

TO マニュアル ハンドブック



2025年4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6章 タイマー	21
第2章 テーブルオフィシャルズ全体	2	6.1 競技時間とインターバル	
2.1 テーブルオフィシャルズの構成		6.2 ゲームクロックの操作	
2.2 機材・用具		6.3 インターバル	
2.3 機材の確認		6.4 タイムアウト	
2.4 ミーティング		第7章 ショットクロックオペレーター	24
第3章 スコアラー1（スコアシートの記入）	5	7.1 基本事項	
3.1 スコアシート		7.2 ショットクロックの操作	
3.2 ゲーム開始前の記入		第8章 コミュニケーション	30
3.3 ゲーム開始時の手続き		8.1 スコアラー系のコミュニケーション	
3.4 [C]ランニングスコア		8.2 タイマー系のコミュニケーション	
3.5 [B]チーム欄		補章	38
3.6 スコアシートとスコアボードに相違がある場合		1. スコアボードの設置方法	
3.7 前半終了時の確認		2. トップリーグ対応	
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	19		
5.1 ファウル個数の表示			
5.2 スコアボードの操作			

■ ■ 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。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、絶え間なく入る得点など、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。

本ハンドブックは、（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2025」及び「テーブルオフィシャルズマニュアル2025」に基づき、TOの基本的な知識と技術の提供を目的とした入門書である。トップリーグのTOを目指す方だけでなく、バスケットボールに関わるすべての方に手に取っていただきたい。特に審判には、ともにゲーム管理を担うTOの役割を理解するために本ハンドブックを活用し、ぜひ実際にTOを経験していただきたい。また、指導者には、ゲームの円滑な運営と重大なトラブル防止に役立てていただきたい。さらに、多くの大会では参加チームが相互にTOを行うため、プレーヤー自身もその基本的な役割や業務、ノウハウを知っておく必要がある。

ゲームを一つの作品に例えるならば、TOはその作品作りに欠かせない重要な役割を担う、とてもやりがいのある仕事である。チームや観衆からは、ミスやトラブルの際に注目されることはあっても、称賛される機会は少ないかもしれない。しかし、二つのチームが、TOの存在を意識することなくプレーに集中し、最高のパフォーマンスを発揮できたなら、それこそが、TOに対する最高の評価である。TOクルーは、互いの健闘をたたえ、大きな達成感とともにコートを去ることができるであろう。

テーブルオフィシャルズには、卓越した身体能力や運動神経は必要ない。プレーの経験がなくてもよい。求められるものは、「正しい知識・技術」「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。このハンドブックは、TOの「正しい知識・技術」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、貴重な「経験」として次なる成長につなげていただきたい。

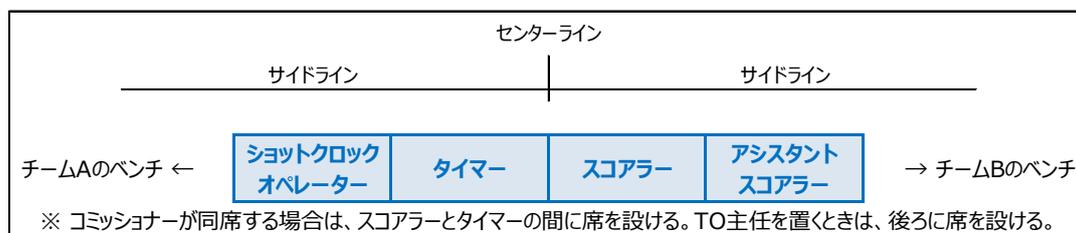
■ ■ 第2章 テーブルオフィシャルズ全体 ■ ■

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。各クルーは、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。
- 常に見られていることを意識し、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（ボールペン[赤／黒or青]、定規、付箋、メモ用紙、バインダー）

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
- GDマーカー（ただし、主催者の考えにより使用しない場合もある）
- チームファウルの表示器具（1～4）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】

- ・ テーブル上の機材（操作盤、入力装置）は、TOが競技規則で定められた通りに着席できるよう配置する。
- ・ チームファウルの表示器具（積み上げ式または電光装置）は、センターラインから等距離の位置に配置する。
- ・ チームファウル数は「4」まで表示し、チームファウルペナルティの表示は赤色の標識のみ（数字なし）である。ただし、当面の間、赤色表示時に数字（「4」または「5」）が消せない仕様の機材の使用も認める。
- ・ ポゼッションアローは、スコアラーステーブルの上のみ（センターライン延長線上の一箇所）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、スコアラーステーブル上を含む複数箇所の表示も可とする。
- ・ 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。スコアラーステーブルのブザーは、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。
- ・ 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。ただし、スコアラーステーブル上に操作盤一体型のスコアボードを設置する場合は、この限りでない。（参照：補章「1. スコアボードの設置方法」）
- ・ 各機材の電源コンセントがゲーム中に抜けることのないよう十分に配慮する。
- ・ メモ用紙は、プレイヤーの番号や得点、アローの向きを一時的に書き留めるときに用いる。アシスタントスコアラーステーブル用のファウル記録表やランニングスコアなどは用いない。（二重記録のトラブルを防ぐため。）
- ・ 付箋は、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色のものを貼り、誤記入や誤操作の予防に役立つ。また、後で審判に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もできる。

2.3 機材の確認

- ・ 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。

(1) スコアボード

- ・ 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- ・ 得点の表示方向（Aチームが左、Bチームが右）

- タイムアウト回数の表示方法（加算式or減算式orランプ表示）
- チームファウル数、クォーター数・OT(延長)・INT(休憩)表示の有無

(2) ゲームクロック

- 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- 10分の1秒表示機能の有無
- 次のクォーター、インターバル、オーバータイムの計測開始方法（プリセット機能の有無を含む）
- ブザーと0秒表示とのタイムラグの有無

(3) ショットクロック

- 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- 10分の1秒表示機能の有無
- インナークロックと表示との関係（例：「16」は16.0～15.1秒か、16.9～16.0秒か）
- 非表示機能の有無
- ブザーと0秒表示とのタイムラグの有無
- 14秒リセットの方法（「24」を表示せずに14秒にリセットできるか）

(4) ブザー類

- ブザーの種類とそれぞれの音量・音色。
- スコアラー用は、クロックのブザーと別か。どちらかと同じか。
- タイマー用のブザーは、スコアラー用と別か。共用の場合、スイッチボタンはタイマーも押せる位置にあるか。

【注意】

- タイムアウトと交代請求のブザーはスコアラーが鳴らし、インターバルとタイムアウト終了のブザーはタイマーが鳴らす。タイマー用のブザーがない場合（スイッチがタイマーの押せる位置にない場合）は、スコアラーがタイマーの代わりに鳴らす。

2.4 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事、競技規則に関する事、クル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、機材の特性等については、審判とも情報を共有する。
- ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の振り返りを行う。ミスやトラブルに対しては、原因の分析と再発防止策の検討を行う。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、審判に尋ねたりして解消を図る。これらのことが、TOクルーの技量の向上に繋がる。

■ ■ 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、5つの部分に分かれている（右図）。

- [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。

• 一方または両方のチームの得点が160点を超えた場合、2組目のスコアシートを準備して記入する。2組目のスコアシートには、チーム名とランニングスコアのみを記入する。ランニングスコアは1点目を161点目と読み替える。スコアシートを提出または配付する際には、1枚目と2枚目をホッチキスで留めておく。

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（24時間制）。
 - 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	2025/11/28	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 (プレーヤーとコーチ)

- 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、プレー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。
- プレーヤーは、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。

【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試合目以降のライセンスナンバー記載の有無
 - ゲームに登録できるプレーヤー数
- ゲーム開始前の記入事項は、プリンター印字も可とする。

チームA:		東西スターズ	
TeamA		チームフラ	
タイムアウト		クォーター Quarter ①	
1	2	3	4
クォーター Quarter ③		クォーター Quarter ④	
1	2	3	4
オーバータイム Overtimes		t	
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No. Player no.
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

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を確認する。
 - ゲームの最初に出場する5人のプレーヤーの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ー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、次のことを行う。
 - ヘッドコーチのチームメンバー確認後に、18人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、Player inの空白に線を引く。プレーヤーが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。
 - ゲーム開始前に、最初に出場する両チームの5人のプレーヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。
 - 申し出と異なる番号のプレーヤーが出場していたら、直ちにクレーチャーフに知らせる。この場合、罰則を課されることなく誤りが訂正される。

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No. Player no.	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	山口					
A. コーチ		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、ヘッドコーチとファースト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は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（クォーター）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（オーバータイム、延長のこと）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"> 外側の枠に得点したプレーヤーの番号を記入する。 点数の上に塗りつぶした円（●）を描く。 <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>際どい2ポイントショットの場合は、放たれたときに2本指で45°の角度でフロアを指す。</p>	<p>2点</p> <ul style="list-style-type: none"> 外側の枠に得点したプレーヤーの番号を記入する。 点数の枠に対角線（/または\）を引く。 <p>〔例〕A10のゴール（2点）</p> <p>※ 対角線は、利き手により書きやすい方を引く。</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"> 外側の枠に得点したプレーヤーの番号を記入し、○で囲む。 点数の枠に対角線（/または\）を引く。 <p>〔例〕A8のゴール（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】

- ゴールが2点か3点かは、審判が判断する。スコアラー自身が（シューターがラインを踏んだかどうかを見て）判断するものではない。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のととして記入する。

- 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。
- 3ポイントエリアから投げたパスが偶然バスケットに入ったときは、3点が認められる。
- スローインのボールがコート上のプレーヤーに触れた後にバスケットに入ったときは、2点が認められる。（ボールに触れたプレーヤーがスリーポイントエリアにいた場合を含む）
- 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 4
8	7	7 14
	18	18
10	19	19 14
	20	<u>20</u> 4
8	21	21
	22	22 14
	23	23 10
<u>8</u>	<u>24</u>	24
	25	25
6	26	26 6

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 14
8	91	91
	92	92
	93	93 4
<u>8</u>	<u>94</u>	<u>94</u> 4
	95	95

ゲーム終了

- ゲームが終了したら、すぐに終了時間（24時間制）を記入し、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の欄に濃色（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。
- 最終スコア、勝者チーム名を記入する。

