

TOマニュアル簡易版



2021年7月

(公財) 日本バスケットボール協会 TO委員会

目次

第1章 はじめに	1	第7章 ショットクロックオペレーター	23
第2章 テーブルオフィシャルズ全体	2	7.1 基本事項	
2.1 テーブルオフィシャルズの構成		7.2 ショットクロックの操作	
2.2 機材・用具		第8章 コミュニケーション	29
2.3 機材確認とミーティング		8.1 スコアラー系とタイマー系	
第3章 スコアラー1（スコアシートの記入）	5	8.2 スコアラー系のコミュニケーション	
3.1 スコアシート		8.3 タイマー系のコミュニケーション	
3.2 ゲーム開始前の記入			
3.3 ゲーム開始時の手続き			
3.4 [C]ランニングスコア			
3.5 [B]チーム欄			
3.6 スコアシートとスコアボードに相違がある場合			
3.7 前半終了時の確認			
3.8 ゲーム終了時			
第4章 スコアラー2（審判への伝達）	12		
4.1 基本事項			
4.2 タイムアウトの手順			
4.3 交代の手順			
4.4 5ファウル、失格・退場の合図			
4.5 オルタネイティングポゼッションアロー			
第5章 アシスタントスコアラー	18		
5.1 ファウル個数の表示			
5.2 スコアボードの操作			
第6章 タイマー	20		
6.1 競技時間とインターバル			
6.2 ゲームクロックの操作			
6.3 インターバル			
6.4 タイムアウト			



■■ 第1章 はじめに ■■

公益財団法人日本バスケットボール協会発行の「バスケットボール競技規則」の「まえがき」に、次の一文がある。

本規則の願いは、この競技が人間の体力や気力および人間らしい心を最高度に発揮して行われることである。(中略) この精神をあますことなく発揮するには、プレーヤーと審判と観衆と指導者との四方向からの努力がぜひとも必要である。

ここに言う「審判」には、審判員（クルーチーフ、アンパイア）だけでなく、テーブルオフィシャルズ（以下、TO）も含まれていると考えるべきである。審判員と TO は、ゲームの公正かつ円滑な管理をともに担う、1 つのチームである。

0.1 秒単位の時間管理、数多くの得点機会、回数制限のない選手交代など、他の競技には見られないバスケットボールの特性を考えれば、TO の重要性は明らかである。また、近年、B リーグ、W リーグなどトップリーグのゲームでは、プレーのハイレベル化と、各種機材の進化により、今まで以上に TO の専門性が高まっている。

本マニュアルは、（公財）日本バスケットボール協会発行の「バスケットボール競技規則 2021」及び「テーブルオフィシャルズマニュアル 2021」に基づき、TO の基本的な知識の提供を目的とした入門書である。トップリーグのスコアラーズテーブルに座ることを目指す人たちだけでなく、バスケットボールに関わる、すべての人たちに手に取ってもらいたい。特に、審判は、ともにゲーム管理を担う仲間である TO が、どのような役割を担っているのかを知るために本マニュアルを活用し、そしてぜひ実際に TO を経験していただきたい。また、指導者は、試合における重大なトラブルを防止してスムーズな試合運営を行うため、さらに、プレーヤーは国内の多くの大会において、参加チームが相互に TO を行うため、その基本的な役割及び業務そしてノウハウを知っておく必要がある。

TO は、とてもやりがいのある仕事である。ミスやトラブルが発生したときに非難されることがあり、無事にゲームを終えた後に対戦チームや観衆から称賛されることはめったにないかも知れない。しかし、両チームのコーチやプレーヤーが、TO の存在など忘れてしまったかのように、ゲームに集中して最高のパフォーマンスを発揮してくれたとしたら、それこそが、TO に対する最高の評価であると言える。TO クルーは、互いの健闘をたたえ、大きな達成感を味わうことであろう。

テーブルオフィシャルズは、抜群の身体能力も運動神経も必要としない。プレーの経験がなくてもよい。必要なものは、「正しい知識」「責任感」「豊かな経験」、そしてそれらを得ようとする意欲である。このマニュアルは、TO の「正しい知識」を得るとともに、TO への「責任感」を醸成することに資すると信じる。その上で、ミスやトラブルが発生したときはその事実を受け止めたうえで次なる成長につなげていただきたい。

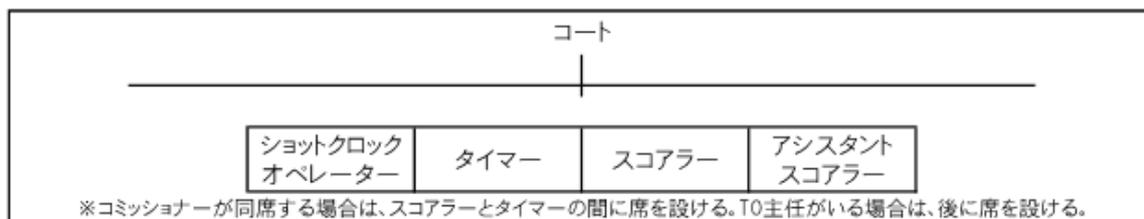
■ ■ 第 2 章 テーブルオフィシャルズ全体 ■ ■

2.1 テーブルオフィシャルズの構成

- テーブルオフィシャルズは、以下の 4 名からなる。U12、U15 の年代では、任務を適切に分担して、さらに 1 名追加してもよい。

名 称	主な任務
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、タイムアウトの計測）
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作（24 秒ルールの適用）

- スコアラーズテーブルの座席の配置は、下図の通りである。各メンバーは、ゲーム開始前のインターバルが始まるまでに着席しておく。ハーフタイム中、後半開始の 5 分前までは席を離れてもよいが、一人は必ずとどまっておく。



- テーブルオフィシャルズには、「集中力」「チームワーク」「謙虚さと敬意」「向上心」が求められる。
- テーブルオフィシャルズは、審判と同様に中立の立場であることを忘れてはならない。
- 常に、端正な行動と服装を心がける。服装は、統一されていることが望ましい。

2.2 機材・用具【競技規則 第 3 条】

- テーブルオフィシャルズの業務に必要な機材・用具は、概ね次の通りである。

① スコアラー

- ポゼッションアロー（手動式または電光表示装置）
- 大音量ブザー
- 筆記用具（濃色（黒/青）と赤色のボールペン、定規、付箋、メモ用紙）

② アシスタントスコアラー

- スコアボード（表示装置、操作盤）
- プレーヤーのファウルの表示器具（1～5）または電光表示装置
- チームファウルの表示器具（1～5）または電光表示装置
- チームファウルペナルティの赤い標識または電光表示装置
- 筆記用具（ボールペン、メモ用紙）

③ タイマー

- ゲームクロック。自動的に大きな音の合図が鳴るもの
 - ストップウォッチ
- ④ ショットクロックオペレーター
- ショットクロック。自動的に大きな音の合図が鳴るもの

【補足】

- ゲームクロックとショットクロックのブザーは、異なる音色のものとする。それぞれ手動でも鳴らせることが望ましい。スコアラーのブザーは、さらに2つのクロックのブザーと異なる音色のものが望ましい。ただし、準備できないときは、ゲームクロックまたはショットクロックのブザーと音色を兼ねてもよい。
- チーム名と得点が表示される電光式スコアボードは、前後半を通じて、チームAを左に、チームBを右に表示することを原則とする。対面に2台設置する場合も、鏡合わせの表示にはしない。
- ポゼッションアローは、スコアラーズテーブルの上のみ(一箇所)に表示することを原則とする。ただし、複数箇所の表示の同期が保証され、大会主催者が承認する場合は、スコアラーズテーブル上を含む複数箇所の表示も可とする。

2.3 機材確認とミーティング

(1) 機材確認

- ゲームクロック、ショットクロック、スコアボードなどの機材は、会場ごとに仕様が異なるので、早めに会場に入り実際に操作するなどして、その操作方法(修正方法を含む)と特性を把握する。
- ゲームが連続して行われる場合は、同じコートで従事するすべてのTOチームが機材確認の内容を共有できるように配慮する。

主な機材確認のポイントは、以下のとおりである。

- 操作盤(入力装置)の配置及び操作方法・修正方法(スコアボード、ゲームクロック、ショットクロック)
- ブザーの音の種類・大きさ
- スタート/ストップのボタン操作と実際のスタート/ストップのタイムラグの有無
- 0表示とブザーのタイムラグの有無(ゲームクロック、ショットクロック)
- ショットクロック非表示の可否
- スコアボードのタイムアウト表示方法 など

(2) ゲーム前のミーティング

- ゲーム前のミーティングでは、ゲームやチームの特徴、会場の施設設備に関すること、競技規則に関すること、メンバー間の役割分担など、ゲームに向けて必要な情報共有を行う。
- TOと審判とのミーティングも実施することが望ましい。その際、(1)で確認した機材の特性等については、審判とも情報を共有する。

(3) ゲーム後のミーティング

- ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の自己評価を行う。ミスや失敗があれば、その原因を探り、再発防止策を検討する。また、疑問点があれば、競技規則や TO マニュアルで確認したり、審判に聞いて解消を図る。これらのことが、テーブルオフィシャルズの技量の向上に繋がる。

