）

- クォーターごとに点数を記入する。
- オーバータイムがなかった場合、オーバータイムの欄に“／”（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。
- オーバータイムは何回あってもまとめて記入する。

スコア Score					
第1クォーター Quarter 1	A	29	B	23	
第2クォーター Quarter 2	A	14	B	12	
第3クォーター Quarter 3	A	22	B	17	
第4クォーター Quarter 4	A	11	B	14	
オーバータイム Overtimes	A	／	B	／	
最終スコア Final Score	A	76	—	66	B
勝者チーム Name of Winning Team	○○○中学校				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:18				

⑥　最終手続（すべて黒色で記入）

- タイムアウトの使用しなかった欄に２本の横線を引く。
- チームファウルの使用しなかった欄に２本の横線を引く。
- 個人ファウルの使用しなかった欄に１本の横線を引く。
- すべての記録が済んだらショットクロックオペレーター、タイマー、アシスタントスコアラー、スコアラーがサインをする。その後、アンパイヤとクルーチーフがサインをする。
- クルーチーフのサインによって、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 　　（タイムアウト中の交代は合図をしない）

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）ＡＳ「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ＴＯ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ー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ーバ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。
・プレーヤーの５回目のファウル
・プレーヤーの合計で２回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
・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に座ることを許可された者も含め３回目のテクニカルファウル（ただし、マンツーマンペナルティーは含まない）
・２回目のマンツーマンペナルティー

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
※ ＴＯ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

<table>
<tr><th colspan="2">ケース</th><th>タイムアウトが認められるチーム</th><th>交代が認められるチーム</th></tr>
<tr><td rowspan="4">審判の笛が鳴ったとき</td><td>ファウル</td><td colspan="2">両チーム</td></tr>
<tr><td>バイオレーション</td><td colspan="2">両チーム</td></tr>
<tr><td>ジャンプボール
シチュエーション</td><td colspan="2">両チーム</td></tr>
<tr><td>負傷等による中断</td><td colspan="2">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</td></tr>
<tr><td rowspan="2">フィールドゴールの後</td><td>通常の時間帯
（下欄以外の時間帯）</td><td>得点されたチーム
※ 得点したチームは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</td><td>どちらも認められない</td></tr>
<tr><td>最後の２分間（４Ｑとオーバータイムのみ）</td><td colspan="2">得点されたチーム
※ 得点したチームは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</td></tr>
<tr><td colspan="2">最後のフリースローが成功した後
（後に別のフリースローやスローインライン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）</td><td colspan="2">両チーム</td></tr>
<tr><td colspan="2">スコアラーの合図
（合図器具を鳴らした後、座ったままでおこなう）</td><td>両手でＴ型を示す
片手は指で
 </td><td>胸の前で両腕を交差させる
 </td></tr>
</table>

（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ーヤーに触れたとき
- スローインをするチームにバイオレー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ー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、

①Ａチームのプレーヤーがスローインをする際にバイオレーション
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。

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。

試合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チームのプレー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。

③ ２Ｑ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）の操作や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、チームファウルの数を確認し早く表示する。（タイムアウト、インターバルでも確認する。）
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ＴＯ主任と確認し、入力ミスのないようにしよう。（基本的には向かって左側にＡチームを表示する。）

（２）ファウルのとき、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

※ 「ボールがライブになるとき」とは
- トスアップのボールがクルーチーフ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ー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の数を言葉にしよう。
フロントコートでボールを持っているプレー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。

※ タイムアウトの数が２つしか表示できない機材の場合は、後半の１つ目のタイムアウトは表示しない。（残りが２つであることを明確にするため）

※ ４Ｑ残り２：００までに１度もタイムアウトが認めらなかった場合は、残されたタイムアウトの数が２つであることを速やかに表示する。タイムアウトの数が３つ表示できる機材の場合は、加算式であれば１つ加算し、減算式であれば２を表示させる。

〇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。４Ｑや各オーバータイムの時限の残り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ーヤーに触れたとき
　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、プレーヤーに触れたとき
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　４Ｑや各オーバータイムの最後の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
- １Ｑ・３Ｑ開始の３分前と１分３０秒前、
- ２Ｑ・４Ｑ・各オーバータイムの開始３０秒前
- 各クォーター・各オーバータイムを始めるときと、その終了のとき
- タイムアウト（５０秒後と６０秒後の２回）