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

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: Team A		東西スターズ							
タイムアウト Time-outs		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									

(2) ファウルの記録

- ファウルは、そのQの色で記号を記入して記録する。

対象	記号と意味	
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 … ディスクオリファイングファウル
	F … ファइटिंग	GD … 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 … 上記以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル	
	M … マンツーマンペナルティ (U12とU15のゲームのみ適用)	
	F … ファइटिंग	GD … 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。フリースロー相殺の具体例は、競技規則解説（インタープリテーション）「第42条 特別な処置をする場合」を参照すること。
- 次の場合、隣の枠または枠外に**GD**と記入する。プレーヤーまたはヘッドコーチは失格・退場になる。
 プレーヤー … 2個の**T**、2個の**U**、1個の**T**と1個の**U**のいずれかが記録されたとき
 ヘッドコーチ … 2個の**C**、3個の**B**、2個の**B**と1個の**C**のいずれかが記録されたとき
 2個の**M** (U15の場合) または3個の**M** (U12の場合) が記録されたとき
- ディスクオリファイングファウル（ファइटिंगを含む）の記録の仕方は、競技規則「別添資料B-スコアシート B8ファウル」を参照すること。

【補足】（プレーヤーがヘッドコーチを兼任するときの特例）

- プレーヤー兼ヘッドコーチが、ヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられた場合は、プレーヤーのファウル欄、ヘッドコーチのファウル欄にそれぞれ「B₁」と記録する。チームファウルにはカウントしない。

【補足】（スローインファウル）

- ・ L2Mにスローインをするプレーヤーの手からボールが離れる前にコート上で起きたディフェンスのパーソナルファウルをスローインファウルという。罰則として、（チームファウルの個数に関係なく）1個のフリースローとボールのポゼッションが与えられる。ファウル欄には「P₁」と記録する。チームファウルにもカウントする。

（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、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

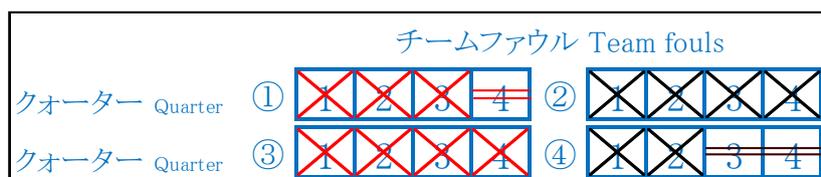
No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
1	1	2	3	北海 一郎	00	⊗	P ₂						
2	2	3	4	青森 二郎	1	⊗	P	P					
3	3	4	5	茨城 三郎	2	⊗	P _C						
4	4	5	6	新潟 四郎	5	⊗							
コーチ				0	0	1	山口 馬助	山口	B ₁				
A. コーチ				0	0	2	島根 玉子						

ゲーム終了時

No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
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 _C						
4	4	5	6	新潟 四郎	5	⊗							
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。
- ・ プレーのインターバル中に起こったすべてのチームファウルは、次のQまたはOTに起こったものとみなされる。
- ・ 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。
- ・ 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。



（5）タイムアウト

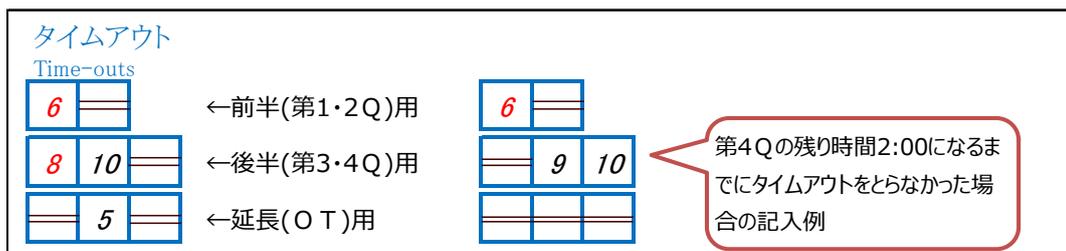
- ・ 認められたタイムアウトは、記入欄に経過時間（分）を、そのQ（OT）の色で記入する。

〔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L2Mまでに後半のタイムアウトを一度もとっていない場合、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）

L2M … 第4Qと各OTの競技時間2:00以下の時間帯。Last 2 Minutes（最後の2分）。



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ってボールが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（終了時間、最終スコア、勝者チームの記入を含む）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人のクルーが〔E〕サイン欄にそれぞれ署名する。
- 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― 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） ■ ■

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：
 - 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。とらなかっ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L2M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L2M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。
- 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、スコアラーに見えるように合図するか、またはスコアラーズテーブルに行き、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、スコアラー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。

L2M … 第4Qと各OTの競技時間2:00以下の時間帯。Last 2 Minutes（最後の2分）。

ゴール … ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

(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(2分)の間は、交代要員がスコアラーに交代を知らせたとき。
- ハーフタイム中は、審判やスコアラーに知らせることなく交代することができる。

(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）。
 - L2Mに、相手チームが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。
 - ゴールや最後のフリースローが成功したあとは、スローインをするプレーヤーがエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持ったとき。
- 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。

認められる時機 認められる時機の終わり	認められるチーム	
	タイムアウト	交代
審判が笛を鳴らしたあと (ファウル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
ゴールのあと スローインをするプレーヤーがエンドラインの アウトオブバウンズでボールを持つまで	得点されたチーム	どちらも認められない L2M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のスローイン ・フリースローの成否にかかわらずスローインとなる場合 (テクニカルファウルやアンスポなど) スローインをするプレーヤーがアウトオブバウンズで ボールを持つまたは与えられるまで	両チーム	両チーム

【補足】

- 競技規則で想定されていない理由（審判・TOの誤りや不注意、備品・施設等の不具合、隣のコートからボールが入った、コートをもップで拭いた、など）で審判がゲームを止めたときもタイムアウトや交代は認められる。ただし、L2Mにおいては、一方のチームが著しく有利になる可能性があるため認められない。なお、負傷したプレーヤーの保護は、競技規則で想定された中断の理由であり、L2Mであっても、タイムアウトや交代が認められる。
- TOの誤りのうち、「認められる時機が終わった後のタイムアウトや交代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、タイムアウトや交代は認められない。

★ ここがポイント！（ベンチ確認の習慣化）

- タイムアウトは、得点された直後に請求されることがある。その請求を見落とさないために、スコアラーは、得点のたびに下の手順を踏む。（この手順の習慣化を目指す。）

ゴール成功 ⇒ ベンチの確認 ⇒ ボールライブの確認 ⇒ スコアシート記入
(最後のフリースローのあとは、両チームのベンチを確認)

- 審判の笛の後にブザーを鳴らすときは、ブザーを鳴らす前に、請求のキャンセルがないかに注意を払う。

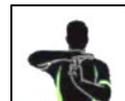
4.2 タイムアウトの手順

- 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、このときから1分を計り始める。
- タイマーは、50秒経過および60秒経過でブザーを鳴らす。（ブザーのスイッチがタイマーの押せる位置にないときは、スコアラーがブザーを鳴らす。）

タイムアウト



下（の）の形を人差し指とで示す

【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。
- ゴール後や最後のフリースロー成功後のタイムアウトは、プレーヤー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であれば、ショット成功後の請求であっても認められる。
- 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、L2Mに交代の申し出をしているチームがゴールで得点され、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。
- 前半2回目と後半3回目のタイムアウトの請求があったときは、審判を通じてそのことをヘッドコーチに伝える。

4.3 交代の手順

- 交代の申し出（交代要員が定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座る）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(① ⇒ ②)。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(① ⇒ ③)。



- 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。
- 交代するプレーヤーは、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】

- L2Mのゴール後や最後のフリースロー成功後の交代は、プレーヤー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。
- 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、同数のプレーヤーを交代させることができる。
- プレーヤー（交代要員）は、1度交代して交代要員（プレーヤー）になったら、次にゲームクロックが動き始めた後でなければ、再びプレーヤー（交代要員）となることはできない。

- 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ーヤーが行う。交代したプレーヤーは、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。

★ **ここがポイント！（同時刻入退場）**

- プレーヤー（交代要員）が1度交代して交代要員（プレーヤー）になり、ゲームクロックが動かないうちに再びプレーヤー（交代要員）となる同時刻入退場は、ゲームクロックが止まったままの状態で行える機会が続く、次のような場合に発生しやすい。
 - フリースローやタイムアウトの前後
 - スローインのときのファウルやバイオレーションで、ボールのポゼッションが変わる場合
- このような場面では、スコアラーとアシスタントスコアラーが協力して注意を払い、同時刻入退場に気付いたときは、すぐに審判に伝え、審判からチームに伝えてもらう。

4.4 5ファウル、失格・退場の合図

(1) 5ファウル

- プレーヤーが5個目のファウルを宣せられてプレーする資格を失ったときは、ブザー（スコアラー）で審判に伝える。
- このプレーヤーの交代に対しては、あらためてブザーを鳴らさない。交代の合図もしない。

(2) 失格・退場（GD = Game Disqualification）

- プレーヤーまたはヘッドコーチが以下の理由により失格・退場となる時、ブザー（スコアラー）とGDマーカーの表示（アシスタントスコアラー）で審判に伝える。GDマーカーを使用しない場合は、ブザーのみで伝える。



- プレーヤー … 2個の**T**、2個の**U**、1個の**T**と1個の**U**のいずれかが宣せられる
- ヘッドコーチ … 2個の**C**、3個の**B**、2個の**B**と1個の**C**のいずれかが宣せられる
- ヘッドコーチ … 3個の**M**（U12）または2個の**M**（U15）が宣せられる

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
C … ヘッドコーチ自身の振る舞いによるテクニカルファウル
B … 上位以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル
M … マンツーマンペナルティ

プレーヤー	T ₁	T ₁	GD			
プレーヤー	U ₂	P	U ₂	GD		
プレーヤー	T ₁	P	P	P ₂	U ₂	GD
ヘッドコーチ	C ₁	C ₁	GD			
ヘッドコーチ	B ₁	B ₁	B ₁	GD		
ヘッドコーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD		

- 失格・退場となるプレーヤーの交代に対しては、あらためてブザーを鳴らさない。交代の合図もしない。
- 失格・退場となったプレーヤー、ヘッドコーチは、ベンチから去らなければならない。

