

～ 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ことに、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ほらい、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】

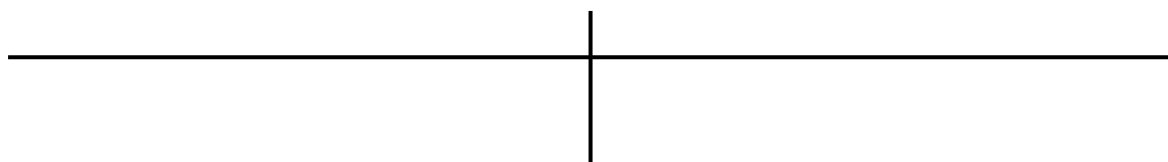
- ① テーブルオフィシャルズの基本的な配置は次のページの図の通りです。原則4人体制であるが、5人の場合、スコアラースポートを配置しても良い。自分たちのゲームの直後でも、早めに席について器具に慣れ、試合開始までにゲーム用器具が正しく作動するかを確認する。
- ② 姿勢を正しく！椅子を前に引き、背筋を伸ばす。ひじつきや足の投げ出しは見苦しい。（オフィシャルズとして見られています。）
- ③ 全員が大きな声を出そう。「交代が来たよ。」「白タイムアウト」「白〇番、2ポイント、〇〇対〇〇」試合終了前のカウントダウン。
- ④ バasketボールのルールをよく理解しよう。
- ⑤ トラブルが起きて自分た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

※T O席配置図

T O4人体制（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)

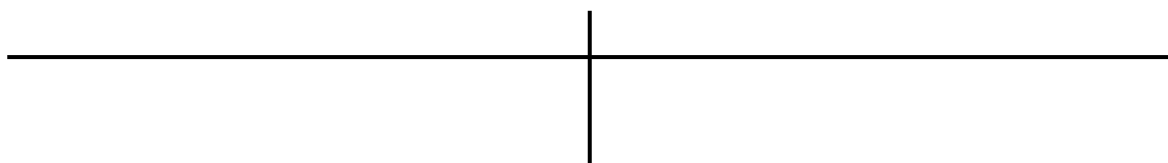
↓コート



T O5人体制（スコアラースポートを配置）

担当	アシスタント スコアラー	スコアラー	スコアラースポート	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	
試合前 （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	全員	オフィシャルズテーブルに座り、器具を点検
5 分前まで	タイマー	試合開始までの計時を始める
3 分前	スコアラー	コーチのサインを受け、コーチとAコーチ名を記入
1 分 30 秒前	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる
	タイマー	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	スコアラー 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
30 秒前	タイマー	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	スコアラー	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
	タイマー	10 分を計時
3 分前	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる
1 分 30 秒前	タイマー	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	タイマー	合図器具を鳴らして知らせる（全員紹介）
3 分前		合図器具を鳴らして知らせる
1 分 30 秒前		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
Game No.	4	時間 Time	15:02
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		チームファウル Team fouls	
⑤ ⑦		クォーター Quarter ① ②	
⑦ ⑧		クォーター Quarter ③ ④	
オーバータイム Overtimes			

No.	License no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1		○ ○ ○ ○	2	x	
2		○ ○ ○ ○	7	(x) P P P P ₂	
3		○ ○ ○ ○	11		
4		○ ○ ○ ○	14	(x) P ₂	
5		○ ○ ○ ○	17	(x)	
6		○ ○ ○ ○ (GAP)	20	(x) P ₂ T ₀	
7		○ ○ ○ ○	24	x	
8		○ ○ ○ ○	27	x U ₂	
9		○ ○ ○ ○	37		
10		○ ○ ○ ○	41	x	
11		○ ○ ○ ○	42		
12		○ ○ ○ ○	48		
13		○ ○ ○ ○	55	(x)	
14		○ ○ ○ ○	60		
15		○ ○ ○ ○	98	x	
16					
17					
18					