J B A
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



■ ■ 第3章 スコアラ-1 (スコアシートの記録) ■ ■

3.1 スコアシート〔競技規則 第8章 A〕

- 日本協会公認の公式のスコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙(1枚のオリジナルと3枚のコピー)からなる。
 - 1枚目(白色)・・・オリジナル。日本協会用
 - 2枚目(青色)・・・第1のコピー。大会主催者用
 - 3枚目(ピンク色)・・・第2のコピー。勝ちチーム用
 - 4枚目(黄色)・・・第3のコピー。負けチーム用
- スコアシートは、右図のように、いくつかの部分に分かれている。
 - 〔A〕ヘッダー部分(大会名、日時、場所等)
 - 〔B〕チーム欄
 - 〔C〕ランニングスコアと得点記入欄
 - 〔D〕最終結果記入欄
 - 〔E〕TO、審判のサイン欄

- 記入には、濃色(黒/青)と赤色のボールペンを用いる。
- 直線を引く場合は、定規を用いる。ただし、ランニングスコアの数字を消す短い斜線(/または\)とチームファウルの数字を消す×印は、定規を用いずに引いてもよい。
- 軽微な記入ミスは、間違いを二本の横線で消し、その周囲の余白に正しい記録を記入して訂正する。記入ミスが甚だしい場合は、プレーのインターバルやハーフタイムにクルーチーフに報告し、指示を仰ぐ。

3.2 ゲーム開始前の記入

(1) 〔A〕ヘッダー部分(大会名、日時、場所など)

- 以下のことを、濃色(黒/青)のボールペンで記入する。
 - チーム名。(ホームチームまたはプログラムで先に書かれているチームが「A」、他方が「B」)
 - 大会名、ゲーム番号、年月日、場所、開始時刻。
 - クルーチーフ及びアンパイアの氏名。

チームA: TeamA	東西スターズ				チームB: TeamB	南北ファイターズ			
大会名 Competition	全日本バスケットボール選手権大会	日付 Date	2021/11/28	時間 Time	13:30	クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎		
Game No.	12	場所 Place	▲▲スーパーアリーナ			1st アンパイア Umpire1	大阪 次郎	2nd アンパイア Umpire2	愛知 三郎

(2) [B]チーム欄 (プレイヤーとコーチ)

- ゲーム開始予定の少なくとも 40 分前までに、チームから提出されたメンバーリストを元に、プレイヤーとコーチの氏名、ユニフォームの番号、ライセンス番号（下 3 桁）等を記入する。
- プレイヤーは、ユニフォームの番号順（00、0、1、・・・、99）に記入する。
- キャプテンは、氏名の横に（CAP）と記入する。
- チームに 18 人未満のプレイヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレイヤーの下の行の氏名、背番号、Player in の空白に線を引く。プレイヤーが 17 人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

チームA:		東西スターズ								
タイムアウト		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.	Floor	ファウル Fouls				
						1	2	3	4	5
1	1	2	3	北海 一郎	00					
2	2	3	4	青森 二郎	1					
3	3	4	5	茨城 三郎	2					
4	4	5	6	新潟 四郎	5					
5	5	6	7	静岡 五郎 (CAP)	8					
6	6	7	8	滋賀 六郎	9					
7	7	8	9	鳥取 七郎	12					
8	8	9	0	香川 八郎	18					
9	9	0	1	福岡 九郎	22					
10	0	1	2	岩手 太郎	23					
11	1	2	3	栃木 次郎	34					
12	2	3	4	長野 三郎	91					
13										
14										
15										
16										
17										
18										
コーチ		0	0	1	山口 馬助					
A. コーチ		0	0	2	島根 玉子					

【補足】

- 次のことは、大会主催者の考えにより変更することができる。
 - メンバー表の提出時間
 - ライセンスナンバー記載の有無。トーナメント 2 試合目以降の記載の有無
 - ゲームに登録できるプレイヤー数
- ゲーム開始前の記入事項は、プリンター印字も可とする。

3.3 ゲーム開始時の手続き

- ヘッドコーチは、ゲーム開始の遅くとも 10 分前までに次のことを行う。（チーム A のヘッドコーチが先に行う。）
 - 記入されたチームメンバーの氏名・番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名の確認。
 - ゲームの最初に出場する 5 人のプレイヤーの Player in 欄に小さな×印を濃色（黒/青）で記入する。
 - キャプテンが 5 人の中に含まれていないときは、コート上でキャプテンの役目をするプレイヤーの番号をスコアラーに伝える。
 - スコアシートにサインする。
- スコアラーは、ゲーム開始時に次のことを行う。
 - ゲームの最初に出場する両チームの 5 人のプレイヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。
 - 申し出と異なる番号のプレイヤーが出場していたら、直ちにクルーチーフに知らせる。この場合、罰則を課されることなく誤りが訂正される。



選手氏名 Players		No.	Floor	フ	
3	北海 一郎	00	×		
1	青森 二郎	1			
5	茨城 三郎	2	×		
5	新潟 四郎	5	×		
7	静岡 五郎 (CAP)	8			
3	滋賀 六郎	9	×		
9	鳥取 七郎	12			
9	香川 八郎	18	×		
1	福岡 九郎	22			
2	岩手 太郎	23			
3	栃木 次郎	34			
1	長野 三郎	91			
ヘッドコーチのサイン					
0		0	1	山口 馬助	山口
0		0	2	島根 玉子	

【補足】

- ・ チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・ ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチがいないときは、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に（CAP）と記載される。

コーチ	静岡 五郎 (CAP)		
A. コーチ			

- ・ 大会によっては、ヘッドコーチとアシスタントコーチの氏名の確認を、最初の 5 人のプレーヤーの確認と同時に行うことがあるので、メンバーリスト提出時までにコーチ確認の時機を大会主催者に確認しておく。

3.4 (C)ランニングスコア

- ・ ランニングスコア欄は、4 列からなる。左側の 2 列はチーム A、右側の 2 列はチーム B が使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、外側の 2 列は、得点したプレーヤーの番号の記入欄である。
- ・ 第 1Q と第 3Q は赤色ペンを使用し、第 2Q と第 4Q は濃色（黒/青）ペンを使用する。OT は第 4Q の続きと見なすので、濃色（黒/青）ペンを使用する。
- ・ 得点の記入方法は、以下のとおりである。

	<p>1 点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 点数の上に塗りつぶした円（●）を描く。 ・ その横にプレーヤーの番号を記入する。 <p>〔例〕A8 と B14 のフリースローによる得点</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>53</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	6	4	8	14	52	52	53	53						
A	B																	
6	4																	
8	14																	
52	52																	
53	53																	
	<p>2 点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 点数の枠に対角線（/または\）を描く。 ・ その横にプレーヤーの番号を記入する。 <p>〔例〕A10 のフィールドゴール（2 点）</p> <p>※ 対角線は、利き手により書きやすい方を描く。</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	8	14	52	52	10	53	A	B	8	14	52	52	10	53
A	B																	
8	14																	
52	52																	
10	53																	
A	B																	
8	14																	
52	52																	
10	53																	
	<p>3 点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 点数の枠に対角線（/または\）を描く。 ・ その横にプレーヤーの番号を記入し、○で囲む。 <p>〔例〕A8 のフィールドゴール（3 点）</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>56</td> <td>56</td> </tr> <tr> <td>57</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>58</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	8	14	56	56	57	57	8	58						
A	B																	
8	14																	
56	56																	
57	57																	
8	58																	

【補足】

- ・ フィールドゴールは、審判のシグナルに従って、2 点または 3 点を記録する。
- ・ 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したもとして記入する。

- 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及び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。
- 各クォーター、オーバータイムが終わったときの記入方法は、以下のとおりである。

各クォーターの終わり

- 各チームの最後の得点を太い○で囲む。
- その点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。
- 得点合計の記入欄に、そのQの色で点数を記入する。

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	第2クォーター Quarter2	A	_____	B	_____
	第3クォーター Quarter3	A	_____	B	_____
	第4クォーター Quarter4	A	_____	B	_____
	オーバータイム Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B
6	16	16
8	17	17
	18	18
10	19	19
	20	<u>4</u>
8	21	21
	22	22
	23	23
<u>8</u>	24	24
	25	25
6	26	26

オーバータイム

- 第4Qが終わって同点の場合、濃色（黒/青）ペンで、各チームの最後の得点を太い○で囲み、それらの点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。
- 得点合計の記入欄に第4Qの得点を記入する。
- OTが終わり、さらに同点の場合は、そのOTの最終得点を○で囲み、それらの点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。この場合、得点合計の記入欄には、OTの得点はまだ記入しない。

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	第2クォーター Quarter2	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	第3クォーター Quarter3	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	第4クォーター Quarter4	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	オーバータイム Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B
	90	90
8	91	91
	92	92
	93	93
<u>8</u>	94	<u>4</u>
	95	95

ゲーム終了

- ゲームが終了したら、最終得点を太い○で囲み、最終得点と得点したプレーヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。
- 各チームのランニングスコアの残りに濃色（黒/青）の斜線を引く。
- 得点合計の記入欄に第4Qの得点を記入する。
- OTの欄は、行わなかったときは斜線（/）を引く。行ったときは、OTの合計点を記入する。
- 最終得点、勝者チーム名、終了時間を記入する。