【補足】（プレーヤーがヘッドコーチを兼任するときの特例）

- プレーヤー兼ヘッドコーチは、プレーヤーとして5個のファウル、あるいはヘッドコーチとして失格・退場とならない限りプレーヤーとして出場することができる。プレーヤーとして5個のファウルを宣せられた後もヘッドコーチとしてチームを指揮することができる。

例1 プレーヤーとして4個のファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合
⇒「5個のファウルを宣せられたプレーヤー」になる
(引き続きヘッドコーチとしてチームを指揮することができる)

プレーヤー	山田太郎 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B
-------	------------	---	----------------	----------------	----------------	---

ヘッドコーチ	山田太郎 (CAP)	B ₁		
--------	------------	----------------	--	--

※ヘッドコーチとしてのテクニカルファウルはヘッドコーチの欄に「B₁」、プレーヤーの欄に「B」と記録する。

例2 プレーヤーとして1個のテクニカルファウル、ヘッドコーチとして1個のテクニカルファウルを宣せられた場合
⇒失格・退場になる

プレーヤー	山田太郎 (CAP)	P	T ₁	P ₂	C	GD
-------	------------	---	----------------	----------------	---	----

ヘッドコーチ	山田太郎 (CAP)	C ₁		
--------	------------	----------------	--	--

※ヘッドコーチとしてのテクニカルファウルはヘッドコーチの欄に「C₁」、プレーヤーの欄に「C」と記録する。

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、最初にライブのボールのチームコントロールを得られ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を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。
- ジャンプボールの後、どちらのチームのボールコントロールも確立されないうちに
 - ① ヘルドボールまたはダブルファウルが宣せられたときは、アローは表示なしのままにしておく。（再びジャンプボールが行われる）
 - ② アウトオブバウンズになった場合やバイオレーションまたはパーソナルファウルが宣せられた場合は、スローインのボールが与えられたときに、相手チームが攻めるバスケットの方向にアローを向ける。（このときに与えられるスローインはバイオレーションまたはファウルの罰則であるから、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに触れてもアローの向きは変えない。）

(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。
- ジャンプボールシチュエーションになったら（第2Q以降の各Q、OTの最初のスローイン前を含む）、アローに手を添えて（または切り替えスイッチに指をかけて）待ち、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、速やかにアローを反転する。手で反転するタイプのアローは、ファウル数のように高く持ち上げて見せる必要はない。
- 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】

- 次の場合、スローイン後にアローの向きは変えない。
 - 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ディフェンス側にファウルが宣せられたとき。
 - オルタネイティングポゼッションのスローインのボールがコート内のプレーヤーに正当に触れなかったとき。
 - 〔例1〕 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。チームAにはファウルの罰則のスローインが与えられる。
 - 〔例2〕 A1がオルタネイティングポゼッションのスローインを行い、そのボールをB1が足で止めてバイオレーションが宣せられた。チームAにはバイオレーションの罰則のスローインが与えられる。
- 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 ■ ■

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、スコアラーのコール（例：「白4番3回目」）を受けて、ファウルの個数を示す標識を次の3段階で表示する。



- ※ ヘッドコーチから視認できれば、標識は前方ではなく上方に出してもよい。（①と③）
- 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

- プレーヤーファウルの審判のレポートを受けて、どちらのチームのファウルかを確認したら、チームファウルの個数を示す。
- チームファウルの個数の表示は、4個目まで行う。
- 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赤い標識（または電光装置）をスコアラーステーブルのそのチームに近い方の端に表示する。
- ヘッド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！（ファウル数の表示の順番とタイミング）

- 表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行う。迅速な表示が望ましいが、審判のレポート前に表示してはならない。（チームファウルは審判のレポートのときに表示。個人ファウルはスコアラーからの連絡を受けたときに表示）
- チームファウルペナルティの赤い標識は、審判がボーナスショットを与える指標となるので、表示のタイミングは厳格に守る。早くても遅くてもいけない。
- チームファウルペナルティは、ファウルの個数（4または5）は示さず、赤い標識のみを表示する。ただし、数字の表示が消せない機材の場合は、表示しても差し支えない。
- 審判が赤色の標識に気づかずスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして知らせる。

5.2 スコアボードの操作

(1) 得点の表示

- 得点が入る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点数が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。ただし、ショット時にファウルがあったときは、審判のカウントのジェスチャーを確認して加点する。

【補足】

- 機材の仕様によっては、タイマーがスコアボードの得点入力を行うことがある。この場合、以下の2点に注意する。
 - ① タイマーは、得点入力よりゲームクロックの操作を優先する。(L2Mのゴール後のストップなど)
 - ② タイマーは入力のみ行い、表示された得点の確認(スコアラーとのコールの交換)はアシスタントスコアラーが行う。

(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、様々なタイプがある。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) ファウル数の表示

- チームファウル数の表示機能がある場合は、前項「(2)チームファウル」の表示の後速やかに表示する。
- 個人ファウル数の表示機能がある場合は、前項「(1)プレイヤーのファウル」の表示のあとに速やかに表示する。

★ ここがポイント！(アシスタントスコアラーとスコアラーの協力)

- アシスタントスコアラーの仕事は、スコアボードの操作やファウル個数の表示だけではない。スコアラーと協力して、コート上の事象(得点、ファウル、交代など)を確認し、正確かつ迅速な記録と表示につなげることも重要な仕事であり、アシスタントスコアラーという名前の所以(ゆえん)である。詳しくは、「第8章 コミュニケーション」を参照のこと。

■■ 第6章 タイマー ■■

6.1 競技時間とインターバル〔競技規則 第8条〕

- ・タイマーは競技時間、インターバル、タイムアウトの時間を計測する。また、必要なときにブザー鳴らす。

カッコ内はU15カテゴリー

INT インターバル	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 (L2Mは2回まで)				タイムアウト 各1回		
ブザー	<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、残り1分30秒 ・2分間のインターバル …… 残り30秒 ・タイムアウト (1分) …… 50秒経過、60秒経過 						(インターバルとハーフタイムの終了時にブザーが自動で鳴らないときは、タイマーが鳴らす)				

※ オーバータイム (延長) は、必要な回数だけ行う。

※ ゲーム開始前のインターバルとハーフタイムの時間は、主催者の考えで変更されることがある。

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、ゲームクロックを操作し、同時に合図を行う。瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常に操作ボタンの近くに置いておく。また、操作後は目視でクロックの動作を確認する。

	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"> ● ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき ● 最後のフリースローが成功せず、リングに触れたボールがコート上のプレーヤーに触れたとき 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。 ● スローインの場合、コート上のプレーヤーがボールに正当に触れたとき L2Mを除き、ゴール後のスローイン時にはゲームクロックは止めない。 	 ①スタートと同時に手のひらを握り、 ②手をおろす
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲームクロックが動いている間に審判が笛を鳴らしたとき ● タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき ゴール後、ボールがライブになる前にタイムアウトの請求があったときも含む。 ● L2Mで、ゴールが成功したとき ● ショットクロックのブザーが鳴り、審判が笛を鳴らしたとき ショットクロックのブザーが鳴っても、審判が笛を鳴らさなければプレーは続行される。 	 ストップと同時に開いた手を上げる

L2M … 第4Qと各OTの競技時間2:00以下の時間帯。Last 2 Minutes (最後の2分)。

ゴール … ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

【手を上げるタイミング】

- 各QやOTの開始時は、インターバルが終わったあと、他のクレーの準備が整っていること、コート上に5人ずつのプレーヤーが揃い、コートスイーパーなどが残っていないことを確認して手をあげる。
- ファウル、交代、タイムアウトのときは、いったん上げた手を下ろし、次のことを確認したあとに再び手を上げる。
 - 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／継続の確認を終えていること。
 - コート上に5人ずつのプレーヤーが揃い、コートスイーパーなどが残っていないこと。
- 複数のフリースローの場合は、最後のフリースローのボールがプレーヤーに与えられる前に手を上げる。
- 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（アンスポなど）は、フリースローの間は手を上げず、スローインの前に手を上げる。

★ ここがポイント！（タイマーが手をあげる意味）

- タイマーが一度おろした手を再びあげることは、「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合図である。

【ゲームクロックの修正】

- 次の場合、審判の指示を受けてゲームクロックを修正する。これらのケースはタイマーのミスではない。
 - ① 競技規則上ゲームクロックは動かない場面だが、タイマーがスタートさせることを避けられなかったとき
 - スローインのときのファウルやバイオレーション
 - 最後のフリースローのときのリバウンダーのバイオレーション など
 - ② Q、OTの終了間際にファウルがあり、審判が残り時間（最低0.1秒）を決定したとき
 - ③ マジックタイムによる修正を指示されたとき（次の項目を参照のこと）
- 審判は、表示されていたゲームクロックからショットクロックの時間を引くことでショットクロックバイオレーションが成立する時間を把握し、修正を指示することがある。修正の根拠となる時間を「マジックタイム」と言う。

〔例〕ゲームクロック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。この場合、マジックタイムは25.2秒である。
- タイマー自身のボタン操作の遅れなどによりゲームクロックの修正が必要な場合も、必ず審判に伝え、審判の確認のもとに修正を行う。

★ ここがポイント！（残り時間のコール）

- ゲーム再開時（スローインやフリースロー）に、クロックの残り時間を「432！」（4分32秒）とコールして確認しておくことが、修正するときに役に立つ。タイマーは、このコールの習慣化を目指す。

6.3 インターバル

- 各Q、OT間のインターバル（ハーフタイムを含む）は、終了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て計測を始める。また、審判が終了間際のプレーについて得点やファウルの確認を行う場合は、それが終わるのを待って計測を始める。（それまではゲームクロックに0:00を表示しておく）
- 次の時間にブザーを鳴らす。また、終了時にブザーが自動で鳴らないときはタイマーが鳴らす。
 - 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
 - 2分のインターバル・・・・・・・・・・・・残り30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、60秒経過の2回にわたり、ブザーを鳴らす。
- タイマー用のブザーがない場合（スイッチがタイマーの押せる位置にない場合）は、スコアラーがブザーを鳴らす。