（５）その他

① 機材を操作するだけではなく、時計を動かす瞬間には「スタート」の声を、時計を止める瞬間には「ストップ」の声を出す。（ショットクロックオペレーターも同様）

② ゲームクロックが残り１分を切ったら、マジックタイムに対応するために、ゲームクロックが止まった状態から動かすときの時間を覚えておく。なお、その時間を声に出して、ショットクロックオペレーターとも共有する。

※ 「マジックタイム」とは
タイマーとショットクロックオペレーターの各自がそれぞれの機材を操作しているので、２４秒バイオレーションなどが成立した際に、どうしてもゲームクロックとショットクロックが理論上正しい時間からずれてしまいます。このような場合に、理論上正しい時間にゲームクロックを修正することをマジックタイムと呼びます。

（例１）残り２５．２秒からプレーが始まり、オフェンスの手の中にボールを持っているときにショットクロックのブザーが鳴ったので、審判が笛を吹いた。このとき、ゲームクロックは０．８秒で止まった。
→ ゲームクロックは“１．２秒”に修正されて再開される。

（例２）残り２５．２秒からプレーが始まり、ショットされた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り、ボールはリングに当たらなかったので、審判が笛を吹いた。このとき、ゲームクロックは０．８秒で止まった。
→ ゲームクロックは“０．８秒”のまま再開される。

③ ゲームクロックが残り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。

④ ショットクロックオペレーターへの協力
- ボールがリングに「当たった」、「当たってない」など、分かりにくい場合は声を出して共有する。

⑤ スコアラーへの協力
- ゲーム開始５分前を伝える。
- ４Ｑや各オーバータイムの残り２分など「残り２分切りました。」

⑥ めくりによる表示（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

⑦ 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リバウンド争いの状態のとき
プレー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
防御側プレー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。防御側プレー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。

③ ボールを投げ入れるとき
アウトオブバウンズになりそうなボールを防御側プレーヤーがコートに向かって投げ入れるプレーはコントロールとみなす。なお、ボールを投げ入れる手が片手・両手どちらであっても、また、相手を見ている・見ていないに関わらず、コントロールとみなす。ただし、ボールを掴み損ねたり、コートに向かって投げ入れられなかった場合は、新たに防御側プレーヤーがコントロールしたとはみなさない。

（２）ゲーム中の操作

① 動かす前

- 各クォーターや各オーバータイムの始まりは、２４を表示する。
- ２４秒にリセットした状態から始めるときは、何も表示しない。
- １４秒にリセットした状態から始めるときは、１４を表示する。
- フリースローのときは、何も表示しない。

※ ボールをコントロールしているチームのテクニカルファウルでショットクロックが継続する場合は除く

② 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。

プレーの状況	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	コート内のプレーヤーがボールをコントロールする
スローイン	コート内のプレーヤーがボールに正当に触れたとき 攻撃側プレーヤーと防御側プレーヤーは区別されない

③　次のときはショットクロックを止めるがリセットはしない。（継続）
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。

プレーの状況
ボールをコントロールしているチームの相手チームの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ー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
ボールをコントロールしているチームのテクニカルファウル
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　次のときはショットクロックを止めてリセットする。（リセット）
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。

プレーの状況
ボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを除く）
ボールをコントロールしているチームの相手チームのプレーヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
どちらのチームにも関係ない正当な理由で審判がゲームを止めたとき

スローインの位置

スローインの状況		処置
引き続きフロントコートからのスローイン	１３秒以下	１４秒
	１４秒以上	継続
引き続きバックコートからのスローイン	いつでも	２４秒

新たに相手チームにスローインが与えられるとき。

プレーの状況
ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）
ジャンプボールシチュエーション
トスアップの後、どちらのチームもまだボールをコントロールしていないとき

スローインの位置

スローインの状況	処置
新たにフロントコートからのスローイン	１４秒
新たにバックコートからのスローイン	２４秒

⑤　４Ｑや各オーバータイムの最後の２分間に、バックコートからのスローインのチームにタイムアウトが認められたあとで、スローインで再開するとき

※ このとき、タイムアウトを認められたチームはフロントコートのスローインラインからのスローインで再開するか、バックコートからのスローインで再開するかを選択することができる。

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、ショットクロックが継続のとき。

（例）相手チームのアウトオブバウンズ、ジャンプボールシチュエーション、ダブルファウル、ボールをコントロールしているチームのテクニカルファウルなど

スローインの位置

スローインの状況		処置
フロントコートのスローインラインからのスローイン	１３秒以下	継続
	１４秒以上	１４秒
引き続きバックコートからのスローイン	いつでも	継続