オーバータイムなしの場合

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	<u>25</u>	B	<u>17</u>
	第2クォーター Quarter2	A	<u>16</u>	B	<u>27</u>
	第3クォーター Quarter3	A	<u>24</u>	B	<u>30</u>
	第4クォーター Quarter4	A	<u>27</u>	B	<u>16</u>
	オーバータイム Overtimes	A	/	B	/

最終スコア Final Score	A	<u>92</u>	—	<u>90</u>	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北ファイターズ				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05				

オーバータイムありの場合

スコア Score	第1クォーター Quarter1	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	第2クォーター Quarter2	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	第3クォーター Quarter3	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	第4クォーター Quarter4	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	オーバータイム Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

最終スコア Final Score	A	<u>102</u>	—	<u>100</u>	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北ファイターズ				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:15				

	A	B
	93	93
<u>8</u>	94	<u>4</u>
	95	95
	96	96
<u>8</u>	97	<u>5</u>
	98	98
	99	99
<u>8</u>	100	<u>5</u>
	101	101
12	102	102
	103	103
	104	104
	105	105
	106	106
	107	107
	108	108
	109	109

3.5 (B) チーム欄

- チーム欄には、ゲーム出場の有無、個人とチームのファウル、タイムアウトを記録する。

(1) ゲーム出場の記録

- ゲーム出場は、「Player in」欄に記録する。
- ゲーム開始時の 5 人のプレーヤーには、濃色（黒/青）の×に、赤色の○がつけられている。
- ゲームの途中から出場するプレーヤーは、初めてゲームに入るときに、その Q の色で小さな×を描く。○はつけない。

チームA:		東西スターズ								
TeamA										
タイムアウト		チームファウル Team fouls								
6	クォーター Quarter ①	①	②							
8 10	クォーター Quarter ③	③	④							
5	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	1:2:3	北海 一郎	00	×	P ₂					
2	2:3:4	青森 二郎	1	×	P	P	P ₂			
3	3:4:5	茨城 三郎	2	×	P ₀					
4	4:5:6	新潟 四郎	5	×						
5	5:6:7	静岡 五郎 (CAP)	8	×	P	P ₁				
6	6:7:8	滋賀 六郎	9	×	P ₂	P	T ₁			
7	7:8:9	鳥取 七郎	12							
8	8:9:0	香川 八郎	18	×	P	P	P ₂			
9	9:0:1	福岡 九郎	22							
10	0:1:2	岩手 太郎	23	×	P	P ₁	P ₃	U ₂	T ₁	GD
11	1:2:3	栃木 次郎	34							
12	2:3:4	長野 三郎	91	×	U ₂	P	U ₂	GD		
13										
14										
15										
16										
17										
18										
コーチ	0:0:1	山口 馬助	山口		B ₁	C ₁				
A. コーチ	0:0:2	島根 玉子								

(2) ファウルの記録

- ファウルは、その Q の色で記号(P,T,U,D,B,C)を記入して記録する。

種類	記号	意味
プレーヤー	P	パーソナルファウル
	T	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
	F	ファイティングによる失格退場
	GD	累積2個目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場
ヘッドコーチ	C	ヘッドコーチ自身の振る舞いに対するテクニカルファウル
	B	それ以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウル
	F	ファイティングによる失格退場
	GD	2個の「C」または累積3個目のテクニカルファウルによる失格・退場

※ GD=Game Disqualification C=Coach B=Bench



- フリースローが与えられるファウルは、記号の後に小さくフリースローの数(1,2,3)を書く。
- 両チームに与えられる罰則の重さが等しくて、フリースローが相殺される場合は、記号の後に小さいcをつける。
- 累積 2 回目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルが記録されたときは、隣の枠に GD と記入する。5 回目だった場合は欄外に記入する。

※ ディスクォリファイングファウル（ファイティングを含む）の記録の仕方は、競技規則を参照すること。

(3) 前半終了時とゲーム終了時

- 第 2Q が終了したら、ファウル記録欄のうち、使用した枠を濃色（黒/青）の太い線で囲む。
- ゲームが終了したら、使用した枠を太い線で囲み、未使用の枠に濃色（黒/青）で太い横線を引く。

第2クォーター終了時

No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player No.	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
1	1	2	3	北海 一郎	00	00	X	P ₂					
2	2	3	4	青森 二郎	1	1	X	P	P				
3	3	4	5	茨城 三郎	2	2	X	P _G					
4	4	5	6	新潟 四郎	5	5	X						
コーチ				0 0 1	山口 馬助	山口			B ₁				
A. コーチ				0 0 2	島根 玉子								

ゲーム終了時

No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player No.	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
1	1	2	3	北海 一郎	00	00	X	P ₂					
2	2	3	4	青森 二郎	1	1	X	P	P	P ₂			
3	3	4	5	茨城 三郎	2	2	X	P _G					
4	4	5	6	新潟 四郎	5	5	X						
コーチ				0 0 1	山口 馬助	山口			B ₁	C ₁			
A. コーチ				0 0 2	島根 玉子								

(4) チームファウル

- プレーヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 4 までの枠に順番に大きい×印を記入する。
- ヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは、チームファウルに含まれない。ただし、プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次の Q に起こったものとして記録される。
- 各 Q の終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

		チームファウル Team fouls								
クォーター Quarter	①	X	X	X	X	②	X	X	X	X
クォーター Quarter	③	X	X	X	X	④	X	X	X	X

(5) タイムアウト

- 認められたタイムアウトは、記入欄に経過時間（分）を、その Q（OT）の色で記入する。

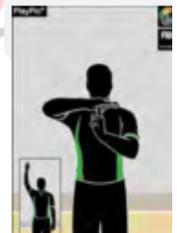
〔例〕第 4Q 残り 3 : 44 の場合・・・「7」を記入。（U15 の場合は「5」を記入。）

OT 残り 0 : 13 の場合・・・「5」を記入。（U15 の場合は「3」を記入。）

- 前後半の終了時、未使用の枠には 2 本の横線を引く。
- チームが第 4Q の【最後の 2 分】までにタイムアウトをとっていない場合、後半の記入欄の最初の枠に 2 本の横線を引く。（タイムアウト 1 回分の権利が自動的に消滅する）

※【最後の 2 分】…第 4 クォーターと各オーバータイムの残り時間 2:00 以下の時間帯

タイムアウト Time-outs		第4Qの【最後の2分】までタイムアウトをとらなかった例	
6	←前半(第1・2Q)用	6	
8 10	←後半(第3・4Q)用		9 10
	←延長(OT)用		



3.6 スコアシートとスコアボードに相違がある場合

- スコアシートの記録とスコアボードの表示に不一致があり、スコアシートが正しい場合は、直ちにスコアボードを訂正する。
- スコアシートの記録に疑義がある場合、またはどちらかのチームから異議の申し立てがあった場合は、ゲームクロックが止まりボールデッドとなるのを待って、ブザーを鳴らし、クルーチーフに知らせる。

3.7 前半終了時の確認

- スコアラーは、前半が終了したら速やかに、コミッショナーまたは TO 主任立ち会いのもと、両チームのスコアラ- (マネージャー) と共に次のことを確認する。(コミッショナーも TO 主任も同席していないときは審判が立ち会うことが望ましい。)
 - 前半の各プレーヤー、ヘッドコーチのファウルの回数
 - 前半の得点合計
 - 後半の最初にスローインするチーム

※ ファウルの回数の確認は、ファウルを宣せられたプレーヤー、コーチのみを対象に行う。

3.8 ゲーム終了時

- ランニングスコアの最終処理 (得点合計、勝者チーム、終了時間の記入を含む) と、チーム欄の最終処理 (未使用の枠に線を引くなど) を終えたら、4 人のテーブルオフィシャルズが (E) サイン欄にそれぞれスコアシートに署名する。
- スコアシートを審判員に渡し、点検を受ける。アンパイアが署名し、最後にクルーチーフが署名して承認した時点で、テーブルオフィシャルズとゲームとの関係は終わる。

スコアラ- Scorer	岩国 愛子
A. スコアラー A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター-S. C. Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア Umpire1	大阪 二郎
2ndアンパイア Umpire2	愛知 三郎

■ ■ 第 4 章 スコアラー 2（審判への伝達） ■ ■

- ・ タイムアウトの請求と交代の申し出を、ブザーを鳴らして審判に伝えることは、スコアラ-の重要な任務である。

4.1 基本事項

(1) ボールのステータス（状態）〔競技規則 第 10 条〕

- ・ ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- ・ ボールは次のときにライブになる：
 - ・ ジャンプボールの場合、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。
 - ・ フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
 - ・ スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- ・ ボールは次のときにデッドになる：
 - ・ フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき。
 - ・ ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - ・ フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後にフリースローまたはスローインが続くとき。
 - ・ ゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - ・ チームがボールコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・ ショットのボールが空中にある間に審判が笛を鳴らしたりブザーが鳴った場合は、その瞬間にはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる。