タイムアウト



Tの形を人差指とで示す

★ ここがポイント！（タイマーもベンチを見る）

- 審判のファウルレポートのとき、タイマー以外のクルーは、レポートを注視して内容を確認している。この間、タイマーは、両ベンチに注意を払い、交代やタイムアウトの請求があればスコアラーに伝える。
- ゴールの後、タイマーもベンチの様子に注意を払い、スコアラーのブザーと連携した適確なゲームクロックのストップにつなげる。ただし、L2Mに入ったら、ゴール後のベンチは見ずに、ゲームクロックの操作（スタート／ストップ）に集中する。

■ ■ 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/継続の判断）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
 - ショットのボールがプレーヤーの手から離れたとき（フリースローを含む）

(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。また、操作後に目視でクロックの動作を確認する。
- 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。

ショットクロック操作のタイミング	
スタート	<ul style="list-style-type: none"> • ジャンプボールでタップされたボールを、プレーヤーが<u>コントロールした瞬間</u> • ショットまたは最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、プレーヤーが<u>コントロールした瞬間</u> • スローインされたボールに、プレーヤーが<u>触れた瞬間</u> 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<u>笛を鳴らした瞬間</u> ゲームクロックのストップと一致 ストップ後、審判のレポート/シグナルを確認して継続/リセットを判断する
リセット	<ul style="list-style-type: none"> • ボールが正当にバスケットに入るか<u>リングに触れた瞬間</u> 次のスタートのタイミングまで「ショットクロックの表示なし」の状態にしておく • 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<u>ボールコントロールが始まった瞬間</u> リセット後、すぐに24秒を計り始める

(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、バイオレーション、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。
 - 相手チームのプレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズになった場合
 - 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。
 - ショットの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。（最後のフリースローのショットを含む。また、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。（スローインのボールを防御側プレーヤーが直接キャッチしたときを含む。）

★ ここがポイント！（ショットクロックのリセット）

- 防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーが持っているボールに触れたり、パスのボールを弾いたりしただけでは、新たなボールコントロールは始まらない。一方、片手でも両手でも、ボールを支え持ったら、その瞬間に新たなボールコントロールが始まる。
- **例 1** A1 がフロントコートで持っているボールを B1 がはたき出してバックコートに転がったボールを A1 と B1 が追いかけていき、A1 が再びボールをつかんだ場合、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。
- **例 2** A1 から A2 へのパスを B1 がはたき、コートの外に出そうになったボールを B2 が追いかけてジャンプしてボールを片手でコート内に投げ入れ、それを A3 がつかんだ場合、B2 が空中でボールを支え持った時にチーム B のコントロールが始まるため 24 秒にリセットする。さらに B2 が投げ入れたボールを A3 がつかんだ時にチーム A のコントロールが始まるため、再び 24 秒にリセットする。

★ ここがポイント！（誤ったリセットの予防）

- ショットクロックの誤ったリセットは、修正に時間を要し、ゲームの流れにも影響を及ぼしてしまう。ミス予防のために、ショットクロックオペレーターは、審判の笛のたびに次の手順を踏むことを習慣化する。

審判の笛 ⇒ ストップ ⇒ 審判のレポート／シグナルを確認 ⇒ 継続／リセットを判断

【表示とインナークロックの関係】

- ショットクロックの表示（秒単位）とインナークロックの関係には、次の2つのタイプがある。
 - タイプⅠ インナークロックが14.0秒～13.1秒の間、**14**を表示
 - タイプⅡ インナークロックが14.9秒～14.0秒の間、**14**を表示
- どちらのタイプも、スタート・ストップの間隔が短い場合は、表示される秒数が変わらないことがある。
- タイプⅠの場合、14秒リセットの場面でストップしたときの表示がたまたま**14**であっても、必ずリセットボタンを押す。
- [参考]24秒リセットでバックコートからのスローインでゲーム再開した場合、8秒経過するのは、タイプⅠでは**16**が表示されたとき、タイプⅡでは**15**が表示されたときである。

【注意】

- 競技規則における「コントロール」と、スタッツ（公式記録）における「コントロール」の意味は、同じではない。例えば、リングに当たってはねたボールを、A1が意図的にA2に向けて弾いてA2が掴んだ場合、スタッツでは、弾いた瞬間に「A1がボールをコントロールした」として、A1に1個のリバウンドが記録される。一方、競技規則上は、A2がキャッチしたときにボールのコントロールが始まるので、このときにショットクロックがリスタートされる。

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秒以上の場合は、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 ）

A 各Q、OTの初め

- ショットクロックは **24** を表示しておく。
- 第1Qは、ジャンプボールのあとにどちらかのプレーヤーがコート上で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触れたときに **スタート**。

B 審判の笛の後、スローインで再開するとき

- 相手チームに新たにボールが与えられ、**リセット[24,14]** となるケース
 - 攻撃側のパーソナルファウルやバイオレーションのあとに、防御側チームに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールが直接アウトオブバウンズになった、または攻撃側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあと、防御側に与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで、防御側チームに与えられるスローイン
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**リセット[24,14(継)]** となるケース
 - 防御側のファウルやバイオレーション（ボールを足で止める、スローインのときに境界線を越えて手を出すなど）のあとに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールに防御側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあとに、攻撃側に与えられるスローイン（**リセット[14]**）
 - ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（**リセット[14]**）
 - 負傷した防御側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
 - どちらのチームにも関係のない理由で審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
（ただし、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、継続することもある）
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**継続** となるケース
 - 防御側プレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズとなったあとに与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションを除く）
 - 負傷した攻撃側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン

C パーソナルファウルのフリースローを行うとき（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 （非表示）にしておく。
- フリースロー成功・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**。
- フリースロー不成功（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**。
 （どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、Bを参照）
- シューターのバイオレーション（エアボール等）・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**。

D スローインファウルのフリースローを行うとき

※ 1個のフリースローのあと、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。

- **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。リセットの場合は、フリースローの間は非表示で、14秒リセットの場合はスローインのときに **14** を表示する。

E テクニカルファウルのフリースローを行うとき

※ 1個のフリースローのあと、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。どちらのチームに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

- 攻撃側チームのファウルの場合は **継続**。防御側チームのファウルの場合は **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。14秒リセットの場合は、フリースローの間は非表示でスローインのときに **14** を表示する。24秒リセットの場合は、スローインまで非表示。

F 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のフリースローを行うとき

※ 1個以上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。

- **リセット[14]**。フリースローの間は非表示で、スローインのときに **14** を表示する。

G ショットが放たれたとき（パスのボールが偶然リングに当たった場合も含む）

※ この「ショット」は、ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットを指す。

- ショット成功 **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- ショット不成功 ボールがリングに当たった瞬間に **□**（非表示）にして、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 **リセット[24]**・**スタート**。

（どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、Bを参照）
- ショット不成功（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**。

H 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、ブザーは無視し、Gの操作を行う。
- ボールがリングに当たらなかったときはバイオレーションとなり、**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**。

**I 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
(スローインのボールを防御側プレーヤーが直接キャッチしたときを含む。)**

- **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。)

J L2Mのタイムアウト後のスローインのとき
 ※ L2M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**。
- ※ バックコートを選んだ場合は、スローインの要因によりリセット[24]または継続となる。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。
- ※ バックコートで24秒の権利を得たあとタイムアウトになった場合は、一旦**24**表示の状態にしておき、ヘッドコーチの選択後に、バックコートからのスローインなら□(表示なし)、フロントコートからのスローインなら**14**表示にする。

K 各Q、OTの終了間際の表示方法

- ゲームクロック残り24秒未満～14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秒未満
 - 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】**ボールがリングに触れたかどうかの確認が難しい場合は、審判のシグナルに従う。審判がリセットのシグナルを出したら、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)。



L2M … 第4Qと各OTの競技時間2:00以下の時間帯。Last 2 Minutes (最後の2分)。
 ゴール … ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。

■ ■ 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、相互の緊密なコミュニケーションが欠かせない。ここでは、ゲーム中のTOクルー間のコミュニケーションについて解説する。
- スコアラーとアシスタントスコアラー（以下、Aスコアラー）の2人を「スコアラー系」といい、タイマーとショットクロックオペレーター（以下、SCオペレーター）の2人をタイマー系という。ゲーム中のコミュニケーション（声かけ）は、主にそれぞれの「系」の中で行われる。
- 声かけは、それぞれの言葉に込められた意味や目的を理解し、「伝える」ことを意識して行う。
- 声かけは、回数が多いほどよいわけではなく、不要な声かけはノイズとなる。適切な声かけを心掛ける。

会話例の中では、以下の略記を用いる。

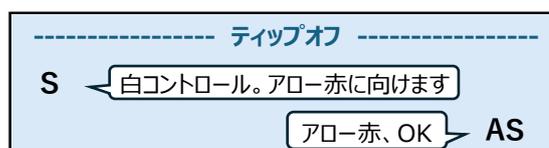
スコアラー = **S** Aスコアラー = **AS** タイマー = **T** SCオペレーター = **SC**

8.1 スコアラー系のコミュニケーション

- スコアラー系は、コート上の事象（得点やファウルなど）を確認し、正確かつ迅速に記録と表示を行う。また、タイムアウトと交代を適確に審判に伝える。

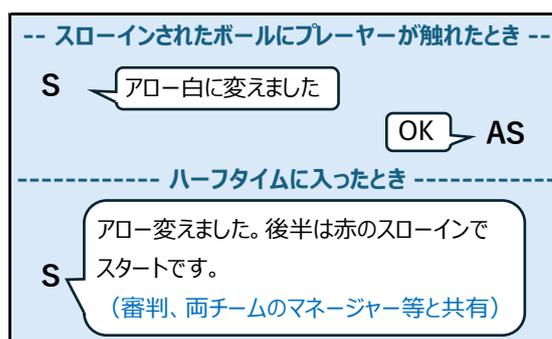
(1) ゲーム開始時

- スコアラーは、最初にボールコントロールしたチームを確認し、アローの向きと併せてコールする。
- Aスコアラーは、アローの向きを確認してOKを返す。



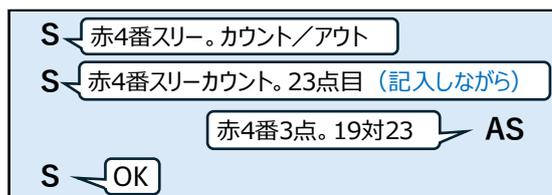
(2) ジャンプボールシチュエーション

- 審判がジャンプボールシチュエーションを宣したら（第2Q以降の各Q、OTの最初のスローイン前を含む）、スコアラーはアロー（または切り替えスイッチ）に手を置く。タイムアウトや交代を挟む場合は、ゲーム再開時に再び手を置く。
- スローインされたボールにプレーヤーが正当に触れたら、スコアラーはアローの向きを変えてコールする。
- Aスコアラーは、アローの反転を確認して、OKを返す。
- ハーフタイムに入ったときは、アローの向きを変えたことを、審判、TO主任、コミッショナー、両チームのマネージャーと共有する。