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、ショットクロックがリセットのとき。

（例）相手チームのファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを除く）など

スローインの位置

スローインの状況	処置
フロントコートのスローインラインからのスローイン	１４秒
引き続きバックコートからのスローイン	２４秒

新たに相手チームにスローインが与えられるとき。

（例）フィールドゴールが成功、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）、ジャンプボールシチュエーションなど

スローインの位置

スローインの状況	処置
新たにフロントコートのスローインラインからのスローイン	１４秒
新たにバックコートからのスローイン	２４秒

⑥　アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルのフリースロー後に、スローインラインからスローインされる場合は１４秒にリセットする

⑦　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
　※　ショットや最後のフリースロー以外のプレーも含む。

<table>
<tr><th colspan="3">プレーの状況</th><th>処置</th></tr>
<tr><td rowspan="4">ボールがリングに触れた</td><td colspan="2">リバウンドでボールをコントロールしていたチームがコントロール</td><td>１４秒</td></tr>
<tr><td colspan="2">リバウンドで相手チームがコントロール</td><td>２４秒</td></tr>
<tr><td rowspan="2">どちらもコントロールする前に､バイオレーションやファウルやジャンプボールシチュエーション</td><td>ボールをコントロールしていたチームがコントロール</td><td>１４秒</td></tr>
<tr><td>相手チームがコントロール</td><td>２４秒</td></tr>
<tr><td rowspan="3">バスケットに入った</td><td colspan="2">相手チームのスローイン</td><td>２４秒</td></tr>
<tr><td rowspan="2">相手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</td><td>ファウルでボールをコントロールしていたチームのスローイン</td><td>１４秒</td></tr>
<tr><td>ファウルで相手チームのスローイン</td><td>２４秒</td></tr>
</table>

⑧　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

プレーの状況	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	バイオレーション ※ 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ーはそのまま続行される

⑨　各クォーターや各オーバータイムの終了間際の操作

<table>
<tr><th>ゲームクロック</th><th>プレーの状況</th><th colspan="2">表示</th></tr>
<tr><td rowspan="2">残り
２４秒未満
１４秒以上</td><td>２４秒にリセット</td><td>２４</td><td>動かさない</td></tr>
<tr><td>１４秒にリセット</td><td>１４</td><td>動かす</td></tr>
<tr><td rowspan="3">残り
１４秒以下</td><td>２４秒にリセット</td><td>２４</td><td>動かさない</td></tr>
<tr><td>１４秒にリセット</td><td>１４</td><td>動かさない</td></tr>
<tr><td>ボールがデッドで
ゲームクロックが止まる</td><td>非表示</td><td>非表示もしくは電源を切る</td></tr>
</table>

（３）その他

① 審判がリセットの合図をしたら、その判断にしたがう。
② 機材を操作するだけではなく、ショットクロックを動かす瞬間には「スタート」の声を、ショットクロックを止める瞬間には「ストップ」の声を出す。（タイマーも同様）
③ ボールがリングに「当たった」、「当たってない」など、分かりにくい場合は声を出してタイマーと共有する。
④ ショットクロックが残り５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。
⑤ タイマーへの協力
・ゲームクロックが残り１分を切ったら、マジックタイムに対応するために、ゲームクロックが止まった状態から動かすときの時間をタイマーと共有する。
・ゲームクロックが残り１０秒くらいになったらカウントダウンする。
⑥ スコアラーへの協力
・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。
⑦ アシスタントスコアラーへの協力
・チームファウル表示が積み上げ式の場合、Ａチーム側に座っているので、Ａチームのチームファウルの表示をする。
⑧ 旗による表示（表示装置が故障した場合）
～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