(2) タイムアウト〔競技規則 第 18 条〕

- ・ 両チームは、前半（第 1Q、第 2Q）に 2 回、後半（第 3Q、第 4Q）に 3 回、各 OT に 1 回タイムアウトをとることができる。
- ・ とらなかつたタイムアウトの権利を、後半又は OT に持ち越すことはできない。
- ・ 第 4Q の【最後の 2 分】には、タイムアウトは 2 回までしか認められない。従って、後半にタイムアウトを一度もとらずに【最後の 2 分】を迎えたチームは、タイムアウトの権利 1 回分を自動的に失う。
※ 【最後の 2 分】…第 4Q または各 OT の競技時間 2:00 以下の時間帯
- ・ ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみがタイムアウトを請求できる。
- ・ コーチは、スコアラ-に見えるように合図するか、またはスコアラ-ズテーブルに行き、タイムアウトの合図を手で示し、明確に要求する。
- ・ タイムアウトの請求は、スコアラ-がブザーで合図する前であれば、取り消すことができる。
- ・ 条件付きの請求は認められない。例えば、「相手に得点されたらタイムアウト」と言う請求は許されない。
- ・ 両チームからタイムアウトの請求がある場合は、先に請求したチームのタイムアウトが認められる。ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられることなく相手チームのフィールドゴールが認められたあとに与えられるタイムアウトは、この限りでない。

(3) 交代〔競技規則 第 19 条〕

- 交代要員のみが交代を申し出ることができる（ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチではない）。
- 交代要員は、スコアラーズテーブルに行き、明確に交代の合図をするか、または交代席に座るものとする。交代要員は、すぐにプレーできる準備をしておかなければならない。
- 交代の申し出は、スコアラーがブザーを鳴らす前であれば、取り消すことができる。
- プレーヤーとなった交代要員、交代要員となったプレーヤーは、原則として、ゲームクロックが動き、ボールデッドとなるまで、再びコート上に戻るあるいはコート上から去ることはできない。
- 交代要員がプレーヤーとなり、プレーヤーが交代要員となるのは、次のときである：
 - 審判が交代要員をコートに招き入れたとき。
 - タイムアウトまたはプレーのインターバルの間は、交代要員がスコアラーに交代を申し出たとき。

(4) 認められる時機

- タイムアウトと交代が認められる時機は、次のときに始まる：
 - ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。ただし、ファウルのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - フリースローの成否にかかわらずスローインでゲームを再開する場合、フリースローが終わりボールがデッドになったとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - 相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームのタイムアウト）。
 - 【最後の 2 分】に、相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームの交代）
- タイムアウトと交代が認められる時機は、次のときに終わる：
 - スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき。
 - 最初のフリースローでフリースローシューターにボールが与えられたとき。
- スコアラーの合図（ブザー）は、ボールがデッドで、ゲームクロックが止まっているときのみ鳴らす。ただし、相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームのタイムアウト）をのぞく。
- スコアラーの合図は、ゲームクロックを止めるものでもないし、ボールをデッドにするものでもない。

以上をまとめると、次の表のようになる。

認められる時機	タイムアウト	交代
審判が笛を鳴らしたあと (ファウルのときは審判のレポートのあと) スローインまたはフリースローをするプレーヤーにボールが与えられるまで	両チーム	両チーム
フィールドゴールのあと スローインするプレーヤーがボールを持つまで	得点されたチーム	どちらも認められない 【最後の2分】は得点されたチームのみ認められる
フリースローに続くスローインの前 ・最後のフリースローが成功したあと ・テクニカルファウルのあと ・アンスポ、ディスクォファウルのあと	両チーム	両チーム

※【最後の2分】…第4クォーターと各オーバータイムの残り時間2:00以下の時間帯

4.2 タイムアウトの手順

- ・ タイムアウトの請求があった後、認められる時機になれば、直ちにブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を示し、続いて請求のあったチームのベンチを開いた手で示す。



- ・ 審判がタイムアウトの合図を示したときにタイムアウトは始まる。（タイマーは 1 分を計り始める）。
- ・ 50 秒経過したら、ブザーを鳴らす。
- ・ 60 秒経過したら、再びブザーを鳴らす。



【補足】

- ・ プレーヤーが 5 個目のファウルを宣せられた後のタイムアウトは、そのプレーヤーの交代が終わってから始まる。
- ・ フィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後のタイムアウトは、プレーヤーがスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の請求であっても認められる。
- ・ 認められる時機が終わった後のタイムアウトの請求にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合は、タイムアウトは認められない。
- ・ タイムアウトの請求と交代の申し出が同時にある場合は、最初にタイムアウトの請求をブザーと合図で伝え、引き続き交代を合図のみで伝える。ただし、【最後の 2 分】に交代の申し出をしているチームがフィールドゴールで得点され、相手チームからタイムアウトの請求があるときは、最初に交代の申し出をブザーと合図で伝え、引き続き、タイムアウトの請求をブザーと合図で伝える。

★ ここがポイント！

- ・ 相手チームに得点された後のタイムアウトは、得点された直後に請求されることもあるので、その請求を見落とすことのないよう、スコアラーは、得点された直後にコーチの動きを見て確認することを習慣化する。
- ・ 逆に、請求が急に取り消されることもあるので、事前に請求されている場合は、ブザーを鳴らす前にコーチの動きを見て、取り消しを伝えようとしていないかを確認する。
- ・ 認められる時機が終わるタイミング（ボールがライブになるタイミング）をよく確認し、遅れた請求や申し出は認めず、「次の機会にします」と伝える。
- ・ 請求が認められなかったコーチが強い口調でクレームを言ってきたり、競技規則で認められない「条件付き請求」（例：「相手のシュートが入ったらタイムアウト」）をしてくるなど、対応に困る場合は、審判に状況を説明し、対応を依頼する。

4.3 交代の手順

- 交代の申し出があった後、認められる時機になれば、直ちにブザーを鳴らして交代の合図を示し、続いて申し出のあったベンチの方向を開いた手で示す。両チームから交代の申し出があった場合には、両方のベンチを指し示す。



- 交代要員は、審判がコートに招き入れるまでサイドラインの外にとどまるものとする。
- 交代するプレイヤーは、審判や TO に報告することなく、直接チームベンチに戻ることができる。



【補足】

- 【最後の 2 分】にフィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後の交代は、プレイヤーがスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の申し出であっても認められる。
- 認められる時機が終わった後の交代の申し出にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合は、交代は認められない。
- 交代は、ゲーム開始前には認められない。ただし、ウォームアップ中に負傷した場合を除く。この場合、相手チームは、希望する場合には、同数のプレイヤーを交代させることができる。
- フリースローシューターは、負傷や失格退場のときは交代が認められる。フリースローは交代したプレイヤーが行う。交代したプレイヤーは、次にゲームクロックが動き始めたあとでなければ、再び交代することはできない。

4.4 5 ファウル、失格・退場の合図

- 次の場合、スコアラーはブザーを鳴らして審判に伝える。
 - プレイヤーが、5 個目のファウルを宣せられ、プレーする資格を失ったとき
 - プレイヤーが、累積 2 個のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、失格・退場となる時
 - ヘッドコーチが、2 個目の「C」のテクニカルファウルを宣せられるか、または「B」と「C」を合わせて 3 個目のテクニカルファウルを宣せられ、失格・退場となる時
- 5 個目のファウルまたは、累積 2 個目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられたプレイヤーが交代するときは、交代の合図は行わない。

【補足】

- スコアシートに次の例のように記録された場合、プレーヤー、ヘッドコーチは失格・退場となり、ベンチから去らなければならない。

失格・退場となる場合(例)						
プレーヤー	T ₁	T ₁	GD			2回の「T」
プレーヤー	U ₂	P	U ₂	GD		2回の「U」
プレーヤー	T ₁	P	P	P ₂	U ₂	GD 1回の「T」と1回の「U」
ヘッドコーチ	C ₁	C ₁	GD			2回の「C」
ヘッドコーチ	B ₁	B ₁	B ₁	GD		3回の「B」
ヘッドコーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD		1回の「C」と2回の「B」

※ディスクォリファイングファウル(記号「D」)は、1回で失格・退場になる。
(ディスクォリファイングファウルの記入例は、競技規則を参照すること。)

4.5 オルタネイティングポゼッションアロー〔競技規則 第 12 条〕

(1) 基本事項

- オルタネイティングポゼッションとは、ジャンプボールシチュエーション（両チームがボールに対して同等の権利を持ち、本来ジャンプボールで再開すべき場面）で、ジャンプボールの代わりにスローインでボールをライブにするゲーム再開の方法である。
- 最初のポゼッションの権利は、ジャンプボールの後、最初にコート上でボールをコントロールできなかったチームに与えられる。
- アロー（矢印）は、次にスローインの権利が与えられるチームの攻める方向を示す。



(2) ジャンプボールシチュエーション

- 次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：
 - 第 1Q 以外の全ての Q や OT が始まる時。
 - ヘルドボールが宣せられたとき。
 - 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
 - ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
 - 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）。
 - どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
 - 両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。