(3) ショットが放たれたとき

- スコアラーは、ショットが放たれたときにシューターの色・番号と点数（ツー／スリー）、続けて成功／不成功（カウント／アウト）をコールする。
- 成功のときは、スコアシートに記入しながら、色・番号、点数、合計得点をコールする。
- Aスコアラーは、スコアボードに加点し、スコアラーのコールを受けて色・番号、点数、両チームの合計得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールする。（タイマーがスコアボードに加点する場合も含む）
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点が自分のコールと一致していることを確認してOKを返す。

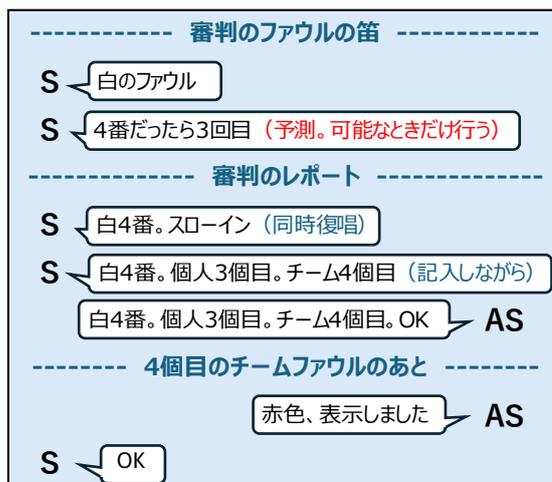


★ ここがポイント！（Aスコアラーのサポート）

- スコアラーは、番号を確認するためにシューターを目で追うことよりもベンチの確認（タイムアウト／交代の有無）を優先させる。見えなかったときは「今のは何番？」「見えない！」などとAスコアラーにヘルプを求める。
- Aスコアラーは、スコアラーのヘルプに即座に対応できるようにシューターの番号を常に確認しておく。ただし、必要なとき以外は声に出さない。

(4) ファウル

- スコアラーは、
 - 審判が笛を鳴らしたときにチームの色をコールする。
 - 可能な場合は、ファウルを宣せられた選手と個数を予測してコールする。
 - 審判のレポートに合わせて、色・番号、ファウルの種類、次の処置（「スローイン」またはフリースローの本数）をコール（同時復唱）する。途中、色・番号が確認できたタイミングで審判にサムアップを返す。



- スコアシートに記入しながら、色・番号、個人とチームのファウル数をコールする。
- Aスコアラーは、個人とチームのファウル数を表示して、色・番号、個人とチームのファウル数を復唱してOKを返す。（チームファウル数の表示器具が積上げ式の場合は、SCオペレーターがチームAの表示を行う）
 - チーム4個目のファウルのあとは、Aスコアラーはボールがライブになったタイミングに、チームファウルペナルティの赤色の標識を表示し、コールする。スコアラーは、表示を確認し、OKを返す。

★ ここがポイント！（スコアラーのコールの意味）

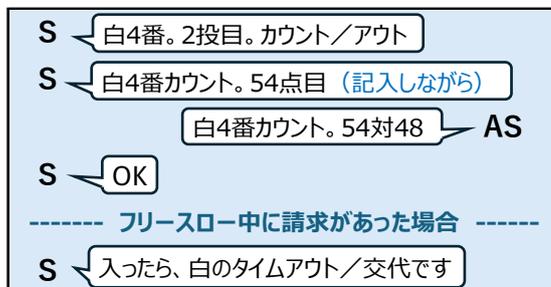
- b.の予測のコールは、続く作業（ファウルの記入や個数表示）の準備であり、c.の同時復唱が確認のコールである。次の処置までクルー全体で共有できるよう大きな声でコールすることが大切である。
- c.の「ファウルの種類」とは、パーソナル、テクニカル、アンスポ等の区分のことである。パーソナルファウルときは、「ファウルの種類」のコールを省略してもよい。

★ **ここがポイント！（Aスコアラーのサポート）**

- スコアラーから「今のファウルは何番？」とヘルプを求められたときに即座に対応できるよう、Aスコアラーも審判のレポートを見てプレイヤーの番号を常に確認しておく。ただし、必要なとき以外は声に出さない。

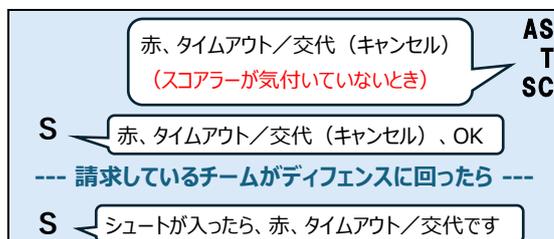
(5) フリースロー

- スコアラーは、ボールがシューターに渡されたら、シューターの色・番号と何投目をコールする。ショットされたら成功／不成功（カウント／アウト）をコールする。
- 成功のときは、スコアラーはスコアシートに記入しながら、色・番号、「カウント」、合計得点をコールする。
- Aスコアラーは、スコアボードに加点し、スコアラーのコールを受けて色・番号、「カウント」、と両チームの合計得点（チームA ⇒ チームBの順に）をコールする。
- スコアラーは、Aスコアラーのコールした得点が自分のコールと一致していることを確認してOKを返す。
- フリースローが始まってからタイムアウトまたは交代の請求があったときは、スコアラーは最後のフリースローの前にコールする。



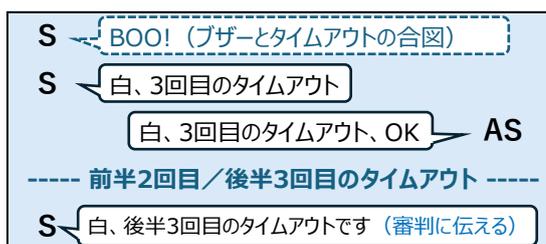
(6) プレー中のタイムアウト／交代の請求

- スコアラーは、タイムアウト／交代の請求（またはキャンセル）を確認したら、コーチ／交代要員にOKを返すとともに、大きくコールする。これは、他のクルーに自分が請求（またはキャンセル）を把握していることを知らせるアナウンスでもある。
- 他のクルーは、タイムアウト／交代の請求（またはキャンセル）にスコアラーが気付いていないときは、コールして伝える。（急を要しないときは次のボールデッドを待つなど、コールのタイミングは配慮する）
- 請求しているチームがディフェンスに回ったら、スコアラーはゴール後にタイムアウト／交代があることをアナウンスする。（交代は、L2Mの場合に限る）



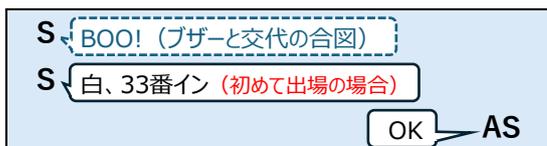
(7) タイムアウト

- スコアラーは、ブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を示し、チームの色とタイムアウトの回数をコールしてスコアシートに記入する。
- Aスコアラーは、審判がタイムアウトを宣した時にスコアボードに表示し、チームの色と回数を復唱してOKを返す。
- 前半2回目または後半3回目のタイムアウトの場合は、スコアラーは審判に知らせる。



(8) 交代

- スコアラーは、ブザーを鳴らし、交代の合図を示す。初めて出場するプレイヤーは番号をコールして、スコアシートのplayer-inの欄に×印を記入する。
- Aスコアラーは、プレイヤーのエントリーを確認してOKを返す。
- 交代がタイムアウトと同時にあったときは、スコアラーは、交代を申し出たプレイヤーがゲーム再開時にコート上にいることを確認する。Aスコアラーは確認してOKを返す。(同時刻入退場防止のため)
- スコアボードにプレイヤー表示機能がある場合は、Aスコアラーは更新後「交代OK」とスコアラーに伝える。

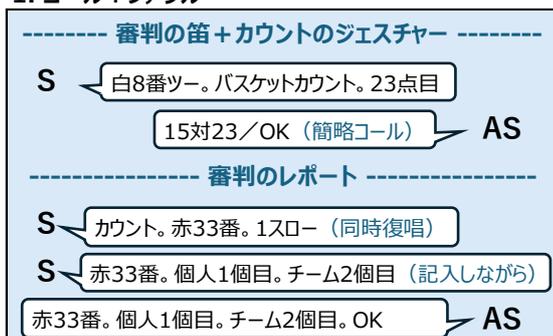


(9) 複数の事象が重なったとき

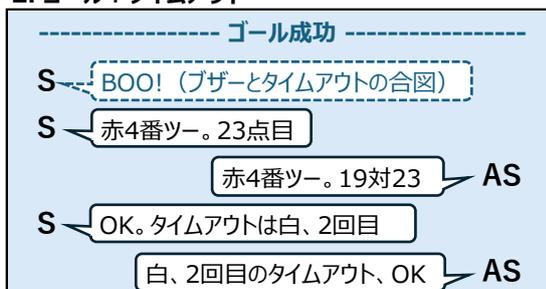
- ゴール、ファウル、タイムアウト、交代のうち、2つ以上の事象が重なったときは、以下の原則に従って処理する。
 - ファウルがあってゴールが認められたときは、審判のレポートの前に得点の処理をする。この場合、Aスコアラーのコールは、「両チームの得点合計のみ」「OKのみ」など簡略化してもよい。
 - タイムアウト／交代のブザーと合図は、ゴール（ファウルなし）のときはゴール直後に、ファウルのときは審判レポートの同時復唱に続いて行う。
 - タイムアウトと交代が重なったときは、タイムアウトをブザーと合図で知らせ、交代は合図のみで知らせる。(L2Mのゴール後の交代時に相手チームのタイムアウトがあったときを除く)
 - 上記以外のことは、原則として起きた順に処理する。