チームB Team B		△△△中学校	
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls	
④ ①		クォーター Quarter ① ②	
⑤ ⑥ ⑧		クォーター Quarter ③ ④	
オーバータイム Overtimes			

No.	License no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1		△ △ △ △ (GAP)	00	x P P ₂	
2		△ △ △ △	1	x P	
3		△ △ △ △	6		
4		△ △ △ △	7	(x) P ₁ P ₂	
5		△ △ △ △	9	x P P ₁	
6		△ △ △ △	10	(x) P ₂	
7		△ △ △ △	12		
8		△ △ △ △	13		
9		△ △ △ △	15	(x) U ₂ P ₂ P P T ₀ GD	
10		△ △ △ △	16		
11		△ △ △ △	17	(x) P P P P ₂	
12		△ △ △ △	21	x P P ₂ P ₂	
13		△ △ △ △	31	x P ₂	
14		△ △ △ △	48		
15		△ △ △ △	52	x P ₂ P ₂ P	
16		△ △ △ △	56	(x) P ₂	
17		△ △ △ △	71	x	
18					

コーチ Coach	△ △ △ △	Coach	B ₁
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	2nd アンパイア Umpire 2	Umpire 2	

ランニングスコア RUNNING SCORE			
A	B	A	B
1	1	2	41
7	2	42	10
3	10	43	
17	4	44	7
5	5	45	
6	10	46	
17	7	47	1
8	15	48	21
7	9	49	
10	10	50	21
11	7	51	
20	12	52	7
13	56	53	
14	14	54	7
55	15	55	
16	17	56	21
14	17	57	10
7	9	58	10
7	19	59	
20	20	60	21
55	17	61	
14	22	62	7
23	10	63	
24	24	64	17
55	25	65	
26	7	66	15
55	27	67	
28	31	68	
27	7	69	
30	7	70	
20	31	71	
32	31	72	
20	33	73	
34	34	74	
20	35	75	
7	36	76	
55	37	77	
38	38	78	
55	39	79	
40	7	80	

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				

(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T.O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: 〇〇〇中学校
Team A

チームB: △△△中学校
Team B

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

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T.O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

チームA Teams A		<u>〇〇〇中学校</u>		チームB Teams B		<u>△△△中学校</u>	
タイムアウト Time-outs				チームファウル Team fouls			
クォーター Quarter ①		① <u>××××××</u>		クォーター Quarter ②		② <u>××××××</u>	
クォーター Quarter ③		③ <u>××××××</u>		クォーター Quarter ④		④ <u>××××××</u>	
オーバータイム Overtimes							
No.	License no.	選手氏名 Players	No.	背番号 Player no.	ファウル Fouls		
1		〇 〇 〇 〇	2	×			
2		〇 〇 〇 〇	7	×	P	P	P ₂
3		〇 〇 〇 〇	11	×			
4		〇 〇 〇 〇	14	×	P ₂		
5		〇 〇 〇 〇	17	×			
6		〇 〇 〇 〇 (GAP)	20	×	P ₂	T ₂	
7		〇 〇 〇 〇	24	×			
8		〇 〇 〇 〇	27	×	U ₂		
9		〇 〇 〇 〇	37				
10		〇 〇 〇 〇	41	×			
11		〇 〇 〇 〇	42				
12		〇 〇 〇 〇	48				
13		〇 〇 〇 〇	55	×			
14		〇 〇 〇 〇	60				
15		〇 〇 〇 〇	66	×			
16							
17							
18							
コーチ Coach		〇 〇 〇 〇		Coach		C ₁	
Aコーチ A.Coach		〇 〇 〇 〇					

- ・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、その時までには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。

	7	
--	---	--

○ 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イ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イ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、得点したプレイヤーの番号を○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○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○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。