(3) ゲーム開始時の表示

- ジャンプボールのトスアップの前は、アローは表示しない。または中立の状態にしておく。
- ジャンプボールの後、どちらかのチームがコート上でボールコントロールしたら、アローはその相手チームの攻めるバスケットの方向に向ける。
- 次の場合、コート上のボールのコントロールがまだ確立されていないため、ジャンプボールの後すぐにはアローの表示ができない。
 - ボールがタップされた後、ヘルドボールまたはダブルファウルが宣せられたとき。
 - タップされたボールが直接アウトオブバウンズになったとき。またはジャンパーがバイオレーション（ボールをつかむなど）を犯したとき。

(4) ゲーム中のアローの操作

- オルタネイティングポゼッションのスローインは、スローインするプレーヤーにボールが与えられたときに始まり、次のときに終わる：
 - ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。
 - スローイン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、リングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
- アローの向きは、オルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変える。
- 第 2Q が終了したときは、審判の確認のもと、速やかにアローの向きを反転する。（コミッショナーまたは TO 主任を置く場合は、一緒に確認する。）

【補足】

- オルタネイティングポゼッションのスローインが終わる前にファウルが宣せられた場合、アローの向きは変わらない。
〔例〕 A1 がオルタネイティングポゼッションのスローインしようとしているときに、B1 にチーム 3 個目のファウルが宣せられた場合、チーム A にファウルの罰則のボールポゼッションのスローインが与えられる。スローイン終了後もアローの向きは変わらない。
- スコアラーが誤って示したアローにより、ボールが本来のチームと逆のチームに誤って与えられた場合、スローインされたボールが正当にプレーヤーに触れたあとは、誤りを修正することはできない。

■ ■ 第 5 章 アシスタントスコアラー ■ ■

- アシスタントスコアラーは、スコアラーと共に、コート上の出来事を確認し、正確かつ迅速に表示する。

5.1 ファウル個数の表示

(1) プレーヤーのファウル

- 審判のレポートの後、プレーヤーのファウルの個数を示す標識を次の 3 段階で表示する。
 - ① 両チームのベンチに向けて
 - ② 観衆、プレーヤー、審判に向けて
 - ③ 再び両チームのベンチに向けて
- 標識をベンチに向けて 2 度表示するのは、ヘッドコーチがファウルの個数を確認して、必要に応じてプレーヤーを交代させる機会を作るためである。なお、電子式の場合は、5 秒程度表示する。
- 5 個目のファウルの場合は、②と③の 2 段階でよい。



(2) チームファウル

- プレーヤーのファウルのたびに、チームファウルの個数を示す。
- 1 チームに各 Q の 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具（赤色）をスコアラーズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。
- チームファウルの表示は、5 個目まで行う。（6 個目以降も「5」を表示し続ける）
- コーチに記録されるファウルは、チームファウルに含めない。
- ボールをコントロールしているときのファウルに対しては、ボーナスショットは与えられない。

★ ここがポイント！

- 審判はチームファウルペナルティの表示器具（赤色）を見てボーナスショットの有無を判断するので、表示のタイミングは、厳格に守らなければならない。
- 表示されているにもかかわらず、審判が気づかずにスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

5.2 スコアボードの操作

(1) 得点の表示

- フィールドゴール、フリースローの得点のたびにスコアラーと点数を声に出し合い、スコアシートのランニングスコアとスコアボードの得点が常に一致していることを確認する。

- 素早くスコアボードの更新ができるよう、攻めているチームの得点入力ボタンの近くに手を置くなど、常に準備をしておく。

(2) タイムアウト数の表示

- タイムアウト数の表示の方法は、機材により、様々である。機材の仕様と表示方法について、ゲーム開始前に、クルーチーフ、両チームのヘッドコーチと共に必ず確認をしておく。

タイムアウト回数表示の例（第4Qの【最後の2分】まで一度もタイムアウトをとっていない場合）

表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	
		タイムアウトをとる前	1回目のタイムアウトをとった後
ランプ3個表示	○ ○ ○（無点灯）	● ○ ○（1つ点灯）	● ● ○（更に1つ点灯）
ランプ2個表示	○ ○（無点灯）	○ ○（なにもしない）	● ○（1つ点灯）
数字 加算式	0	1（1つ加算）	2（さらに1つ加算）
数字 減算式	3	2（1つ減算）	1（さらに1つ減算）

(3) プレーヤーと個人ファウルの表示

- コート上のプレーヤーの番号と個人ファウルの個数の表示機能がある場合は、ファウルや交代のたびにスコアラとプレーヤーの番号やファウルの個数を声に出して確認する。



■■ 第6章 タイマー ■■

- ・タイマーの任務は、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、競技時間、ゲームのインターバル、タイムアウトを正確に計測することである。

6.1 競技時間とインターバル〔競技規則 第8条〕

- ・ゲームは、10分（U15は8分）のクォーター（Q）を4回行う。同点の場合は、5分（U15は3分）のオーバータイム（OT）を必要な回数行う。
- ・ゲーム開始前と各QとOTの間にプレーのインターバルを設ける。ゲーム開始前のインターバルは20分、ハーフタイムは10分、その他のインターバルは2分とする。

※カッコ内はU15カテゴリー

INT	前半			ハーフ タイム	後半			INT	オーバータイム		
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	...
20分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	10分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	2分	5分 (3分)	2分	...
	タイムアウト 2回				タイムアウト 3回				タイムアウト 各1回		
ブザーを鳴らすタイミング { <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム前のインターバルとハーフタイム …… 残り3分、1分30秒、0秒 ・2分間のインターバル …………… 残り30秒、0秒 											

【補足】

- ・ゲーム開始前のインターバルとハーフタイムの長さは、大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・第4Qの【最後の2分】のタイムアウトは、2回までしか認められない。

6.2 ゲームクロックの操作〔競技規則 第49条〕

- ・タイマーは、次の表に従って、ゲームクロックをスタート/ストップさせる。
- ・瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常にスタート/ストップボタンの近くに置いておく。

ゲームクロックの(スタート/ストップ)のタイミング		合図
スタート	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプボールのときは、ボールがジャンパーによって正当にタップされた瞬間 ・最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間(※1) ・スローインのときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間(※2) <p>(※1) フリースローの成否にかかわらずスローインが続く場合は除く。 (※2) フィールドゴール成功後のスローインでは、ゲームクロックは止まらない。 (【最後の2分】を除く)</p>	 上げていた手のひらを握って下ろす
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> ・審判が笛を鳴らした瞬間 ・タイムアウトを請求していたチームが、フィールドゴールで得点された瞬間 ・【最後の2分】にフィールドゴールが成功した瞬間 <p>(※) ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない。必ず審判の笛を確認してから止める。(ブザーが鳴ってもプレー継続する場合がある)</p>	 手を開き頭上に上げる
【最後の2分】… 第4Qと各OTの残り時間が2:00以下の時間帯		

【合図の仕方】

- ゲームクロックを動かし始めるときは、①スタートの瞬間に手を握り、②手を下ろす、の 2 段階で合図する。
- ゲームクロックを止めるときは、ストップと同時に手を上げる。
- ゲームクロックを次に動かし始めるまでに間がある場合（審判からファウルのレポートがある場合、交代がある場合など）は、一旦手を下ろす。
- 一旦手を下ろしたときは、次のことを確認した後に再び手を上げる。
 - タイムアウトや交代の請求がなく、ショットクロックのリセット／継続の確認を終え、ゲーム再開の準備が整っていること。
 - コート上に各チーム 5 人のプレーヤーが出ていること。
- 各 Q 競技時間の開始時は、インターバルが終わったあと、他のメンバーの準備が整っていること、コート上に各チーム 5 人のプレーヤーが出ていることを確認して、手を上げておく。

【マジックタイム】

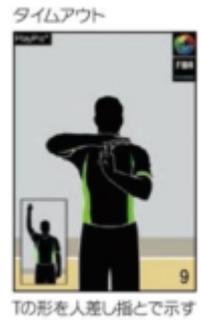
- ショットクロックとゲームクロックの残り秒数の関係を勘案して、ゲームクロックを修正することがある。これを「マジックタイム」という。
- 例えば、ゲームクロックの残り 25.2 秒、ショットクロック 24 秒リセットでチーム A のスローインでゲーム再開し、A1 がボールを両手で持っているときにショットクロックのブザーが鳴り、ゲームクロック残り 0.8 秒で審判がバイオレーションを宣した場合、ゲームクロックは $25.2 - 24 = 1.2$ （秒）に修正され、チーム B のスローインで再開される。
- この修正は、必ず審判の指示のもとに行う。タイマーのみの判断で修正してはならない。

6.3 インターバル

- ゲーム開始前は、20 分前（または大会主催者が決めた時間）からゲームクロックでインターバルの時間を計測する。
- 各 Q、OT の終了時は、ゲームクロックのブザーが鳴ったあと、終了間際の得点が記録・表示されていることを確認した後にインターバルの計測を始める。
- ただし、終了と同時に審判がファウルを宣した場合は、フリースローを含むファウルの処置が終わった後に計測を始める。
- インターバルの終わりが近付いたら、以下のタイミングでブザーを鳴らし、競技開始（再開）までの時間を知らせる。
 - ゲーム前のインターバル及びハーフタイム・・・残り 3 分、1 分 30 秒、0 秒
 - 2 分のインターバル・・・・・・・・・・・・・・・・残り 30 秒、0 秒