【具体例】

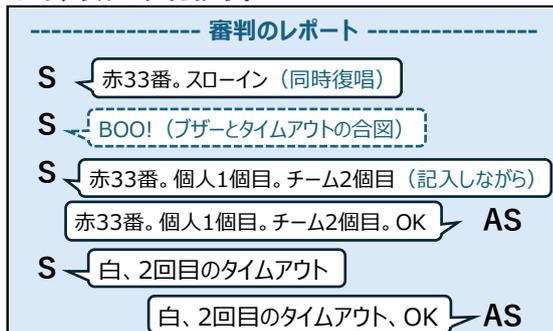
1. ゴール+ファウル



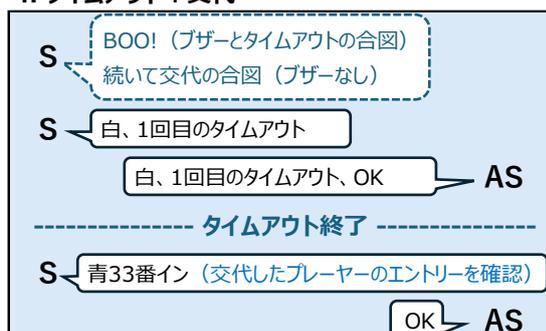
2. ゴール+タイムアウト



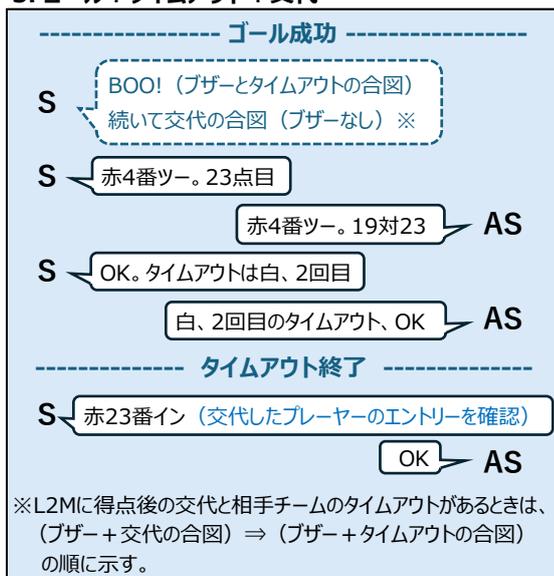
3. ファウル+タイムアウト



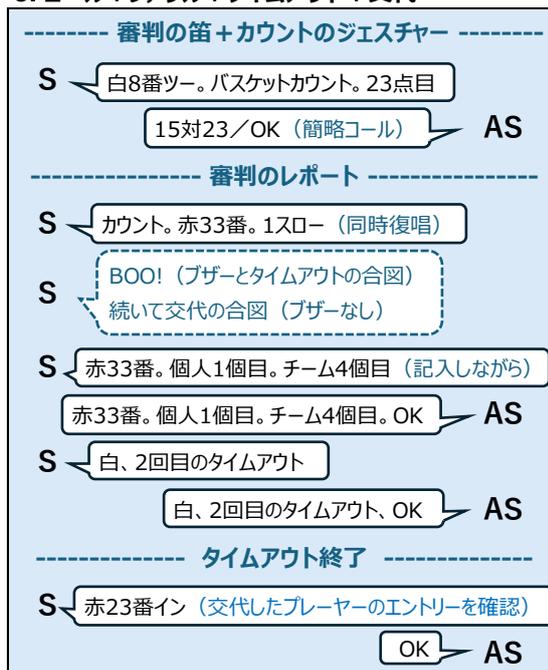
4. タイムアウト+交代



5. ゴール+タイムアウト+交代



6. ゴール+ファウル+タイムアウト+交代

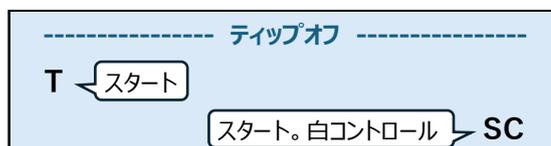


8.2 タイマー系のコミュニケーション

- ・タイマー系は、「2人で2つのクロックを管理する」という心構えで協力しながら時間管理を行う。クロックの操作時には、自分の、あるいは互いのクロックの動作を目視で確認して、正確な時間計測を行う。

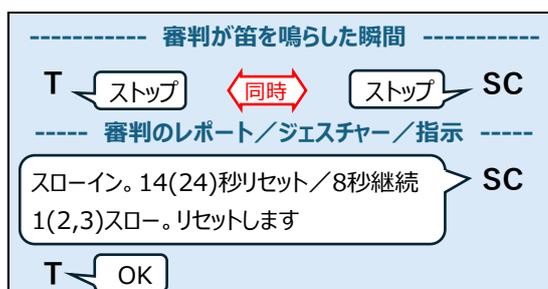
(1) ゲーム開始時

- ・タイマーは、コート上に5人ずつのプレーヤーが揃っていることを確認して、手を開いて上げる。ボールがタップされた瞬間に「スタート」のコールとともにゲームクロックを動かす始める。
- ・SCオペレーターは、どちらかのチームがボールをコントロールした瞬間に「スタート」のコールとともにショットクロックを動かす始め、さらにボールをコントロールしたチームの色をコールする。



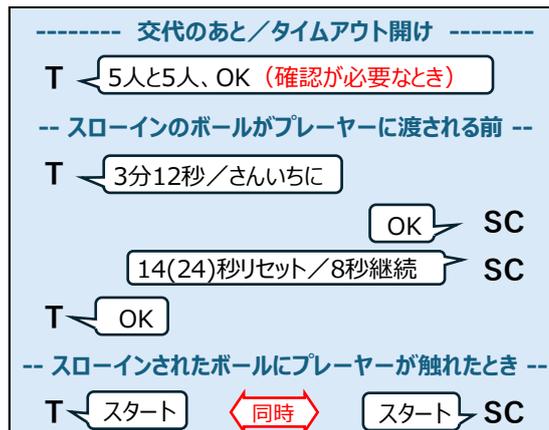
(2) 審判の笛によるストップ

- ・タイマーとSCオペレーターは、笛が鳴った瞬間に「ストップ」のコールとともにクロックを止める。
- ・SCオペレーターは、審判のレポートまたはシグナルや指示を受けて、リセット/継続を判断してコールする。リセットの場合は操作する。それまでは、ショットクロックには止めたときの時間を表示しておく。
- ・タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返す。



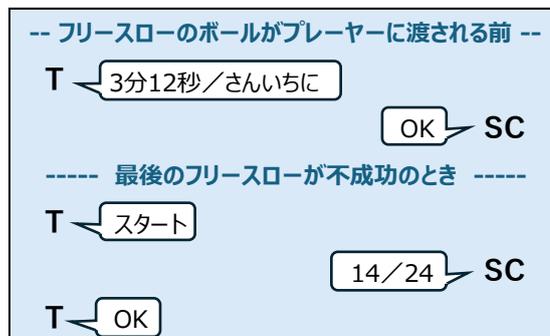
(3) スローインによる再開

- 交代があった場合またはタイムアウト明けの場合、タイマーはコート上に両チーム5人ずつのプレイヤーが揃っていることを確認して手を上げる。必要であれば「5人と5人OK」とコールする。
- スローインのボールがプレイヤーに渡される前に、タイマーはゲームクロックの残り時間を、SCオペレーターはショットクロックの時間をコールし、互いに確認のOKを返す。タイマーは、例えば3分12秒を「さんいちに」のように、短縮してコールしてもよい。
- スローインされたボールにプレイヤーが触れた瞬間に、ともに「スタート」のコールとともにクロックを動かし始める。



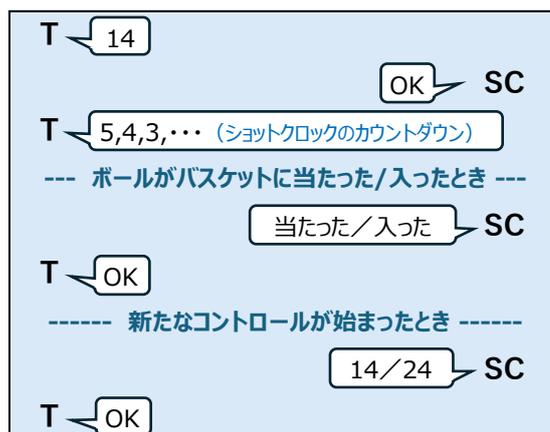
(4) フリースローによる再開

- 最後のフリースローのボールがシューターに渡される前に、タイマーはゲームクロックの残り時間をコールし、SCオペレーターはOKを返す。
- 最後のフリースローが不成功の場合、タイマーは、リングで弾んだボールにコート内のプレイヤーが触れた瞬間に、「スタート」のコールとともにゲームクロックを動かし始める。
- SCオペレーターは、攻撃側チームがボールをコントロールしたら「14」防御側チームがコントロールしたら「24」とコールしてショットクロックを動かし始める。タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返す。



(5) ゲームクロックが動いているとき

- タイマーはショットクロックが14秒になったときに「14」とコールし、SCオペレーターはOKを返す。さらに、タイマーはショットクロックの残り5秒からカウントダウンをする。
- SCオペレーターは、ボールがリングに触れた（入った）瞬間に「当たった／入った」のコールとともにショットクロックをリセットする。タイマーはショットクロックの表示を確認してOKを返す。
- SCオペレーターが、ボールがリングに触れたことに気付かなかったとき、タイマーが気付いていれば、「当たった」とサポートのコールをする。（SCオペレーターがコールできているときは、タイマーはコールしない）
- SCオペレーターは、リバウンドやスティールで新たなコントロールが始まったときに「14/24」をコールしてショットクロックを動かし始める。タイマーはショットクロックの表示を確認し、OKを返す。