A		B		A		B	
	1			2	41	41	
7	2	2			42		10
	3		10	14	43	43	
17	4	4			44		7
	5	5			45	45	
	6		10	17	46	46	
17	7	7			47		1
	8		15		48	●	21
7	9	9		17	49	49	
	10	10		55	50	50	21
	11		7		51	51	
20	12	12		20	52	52	7
	13		56		53	53	
	14	14		27	54	54	7
55	15	15			55	55	
	16		17	27	56	56	21
14	17	17		14	57	57	10
7	18	18	9		58	58	10
7	19	19			59	59	
	20	20		20	60	60	21
55	21	21	17		61	61	
14	22	22		20	62	62	7
	23		10		63	63	
	24	24		55	64	64	17
55	25	25		55	65	65	
	26		71	7	66	66	15
55	27	27			67	67	
	28		31	27	68	68	
27	29	29	7		69	69	
	30		7	27	70	70	
20	31	31		55	71	71	
	32		31	55	72	72	
20	33	33		14	73	73	
	34	34		14	74	74	
20	35	35	31		75	75	
7	36	36		20	76	76	
55	37	37			77	77	
	38		10		78	78	
55	39	39			79	79	
	40		7		80	80	

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	<u>29</u>	B	<u>23</u>
	第2クォーター Quarter 2	A	<u>14</u>	B	<u>12</u>
	第3クォーター Quarter 3	A	<u>22</u>	B	<u>17</u>
	第4クォーター Quarter 4	A	<u>11</u>	B	<u>14</u>
	オーバータイム Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
最終スコア Final Score	A	76	—	66	B
勝者チーム Name of Winning Team	〇〇〇 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) スムースに作業を進めよう

- 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うち
 - ・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

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
審判の笛が鳴ったとき	ファウル	両チーム	
	バイオレーション	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	※ 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	通常の間時間帯 (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	どちらも認められない
	最後の2分間(4Qと オーバータイムのみ)	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	
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)		両チーム	
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)		両手でT型を示す 片手は指で 	胸の前で両腕を交差させる 

(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、

- ① A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 |

※ 「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。

○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asket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

- ・ 1 Q・3 Q開始の3分前と1分30秒前、
- ・ 2 Q・4 Q・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ため、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。
- 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イ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、新たに防御側プレイ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正当に触れたとき 攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されない

- 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から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。

プレーの状況		処置	
ボールがリングに触れた	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	14秒	
	リバウンドで相手チームがコントロール	24秒	
	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	ボールをコントロールしていたチームがコントロール	14秒
		相手チームがコントロール	24秒
バスケットに入った	相手チームのスローイン	24秒	
	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	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	14秒
		ファウルで相手チームのスローイン	24秒

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

ゲームクロック	プレーの状況	表示	
残り 24秒未満 14秒以上	24秒にリセット	24	動かさない
	14秒にリセット	14	動かす
残り 14秒以下	24秒にリセット	24	動かさない
	14秒にリセット	14	動かさない
	ボールがデッドでゲームクロックが止まる	非表示	非表示もしくは電源を切る

(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おう。
- 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】