6.4 タイムアウト

- スコアラーのタイムアウト請求を伝える合図（ブザー）のあと、審判がタイムアウトのシグナルを示したときに計り始める。
- 50 秒経過したらブザーを鳴らす。
- 60 秒経過してタイムアウトが終了したら、再びブザーを鳴らす。



JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION



■ ■ 第 7 章 ショットクロックオペレーター ■ ■

- コートでライブのボールのコントロールを得たチームは、24 秒以内にフィールドゴールのショットを試みなければならない（24 秒ルール）。ショットクロックオペレーターは、このルールを正しく適用するために、「ボールのコントロール」と、ショットクロックの操作方法（スタート/ストップのタイミング、ストップした後のリセット/継続の場合分け）を正確に理解し、ゲーム中は、プレーを見極めることに集中しなければならない。

7.1 基本事項

(1) ボールコントロール〔競技規則 第 14 条〕

- ボールのチームコントロールは、
 - 次のときに始まる
 - ジャンプボールやリバウンドの後、ボールを持つかドリブルを始めたとき
 - 相手チームから奪ったボールを持つかドリブルを始めたとき
 - スローインまたはフリースローでボールを与えられたとき
 - 次の間は継続する
 - そのチームのプレーヤーがボールを持つまたはドリブルをする
 - そのチームのプレーヤー同士でパスをする
 - 次のときに終わる
 - 相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき
 - ボールがデッドになったとき
 - フィールドゴールかフリースローのショットのボールがプレーヤーの手から離れたとき



(2) ショットクロックのスタート/ストップ〔競技規則 第 29 条 第 50 条〕

- ショットクロックは、下表に従って操作する。
- 瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常にスタート/ストップ/リセットボタンの近くに置いておく。

ショットクロックの(スタート/ストップ/リセット)のタイミング	
スタート	<ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールのあと、タップされたボールをコート上のプレーヤーがコントロールした瞬間 フィールドゴールのショットまたは最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたあとにコート上のプレーヤーがボールをコントロールした瞬間 スローインのときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間 ※ ゲームクロックのスタートと一致
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らした瞬間 ※ ゲームクロックのストップと一致 ※ ストップ後、審判のシグナルを確認して継続かリセットかを判断する
リセット	<ul style="list-style-type: none"> フィールドゴールのショットが成功するか、リングに触れた瞬間 ※ 次のスタートのタイミングまでリセットの状態待つ ショットクロックが動いているときに、コート上で新たなチームのボールコントロールが始まった瞬間 ※ リセット後、すぐにスタートする

(3) リセット／継続の原則

- ゲームをスローインで再開するとき、
 - 次の場合は、リセット（24 秒または 14 秒）する。
 - 相手チームに原因がある中断（ファウル、相手チームの負傷者の保護など）
 - どちらのチームにも関係のない理由による中断（機材のトラブルなど）
 - ただし、どちらのチームにも関係のない理由で中断したとき、相手チームが著しく不利になると審判が判断したときは、リセットせずに残りの時間を継続してはかる。
 - 次の場合は残りの時間を継続してはかる。
 - 相手チームの正当なディフェンスの結果のアウトオブバウンズ
 - 自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウルなど）
 - リセットの場合、スローインの場所がバックコートであれば 24 秒、フロントコートであれば 14 秒にリセットする。ただし、フロントコートからスローインする場合に、ショットクロックに 14 秒を超える時間が残っているときは、その権利は保護され、リセットせずに、残りの時間を継続してはかる。
- フィールドゴールまたは最後のフリースローのショットが成功せずにボールがリングに触れたあとは、攻撃側のチームがコントロールすれば 14 秒に、防御側チームがコントロールすれば 24 秒にリセットする。
 - ※ パスのボールが偶然リングに触れた場合も含む。
- ショットクロックが動いている間に新たなボールのコントロールが始まったときは、フロントコートかバックコートかにかかわらず、24 秒にリセットする。
 - ※ 防御側チームのプレーヤーが、ボールをスティールしたときや、エアボールとなったショットのボールをつかんだときなど。

★ ここがポイント！

- ショットクロックを継続すべき場面でリセットしてしまうミスは、ゲームの流れに大きな影響を与えるし、修正にも時間を要してしまう。ミス防止のために、審判が笛を鳴らしたときは、一旦はストップすることを習慣化する。
- ストップした後は、審判のシグナル（ジェスチャー）を確認して、リセットか継続かを判断して操作する。

7.2 ショットクロックの操作〔競技規則 第 29 条 第 50 条〕

- ここでは、ゲーム中の様々な場面での操作を説明する。説明中、次の表記を用いる。

表 記	意 味
リセット[24]	24 秒にリセット。ショットクロックの表示は□（何も表示しない。） ※ 非表示にできない機材の場合は 24 を表示する。
リセット[14]	14 秒にリセット。ショットクロックには 14 を表示
リセット[24,14]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインの場合は 14 秒にリセット（表示は 14）
リセット[24,14(継)]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインで、ショットクロックが 13 秒以下の場合は 14 秒にリセット（表示は 14）し、ショットクロックが 14 秒以上の場合、残りの時間を継続してはかる。（残り秒数を表示。例：16）
継続	ショットクロックの残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示。例：7）
【最後の 2 分】	第 4Q または各 OT の競技時間が 2:00 以下の時間帯

A 各 Q、OT の初め

- ショットクロックは 24 を表示
- 第 1Q は、ジャンプボールのあとにどちらかのチームのプレーヤーがボールをコントロールしたときに **スタート**。
- 第 2～4Q と各 OT は、スローインされたボールにどちらかのプレーヤーが正当にボールに触れたときに **スタート**。

B ファウル、バイオレーションの後に、相手チームのスローインで再開するとき

- リセット[24,14]** → スローイン → **スタート**

C ファウル、バイオレーションの後に、同じチームのスローインで再開するとき

- アウトオブバウンズ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **継続** → スローイン → **スタート**
 - 相手チームのファウル、バイオレーション・・・・・・・・・・ **リセット[24,14(継)]** → スローイン → **スタート**
- ※ 「相手チームのバイオレーション」は、故意にボールを足で止めるなどの行為

D その他の理由で審判がゲームを止め、同じチームのスローインで再開するとき

※ プレーヤーの負傷、機材の故障、隣のコートのボールが飛び込んできた、など。

- 自チームに関係する理由・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **継続** → スローイン → **スタート**
- 相手チームに関係する理由・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **リセット[24,14(継)]** → スローイン → **スタート**
- どちらのチームにも関係のない理由・・・・・・・・・・ **リセット[24,14(継)]** → スローイン → **スタート**

※ 審判から継続またはリセットの指示がある場合は、それに従う。

E フリースロー（あとにスローインまたはフリースローが続くときを除く）

- ショットクロックは （表示なし）の状態にしておく。
- フリースローが成功・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**
- フリースローが不成功でボールがリングに触れたとき
 - 攻撃側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[14]**・**スタート**
 - 防御側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]**・**スタート**
- バイオレーション（エアボール等）・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**

F テクニカルファウルが宣せられスローインで再開するとき
※ 1 個のフリースローのあとに、テクニカルファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開される。

- 攻撃側チームのテクニカルファウル・・・・・・・・・・・・ **継続** → スローイン → **スタート**
 - 防御側チームの手のテクニカルファウル・・・・・・・・・・・・ **リセット[24,14(継)]** → スローイン → **スタート**
- ※ 継続の場合は、フリースローの間も残り秒数を表示しておく。
※ どちらのチームもボールコントロールがないときは、ジャンプボールシチュエーション。

G アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルが宣せられたとき
※ 1～3 個のフリースローのあとに、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開される。

- **リセット[14]** → スローイン → **スタート**

H ジャンプボールシチュエーションが起きたとき（ボールがリングとボードに挟まれたときを除く）

- オルタネイティングポゼッションルールにより
 - 攻撃側チームにボールが与えられるとき・・・・・・・・・・・・ **継続** → スローイン → **スタート**
 - 防御側チームにボールが与えられるとき・・・・・・・・・・・・ **リセット[24,14]** → スローイン → **スタート**

I ボールがリングとバックボードの間に挟まれたとき

- オルタネイティングポゼッションルールにより
 - 攻撃側チームにボールが与えられるとき・・・・・・・・・・・・ **リセット[14]** → スローイン → **スタート**
 - 防御側チームにボールが与えられるとき・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**

J フィールドゴールのショットが放たれたとき

- ショットが成功 **リセット[24]** → スローイン → **スタート**
- ショットが不成功でボールがリングに触れたとき、触れた瞬間に **リセット[24]** し、その後
 - 攻撃側チームがボールコントロール **リセット[14]** ・ **スタート**
 - 防御側チームがボールコントロール **スタート**
- ※ パスのボールが偶然リングに触れた場合も含む
- ショットのボールがリングに当たらなかったとき
 - 攻撃側チームがボールコントロール **ショットクロックは止めない**
 - 防御側チームがボールコントロール **リセット[24]** ・ **スタート**