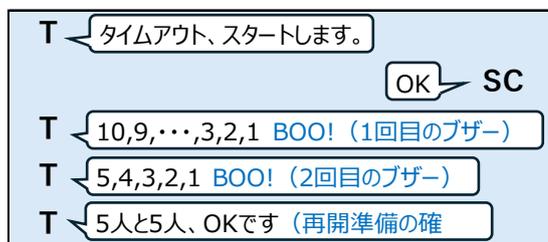


★ **ここがポイント！（タイマー「14」コールの意味）**

- タイマーの「14」のコールは、その前後で審判が笛を鳴らしたときにリセットか継続かの根拠となる。この間 SC オペレーターは、プレーに集中し、ショットクロックの正確な操作を行うことが大切である。

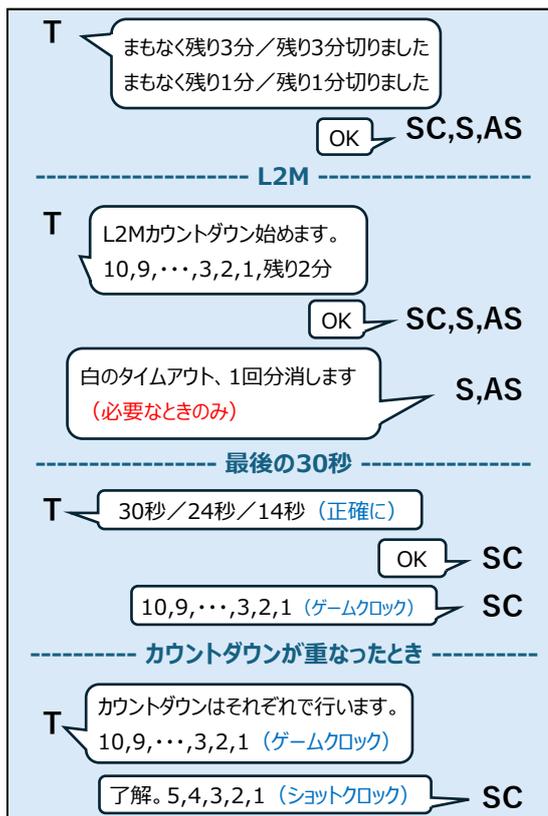
(6) タイムアウト

- タイマーは、審判のタイムアウトのシグナルを確認し、コールして1分をはかり始める。SCオペレーターは、ストップウォッチの動作を確認してOKを返す。（スコアラーのブザーがスタートではない）
- タイマーは、40秒経過でカウントダウンを始め、50秒経過でブザーを鳴らす。続けて55秒経過で2度目のカウントダウンを始め、1分経過で2度目のブザーを鳴らす。
- タイマーは、両チームのプレーヤーが5人ずつコートに戻ったことを確認してコールし、手を開いて上げる。



(7) EOQ、EOG

- タイマーは、残り3分と1分をコールする。このコールは多少アバウトでもよいので、自身のカウントダウンやスコアラーの得点記入などとの重なりを避ける。他のクルーはOKを返す。
- タイマーは、第4Qと各OTのL2Mを10秒前からカウントダウンを始め、正確にコールする。他のクルーはOKを返す。スコアラーとアシスタントスコアラーは、必要があるときはタイムアウトを1回分消す作業を行う。
- タイマーは、ゲームクロックの残り30秒、24秒、14秒を正確にコールし、SCオペレーターはOKを返す。
- SCオペレーターは、ゲームクロックの残り10秒からカウントダウンを行う。ショットクロックのカウントダウンと重なるときは、タイマーが、「それぞれのクロックをカウントダウンする」と宣言する。
- SCオペレーターは、自分の業務が早く終わったときは、残りの数秒間タイマーのストップ／スタートをサポートする。



EOQ : 各クォーターの終わり (End Of Quarter) EOG : ゲームの終わり (End Of Game)

★ ここがポイント！ (タイマーの残り秒数コールの意味)

- タイマーの行う終了間際の残り秒数コールには、SC オペレーターに対する次のメッセージが込められている。
 - 30 秒 … 24 秒が近付いてきた。
 - 24 秒 … この次にリセットしたあとは、非表示にする。
 - 14 秒 … このあとオフェンスがリバウンドを取っても、非表示のままでよい。
 - 24 秒と 14 秒は、緊迫した場面では「26, 25, 24 秒」のように、数秒前からカウントダウンしてもよい。

★ ここがポイント！ (タイマーと SC オペレーターのシンクロ)

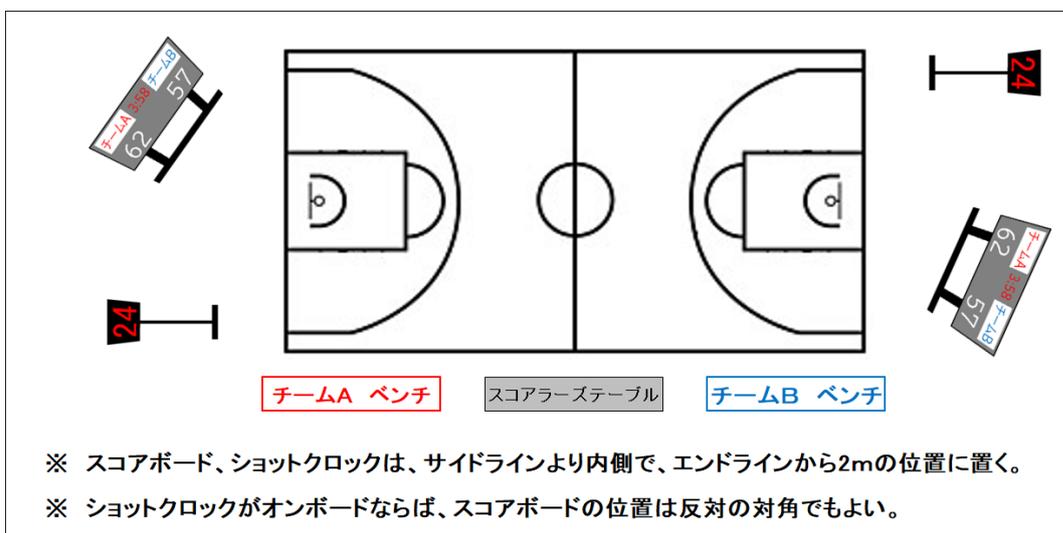
- ゲームクロックとショットクロックのスタート/ストップが同じタイミングの場面では、2 人のコールと操作が揃うよう互いに操作の精度を高めることが大切である。
- ショットクロックオペレーターは、ショットクロックリセット中 (ボールがリングに触れたあと、各 Q・OT の終わり) もゲームクロックのスタート/ストップをコールし、タイマーをサポートする。

■■ 補章 ■■

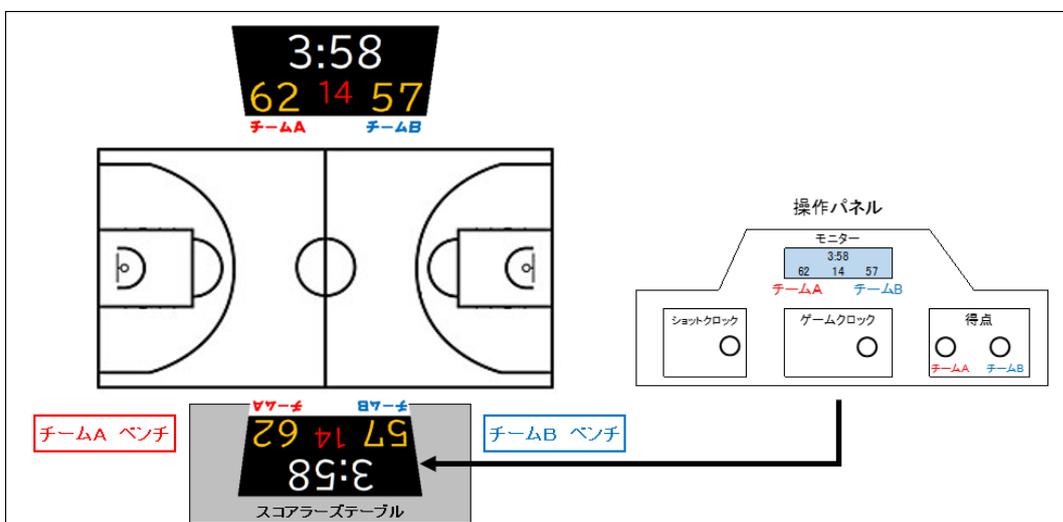
1 スコアボードの設置方法

- (1) **床置き型スコアボード**を使用する場合、2台をコートに対角上に配置し、どちらのスコアボードも、**チームAを左に、チームBを右に表示**する。鏡合わせ表示は行わない。(図①)
- (2) **操作盤一体型の卓上スコアボード**をスコアラーステーブル上に置いて使用する場合は、**例外としてチームAを右に、チームBを左に表示**することも可とする。その場合、オポジットサイドのスコアボードは、チームAを左に、チームBを右に表示（鏡合わせ表示）する。
 ※ 入力ボタンと手元のモニターの表示は「左：チームA、右：チームB」となる。(図②)
- (3) 卓上スコアボード1台で行う場合は、オポジットサイドにめくり式得点板を置く。(図③)
- (4) いずれの場合も、得点の表示方向はゲームを通じて固定する。**前・後半での入れ替えは行わない。**