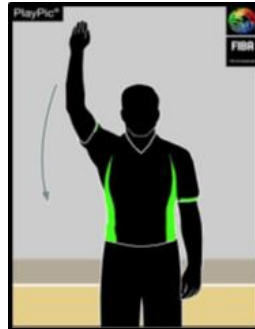
計時の合図



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

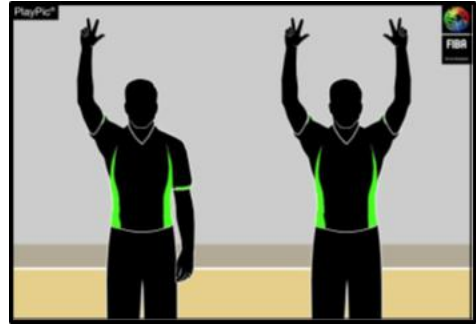
得点の合図



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

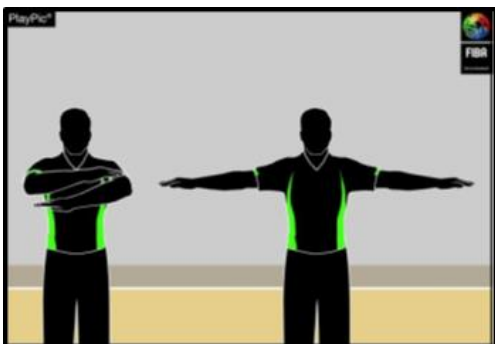


交代要員を招き入れる



タイムアウト

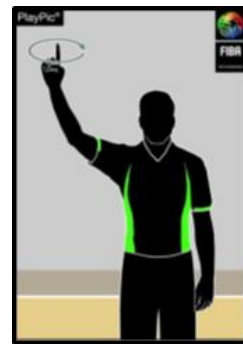
コミュニケーション/その他の合図



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

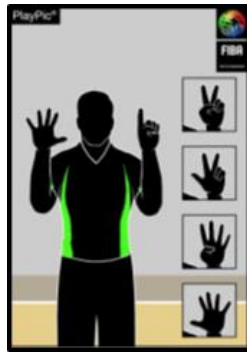


キックボール

プレーヤーの番号



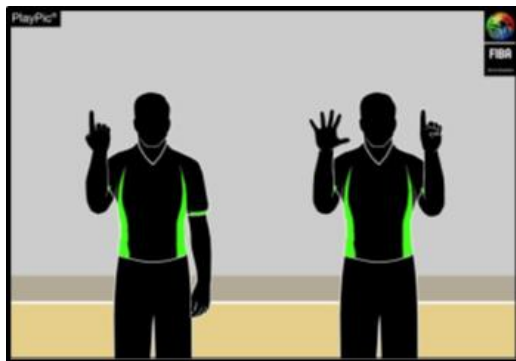
1 番 — 5 番



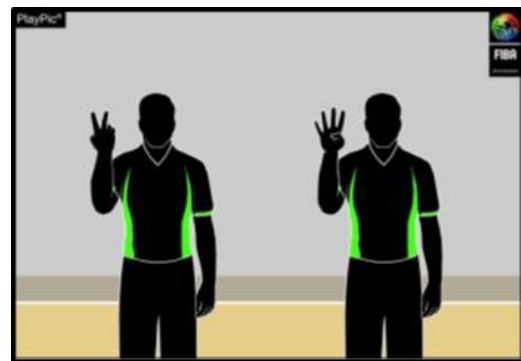
6 番 — 10 番



11 番 — 15 番

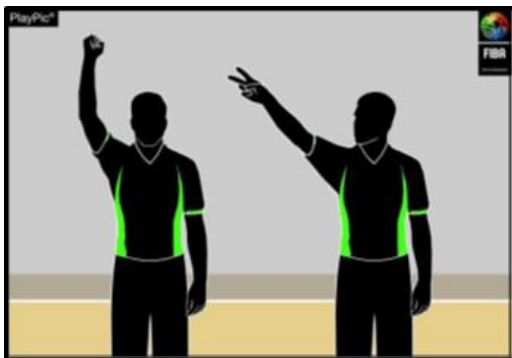


16 番

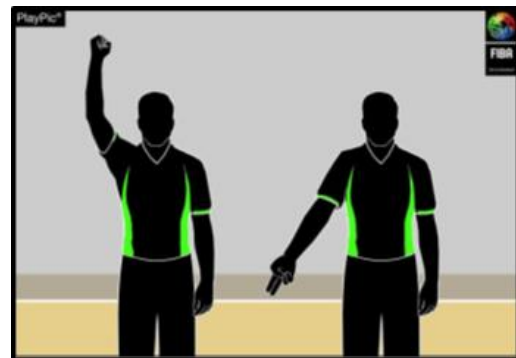


24 番

ファウル



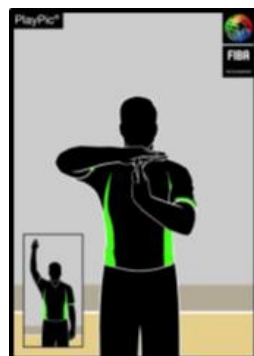
ファウル フリースロー



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