K ショットの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ったとき

- ショットが成功したときとボールがリングに当たったときは、ブザーは無視（Jと同じ）
- ショットのボールがリングに当たらなかったとき
 - バイオレーション成立。 **リセット[24]** → スローイン → **スタート**
 - ただし、相手チームが速やかかつ明らかにボールコントロールできると審判が判断したら、ブザーは無視され、プレーは続行される。この場合は、相手チームがコントロールをしたら **リセット[24]** ・ **スタート**。

L ショットクロックが動いている間に新たなボールコントロールが始まったとき

- ※ 防御側チームのプレーヤーが、相手チームがコントロールしているボールを奪ったとき。
- ※ 防御側チームのプレーヤーが、エアボールとなったショットをつかんだとき。

- **リセット[24]** ・ **スタート** （フロントコートでもバックコートでも、24 秒にリセットする。）

★ ここがポイント！

- L のケースは、プレーの見極めが重要である。
- 相手チームがコントロールしているボールに、防御側チームのプレーヤーの手が触れただけでは、ボールを奪ったことにはならず、新たなボールコントロールは始まらない。
- 例えば、A1 が持っているボールを B1 がはたき出して転がったボールを A1 と B1 が追いかけた場合、A1 が再びボールをつかめば、チーム A のボールコントロールはその間途切れることなく続いている。B1 がボールをつかめば、その瞬間にチーム B のボールコントロールが始まる。
- ショットクロックオペレーターは、防御側チームのプレーヤーがボールを持つかドリブルを始めてボールをコントロールしたことを確認するまで、ショットクロックの計測を止めてはならない。

M 【最後の 2 分】のタイムアウト後のスローインのとき

※ 【最後の 2 分】に、バックコートでボールの権利を得たチームのヘッドコーチは、タイムアウト後のスローインの位置を、フロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来のスローインの位置）とするか選択することができる。

- バックコートを選んだ場合 **リセット[24]** 又は **継続** → スローイン → **スタート**
- フロントコートを選んだ場合 **リセット[14]** 又は **継続** → スローイン → **スタート**

※ フロントコートを選んだ場合、タイムアウト前のショットクロックが 14 秒以上の時間を示していたら 14 秒にリセット。13 秒以下の時間を示していたら継続。リセット・継続の判断が他の場合と異なるので注意すること。

N 各 Q、OT の終了間際の表示方法

- ゲームクロック残り 24 秒～15 秒
 - リセットの場面が生じたら、**リセット[24]** し、 (表示なし)の状態(※)を続ける。
 - その後、ショットがあり、攻撃側がリバウンドのボールをコントロールしたら、**リセット[14]** ・ **スタート**
- ゲームクロック残り 14 秒以下
 - リセットの場面が生じたら、競技時間終了まで (表示なし)の状態 (※) を続ける。
※ リセットボタンを押し続けて非表示にする。それでも表示が消えない場合は **24** を表示しておく。

【補足】

- [審判の指示] 審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。
- [誤った合図] 誤ってブザーが鳴った場合は、直ちにリセットして新たに計り始める。
(ショットクロックの合図は、ゲームクロックを止めるものでも、ボールをデッドにするものでもない)。



■ ■ 第 8 章 コミュニケーション ■ ■

- 審判と TO に課せられた「ゲームの公正かつ円滑な進行」というミッションを果たすためには、審判と TO 間、TO の各メンバー間の緊密なコミュニケーションが欠かせない。ここでは、ゲームの様々な場面における、具体的なコミュニケーションの取り方（声かけ、ジェスチャー）について解説する。
- ここに書かれている場面は、一例に過ぎない。実際のゲームでは、様々な場面の発生が考えられる。どのような場面でも、各メンバーは、決して慌てることなく、ここに書かれていることを参考に適切にコミュニケーションを取りながら連携を図ることが重要である。

8.1 スコアラー系とタイマー系

- テーブルオフィシャルズは、スコアラー系（スコアラー、アシスタントスコアラー）と、タイマー系（タイマー、ショットクロックオペレーター）の 2 つのグループに分けられる。ゲーム中は、主にそれぞれのグループ内でコミュニケーションが取られる。（グループをまたいでコミュニケーションを取る場合もある。）

（1）スコアラー系

- スコアラー系の 2 人は、コート上の出来事（得点、ファウル、交代）を、2 人の目で見、互いに声に出して確認し、スコアラーはスコアシートに記録し、アシスタントスコアラーは示し、スコアボードを操作する。
- とともに、スコアシート記入やスコアボード操作のために、視線をプレーから外すこともあるが、「2 人ともプレーを見ていない空白の時間帯」が決して生まれないよう、互いに協力する。

（2）タイマー系

- タイマー系の 2 人は、ゲームクロックとショットクロックの管理を、互いに協力しながら行う。スタート/ストップは、互いに声に出して的確に行い、また、残り時間を頻りにコールして「あと何分」「あと何秒」を常に意識する。
- 特に、カウントダウンはクロスして行うことを原則とする。パートナーがカウントダウンをしている間、タイマー及びショットクロックオペレーターは、コート上のプレーに視線を向け、瞬間を捉えた正確なクロック操作に集中する。

8.2 スコアラー系のコミュニケーション

(1) 得点の記録・表示

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • ショットを放った段階で、チーム名（色）、番号、点数をコールし、成功なら「カウント」失敗なら「アウト」とコールする。 • ショット成功のときは、スコアシートに記入し、あらためて、チーム名（色）、番号、点数、チームの合計得点をコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤 4 番。スリー。カウント。 • 白 8 番。ツー。アウト。 • 赤 23 番。3 点。68 点目。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • スコアボードを更新する。 • チーム名（色）・番号・点数を復唱し、両チームの得点をコールする。（常に A→B の順に） 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤 23 番 3 点。57 対 68。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • スコアシートとスコアボードに相違がないことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> • O K です。

★ ここがポイント！

- フィールドゴールが 2 ポイントか 3 ポイントかは、審判が判断する。
- 自分の見た目だけで 2 ポイントか 3 ポイントかを判断してはならない。
- 特に、3 ポイントライン付近のショットの場合は、ショットを放った段階から審判のジェスチャーをよく確認する。
 - 3 ポイントショットを放ったとき・・・3 本指を立てて片手を上げる
 - 3 ポイントショットが成功したとき・・・3 本指を立てて両手を上げる



(2) ファウルの記録・表示

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • 審判が笛を鳴らしたら、誰のファウルかを見て準備を始める。(あくまでも準備。実際の記録・表示は、審判のレポートの後) • 審判のレポートの内容(得点を認めるかどうか、チーム名(色)、プレーヤーの番号、ファウルの種類(パーソナル、アンスポ、テク)、フリースローの数またはスローイン)を復唱し、了解の合図(サムアップ)を審判に返す。 • ファウルをスコアシートに記入し、あらためてチーム名(色)、プレーヤーの番号、ファウルの種類(パーソナル、アンスポ、テク)、個人のファウル個数、チームファウルの個数をコールする。 <p>※ パーソナルファウルは、「ファウルの種類」の復唱・コールを省略する。</p> <p>※ 個人 5 個目のファウルときは、ブザーを鳴らす。</p> <p>※ チームファウルは、5 個目まで伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 白のファウル。8 番だったら 3 回目。 • 白 8 番。スローイン。 • バasketカウント。白 8 番。1 スロー。 • 白 8 番。個人 3 個目、チーム 2 個目。 • 白 8 番。テクニカルファウル。個人 3 個目。チーム 2 個目。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • チーム名(色)、番号、ファウルの個数を復唱して確認する。 • 個人とチームのファウルの個数を表示する。 • チームファウル表示器具が、積み上げ式の場合、左側のチームの表示はショットクロックオペレーターが行う。 • 4 個目のチームファウルを表示した後は、<u>ボールがライブになる瞬間を確認して赤い標識を表示し、アナウンスする。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 白 8 番。個人 3 個目、チーム 2 個目、OK です。 • 赤色、表示しました。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • スコアラーは、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤表示、OK。

(3) 交代の合図・記録

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 「交代の申し出（キャンセル）」を確認したら、アナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、交代です。 白の交代、キャンセルです。
A スコアラー SC オペレーター	<p>【他のメンバーが申し出(キャンセル)に気づいた場合】</p> <ul style="list-style-type: none"> 交代の申し出(キャンセル)を速やかにスコアラーに知らせる。(左側ベンチは SC オペレーター、右側ベンチは A スコアラー) 	<ul style="list-style-type: none"> 白、交代があります。 白の交代、キャンセルです。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 交代の申し出（キャンセル）を確認したことをアナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、交代 OK です。 白の交代キャンセル、OK です。
スコアラー	<p>【最後の 2 分】の場合】</p> <ul style="list-style-type: none"> 相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後に交代があることをアナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤のショットが入ったら、白、交代です。
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ショット成功時にゲームクロックを止める用意ができていることを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> OK です。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 交代が認められる時機になったら、直ちにブザーを鳴らし、合図をする。(ファウルのはきは、<u>審判のレポートが終わるのを待つ。</u>) 新規にインするプレーヤーの場合は、番号をコールし、Player in の欄に×印を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 白 33 番イン。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> スコアボードにプレーヤー表示機能がある場合は、インとアウトのプレーヤーの番号を確認してコール、スコアボードを更新する。 	<ul style="list-style-type: none"> 白 8 番イン。16 番アウト。OK です。

★ ここがポイント!