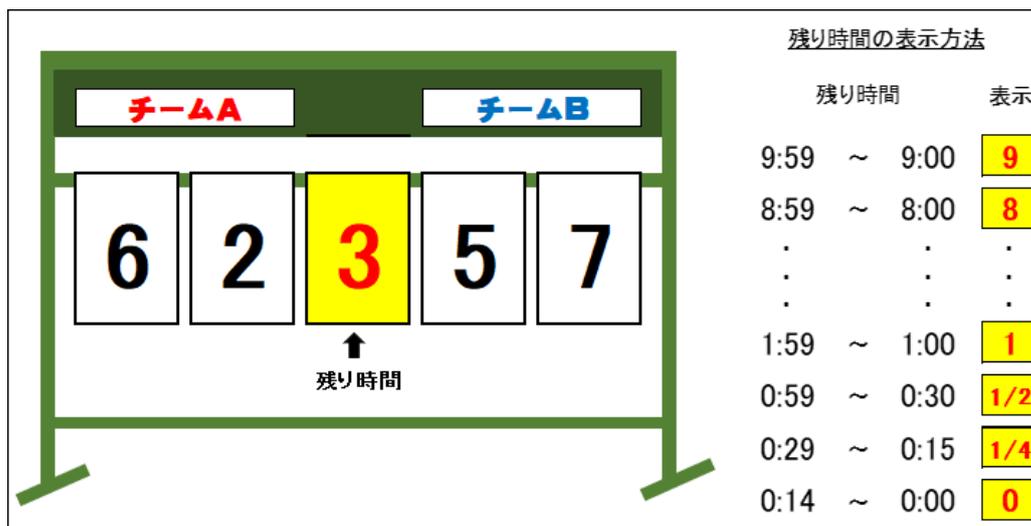
〔図①〕 床置き型スコアボードの設置例



〔図②〕 操作盤一体型の卓上スコアボードの設置例



〔図③〕 めくり式得点板



〔注意〕

- **操作盤一体型の卓上スコアボード**を使用する場合、得点入力をタイマーが行う場合がある。この場合、**タイマーは得点入力よりもクロックの操作（スタート／ストップ）を優先して行う。**（L2Mのゴール後のストップなど）
- アシスタントスコアラーは、得点のたびにオポジットサイドのスコアボードを見て「62対57！」のようにコールしてスコアラーに伝える。**コールは、前・後半にかかわらず常にチームA⇒チームBの順番で行う。タイマーが得点入力を行う場合もアシスタントスコアラーがコールする。**

★ **ここがポイント！**

- 「チームAを左に、チームBを右に」という表示順は、スコアシートのランニングスコアと同じ並びである。
- スコアボードの表示順、入力ボタンの位置、コールの順番をランニングスコアの並びに合わせて統一化することにより、得点の入力及び確認を迅速かつ正確に行うことができる。

2 トップリーグ対応

ここでは、Bリーグ等で採用されているオフィシャルタイムアウト、IRS、HCCについて説明する。

(1) オフィシャルタイムアウト

定義（2021-22 B1・B2リーグ戦試合実施要項 第4条〔オフィシャルタイムアウト〕）

第2クォーターと第4クォーターの各残り5分以降（5分を含む）で最初にボールがデッドになった場合に、ゲームクロックの停止に関わらず自動的に90秒のタイムアウトを設ける。この時チームがタイムアウトを請求していた場合は、オフィシャルタイムアウトが優先され、チームのタイムアウトはキャンセルとなる。なお、オフィシャルタイムアウトは、どちらのチームのタイムアウトにも加算しない。

- 第2クォーターと第4クォーターにおいて、各クルーは以下のように対応する。
- タイマーは、残り時間5:10からカウントダウンをはじめ、5:00になったら、「5分切りました」とコールしてスコアラーにオフィシャルタイムアウトが認められる時間帯に入ったことを知らせる。スコアラーは、「OK!」と答える。
- スコアラーは、審判が笛を鳴らしてボールがデッドとなるか、ゴールが成功してボールがデッドになったときにブザーを鳴らしてオフィシャルタイムアウトのジェスチャー（右図）を示す。ファウルの場合は審判のレポートのあとにブザーを鳴らす。ゴール成功の場合、タイマーは同時にゲームクロックを止める。
- タイマーは、審判がオフィシャルタイムアウトのシグナルを示したら、ストップウォッチで時間の計測をはじめ、80秒経過と90秒経過をブザーで知らせる。（通常のタイムアウトと同様にカウントダウンを行う。）90秒のブザーのあと、コート上に5人ずつのプレイヤーが戻っていることを確認して、「5人と5人、OK!」とコールして、片手を開いてあげる。
- タイムアウトが事前に請求されていた場合は、チームからの申し出がなくてもキャンセルとなる。
- オフィシャルタイムアウトは、スコアシートには記録しない。



両手を水平に伸ばして腕を広げる

(2) IRS

定義（競技規則 付録F - インスタントリプレーシステム）

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

〔審判が行う手続き〕

- 審判はまず自身の最初の判定をコート上で示す。パーソナルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルの確認であれば、テーブルオフィシャルに最初の判定をレポートする。
 - クルーチーフはレビューのシグナルをテーブルオフィシャルに向けて示し、レビューの確認に入る。
 - レビューに入る際には、「何の確認をするのか」をシグナルと声を使って表現し、会場のアナウンサーに伝え、観客やチーム、プレイヤー、交代要員等ゲームに関わる全体の人々に伝えるようにする。（MCコントロール）
- IRSレビューが行われるとき、各クルーは以下のように対応する。



手を水平に伸ばして人差し指を回す

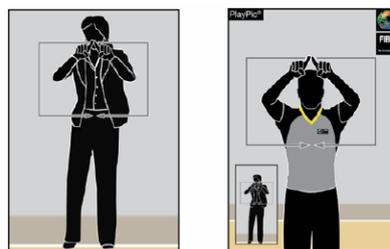
- ・スコアラーは、審判がレビュー確認後に最終判定を示すまで、得点やファウルの記入を控える。すでに記入した記録を訂正する場合も、審判の最終判定を待って行う。いずれの場合も、スコアシートの該当箇所に付箋を貼るなどして、最終判定後すぐに対応できるよう準備しておく。
- ・アシスタントスコアラーは、レビュー前に審判が得点を認めるシグナルを示したときはスコアボードの得点を加点しておく。得点の訂正が必要な場合は、審判が最終判定を示したあとに行う。一方、ファウル個数の表示はすぐには行わず、審判が最終判定を示したあとに行う。
- ・タイマーとショットクロックオペレーターは、ゲームクロックとショットクロックをIRSレビューが始まる時の表示のままにしておく。審判が最終判定を示したあと、指示があればクロックの訂正またはリセットを行う。
- ・クォーターまたはオーバータイム終了時にIRSレビューを行うときは、ゲームクロックを0:00の表示にしておく。チームファウル個数の表示（チームファウルペナルティの赤色標識を含む）、ポゼッションアローの向きも終了時の状態にしておく。最終判定が示されたあとに、ゲームクロックのセット（インターバルまたはハーフタイムの時間）、チームファウル個数表示のリセット、ポゼッションアローの反転を行う。
- ・IRSレビュー前に申請のあったタイムアウトや交代は、取り消すことができる。この場合、IRSレビューに入る前にスコアラーが合図のブザーを鳴らしていても、取り消すことができる。
- ・ノーコールのコンタクトに暴力行為の可能性があり、レビューを行った結果、UFまたはDQと判定された場合、状況によっては、UFまたはDQの罰則に含まれるスローインの権利が取り消され、フリースローのみを行う場合もある。このような場合、ゲームの再開方法を審判に確認すること。
- ・審判がIRSレビューを行うことができるシチュエーションは、次の通りである。

IRSレビューを行うことができるシチュエーション
<p style="text-align: center;">ゲーム中のいつでもレビューを行うことができるケース(9ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴールの得点が2点か3点かの確認 ・ 与えられるフリースローが2本か3本かの確認 ・ 取り上げたファウルのアップグレードまたはダウングレード。TFとみなされるかどうか ・ 取り上げたテクニカルファウルが、UFまたはDQに該当するかどうか ・ カテゴリー1の誤りの訂正が発生したか、また訂正が可能な時期であるかの確認 ・ カテゴリー2に該当する誤りが起き、定められた時間制限内に訂正できるかどうか ・ ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作の修正 ・ 正しいフリースローシューターの特定 ・ 暴力行為に関与した人物の特定
<p style="text-align: center;">各Q、OTの終了時にレビューを行うことができるケース(2ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴールのショットとゲームクロック終了ブザーの前後の確認 ・ 次の状況でのゲームクロックの残り時間の確認 シューターのアウトオブバウンズ、ショットクロックバイオレーション、8秒バイオレーション、終了間際のファウル
<p style="text-align: center;">【最後の2分】にレビューを行うことができるケース(4ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴールのショットとショットクロックのブザーの前後の確認 ・ ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき、以下のものの確認 ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか ショットの動作が始まっていたかどうか シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか ・ ゴールテンディングまたはインタフェアレンスが正しく宣せられたかの確認 ・ ボールをアウトオブバウンズにしたプレイヤーの確認

※ 訂正のできる誤り（カテゴリー1、カテゴリー2）については、競技規則「第44条 訂正のできる誤り」を参照のこと。

(3) HCC

- HCC（ヘッドコーチチャレンジ）とは、ヘッドコーチが明確なシグナルを審判に示すことでIRS適用の要請を行うことができるルールである。チャレンジは、その成否にかかわらず、1度しかできない。
- ヘッドコーチは、IRSレビューの対象となるケース（上表参照）について、1度だけタイミングの制限なくチャレンジすることができる。例えば、ボールをアウトオブバウンズにしたプレイヤーの確認を第1Qにチャレンジしてもよい。



- ヘッドコーチのチャレンジは、審判がチャレンジのシグナルを示し、認めるまでは取り消すことができる。
- チャレンジはヘッドコーチが審判に直接請求するものなので、テーブルオフィシャルズに請求してきても対応する必要はない。
- 表にないケース（例：吹かれたファウルがオフェンスファウルかディフェンスファウルか。ノーコールと判断されたプレーがファウルだったかどうか。吹かれていないプレーがゴールテンディングだったかどうか）については、チャレンジすることができない。

- HCCの記録方法：スコアシートのチームファウル欄の下に枠を予め記載しておき、HCCが発生したQ（またはOT）と経過時間をそのQで使用している色で記入する。使用しなかった場合は、2本の横線を引く。

チームファウル Team fouls	
①	1 2 3 4
②	1 2 3 4
③	1 2 3 4
④	1 2 3 4
vertimes	HCC Q3 8

- チャレンジによりアウトオブバウンズの判定が覆り、一旦リセットしたショットクロックを継続に戻すこともあり得る。チャレンジの可能性が感じられる場面では、リセットを少し待つ、あるいはショットクロックの残り秒数をはっきり記憶または記録しておくなどの対応が求められる。
- チャレンジがいずれかのチームのタイムアウトが始まった後で請求されたとき、そのタイムアウトは中断せずに最後まで続けられる。チャレンジの請求を取り消すことはできず、レビューはタイムアウトの後で行われる。

<改訂履歴>

- 2021年7月 初版 (TO マニュアル簡易版)
- 2022年5月 改訂・名称変更 (TO マニュアルハンドブック)
- 2023年4月 改訂
- 2024年4月 改訂
- 2025年4月 改訂