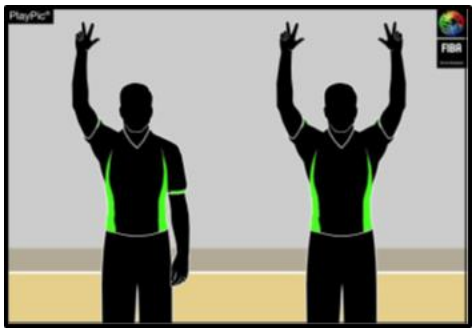
ファウルでゲームクロックを止める

ゲームクロックを動かし始める

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

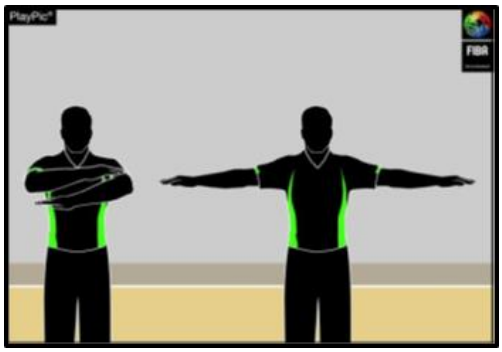
交代とタイムアウト

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
プレーのキャンセル

確認の合図

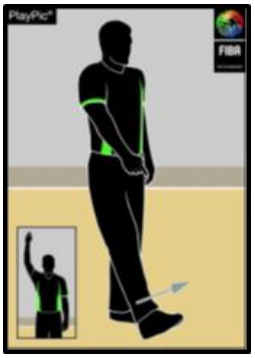
ショットクロック
のリセット

次に攻撃が行
われる方向

ヘルドボール

バイオレーション

２４秒ルールの違反



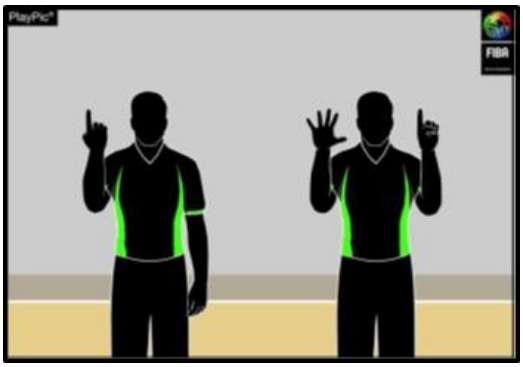
キックボール

プレーヤーの番号

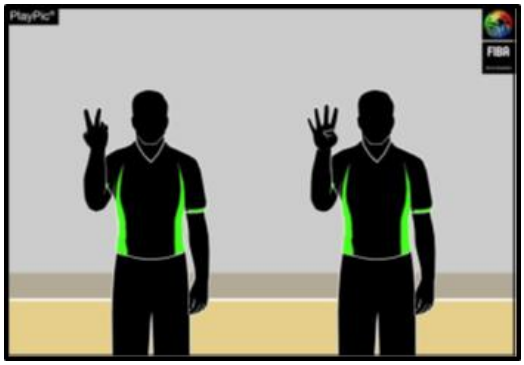
１番 ― ５番

６番 ― 10番

11番 ― 15番

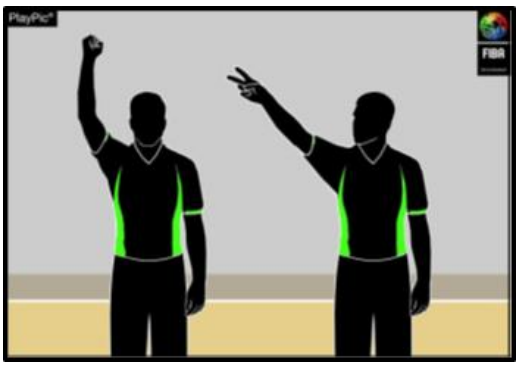


16番

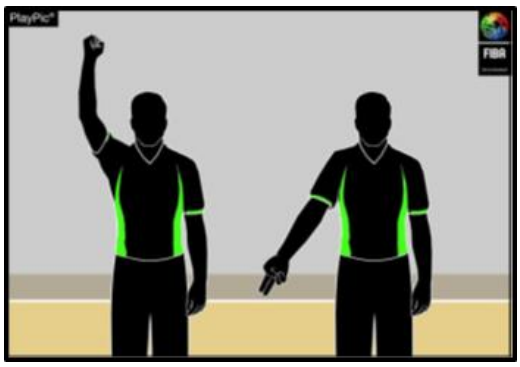


２４番

ファウル

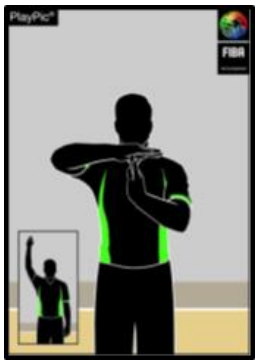


ファウル　フリースロー



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
ファウル

ディスクォリファイング
ファウル