- スコアラーとアシスタントスコアラーは、メモ用紙や付箋紙を準備しておく。
- メモ用紙は、得点、ファウル、交代などの事象が重なったときにプレーヤーの番号を一時的に書き留めるときなどに用いる。(メモ書きは、あくまでも一時的なものである。A スコアラー用のファウル記録表を準備することではない。スコアシートとは別にファウル記録表があることは、無用のトラブルにつながる可能性があるので作らない。)
- 付箋紙は、後で確認したいスコアシートの箇所に貼っておくなどの使い方ができる。また、スコアシートや、スコアボードの操作盤に、ユニフォームの色に近い付箋紙を貼っておけば、誤記入や誤操作の防止に役立つ。

(4) タイムアウトの合図・記録

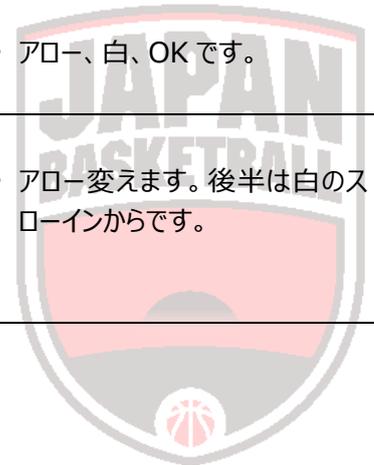
担当	アクション	具体例	
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 「タイムアウトの請求（キャンセル）」を確認したら、アナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、タイムアウトです。 白のタイムアウト、キャンセルです。 	
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後にタイムアウトがあることをアナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤のショットが入ったら、白、タイムアウトです。 	
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ショット成功時にゲームクロックを止める用意ができていることを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> OK です。 	
A スコアラー SC オペレーター スコアラー	<p>〔他のメンバーが請求（キャンセル）に気づいた場合〕</p> <ul style="list-style-type: none"> タイムアウトの請求(キャンセル)を速やかにスコアラーに知らせる。(左側ベンチは SC オペレーター、右側ベンチは A スコアラー) タイムアウトの請求（キャンセル）を確認したことをアナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白、タイムアウトです。 白のタイムアウト、キャンセルです。 白、タイムアウト、OK です。 白のタイムアウト、キャンセル、OK です。 	
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> タイムアウトが認められる時機になったら、直ちにブザーを鳴らし、合図をする。(ファウルときは、<u>審判のレポートが終わるのを待つ。</u>) チーム名（色）と、タイムアウトの回数をコールする。 前半 2 回目または後半 3 回目のタイムアウトであれば、そのことを審判に伝える。 スコアシートに記録する。 	 <ul style="list-style-type: none"> 白、3 回目のタイムアウトです。 	
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> チーム名（色）と回数を確認して復唱する。 スコアボードのタイムアウト表示を更新する。 		<ul style="list-style-type: none"> 白、3 回目のタイムアウト、OK です。
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> スコアラーの合図の後、<u>審判のタイムアウトの合図を確認して計測スタート</u> 40 秒経過したらカウントダウンをする。 50 秒経過のブザーを鳴らす。 55 秒経過したらカウントダウンをする。 1 分経過のブザーを鳴らす。 コート上に 5 人ずつのプレーヤーが戻っていることを確認して、片手を開いて上げる。 ※ ブザーは、スコアラーが鳴らしてもよい。 		<ul style="list-style-type: none"> タイムアウトスタート 10 秒前。9, 8, …、2, 1。 5 秒前。4, 3, 2, 1。 5 人と 5 人、OK です。

★ ここがポイント！

- TO にとっては、タイムアウトは休憩ではない。タイムアウトの時間の計測以外にも、タイムアウト回数の表示、得点とファウル回数の確認、ショットクロックの継続／リセットの確認など、行うべき業務がある。緊張感を持続させておくことが大切である。

(5) ポゼッションアロー

担当	アクション	具体例
SC オペレーター	【ゲーム開始時】 <ul style="list-style-type: none"> 最初のボールコントロールを確認してショットクロックをスタートし、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート。白コントロールしました。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ボールコントロールを確認し、アローの向きをアナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白コントロール OK。アローを赤に向けます。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認し、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー赤、OK です。
スコアラー	【ジャンプボールシチュエーション】 <ul style="list-style-type: none"> アローの向きを変える状況になったら、スコアラーは、アローに手を置いておく。（特にタイムアウトや交代を挟む場合は注意する。） オルタネイティングポゼッションのスローインが終わったことを確認して向きを変え、アナウンスする。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えました。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認して、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白、OK です。
スコアラー	【ハーフタイム】 <ul style="list-style-type: none"> ハーフタイムに入ったら、速やかに審判（コミッショナー、TO 主任）が同席しているところでアローの向きを変え、後半の最初にスローインするチームを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー変えます。後半は白のスローインからです。



8.3 タイマー系のコミュニケーション

(1) ゲームクロック

場面	アクション	具体例
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> タイマーは操作の瞬間にコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート/ストップ。
ゲームクロックが止まった後のゲーム再開時	<ul style="list-style-type: none"> タイマーは残り時間をコールする。 SC オペレーターは、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 312。(3分 12秒の意味) OK。
各 Q、OT の残り 3 分、1 分、24 秒、14 秒	<ul style="list-style-type: none"> タイマーは、残り時間をコールする。(カウントダウンや、得点の記録の間を避けて) SC オペレーターは、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> もうすぐ、残り 3 分です。 残り 1 分切りました。 24 秒。 OK。
【最後の 2 分】 (第 4Q と各 OT)	<ul style="list-style-type: none"> タイマーは 10 秒前からカウントダウンする。 他のメンバーは確認の返事を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームクロックカウントダウン始めます。10, 9, …, 2, 1。残り 2 分です。 あと 2 分、OK です。
各 Q、OT の終わり	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターが残り 10 秒からカウントダウンする。 ショットクロックのカウントダウンと重なる場合は、タイマーが「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言し、<u>タイマー自身がカウントダウンを行う。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> 10, 9, …, 3, 2, 1。 カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

★ ここがポイント！

- 審判の笛の後、ファウルのレポートや、交代があるときは、タイマーは一旦上げた手を下ろす。再び手を上げるのは、次の 2 つのことを確認した後である。
 - タイムアウトや交代の請求がなく、ショットクロックのリセット/継続の確認を終えていること。
 - コート上に各チーム 5 人のプレーヤーがいること
- つまり、タイマーが、一旦下ろした手を再び上げることは、「TO はゲーム再開の準備が整いました」ということを審判に伝える重要な合図である。

(2) ショットクロック

場面	アクション	具体例
ゲーム開始時	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターは、最初のボールコントロールを確認し、コールする。 <u>スコアラー</u>は、確認して、アローを操作する。 	<p>スタート。白コントロールしました。</p> <p>白コントロール OK。アローを赤に向けます。</p>
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターは、操作の瞬間にコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート/ストップ。
リセット	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターは、操作時にコールする。 ゲームクロックが動いている間にリセットするとき（リバウンドの後など）は、秒数のみのコールでよい。 タイマーは確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 24 秒リセット。 14 秒。 OK
スローインでゲーム再開するとき	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターは、リセットまたは残り時間（継続の場合）をコールする。 タイマーは確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 24 秒リセットです。 8 秒継続です。 OK です。
カウントダウン	<ul style="list-style-type: none"> 残り 14 秒になったら、<u>タイマー</u>がコールする。 SC オペレーターは、確認して OK を返す。 残り 5 秒から、<u>タイマー</u>がカウントダウンする。 各 Q、OT の終わり間際で、ゲームクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマー</u>が「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言したあと、<u>SC オペレーター</u>自身がカウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 14 秒。 OK。 5, 4, 3, 2, 1。 <p>カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。</p>
フィールドゴールのショットが放たれたとき	<ul style="list-style-type: none"> SC オペレーターは、ボールがリングに触れたら、その瞬間に「当たった」とコールする。ショットが成功したら「入った」とコールする。 タイマーも一緒に「当たった」「入った」をコールする。ただし、ショットクロックのカウントダウンをしている場合は、カウントダウンを優先させる。 	<ul style="list-style-type: none"> 当たった。 入った。

★ ここがポイント！

- ゲームクロックがスタート/ストップするときは、次の 2 つの場面を除いて、ショットクロックも同時にスタート/ストップする。
 - ジャンプボール後のスタート（ゲームクロックはタップの瞬間。ショットクロックはコントロール成立の瞬間）
 - 最後のフリースローのショットが不成功でリングに当たった後のスタート（ゲームクロックはプレーヤーがボールに触れた瞬間。ショットクロックはコントロール成立の瞬間）
- タイマーとショットクロックオペレーターは、2 人の「スタート」「ストップ」のコールが同時になるように、操作の精度を高めることが大切である。

