**Ⅰ．テーブル・オフィシャルズ全体**

**１．テーブル・オフィシャルズの心構え** （注釈）… 近畿大会や全国大会用の文章。

５人体制用

1. **ゲームの成立**

バスケットボールのゲームはプレイヤー、チーム・ベンチ、審判、観客、

そしてテーブル・オフィシャルズ（以下 ＴＯとする）によって成立しています。

ＴＯには審判と共に規則に沿って、ゲームを公正に円滑に進行させるという重要な

役割があります。

1. **ＴＯ同士のつながり**

ＴＯは１つのチームです。各メンバーは役割の重要性を十分認識し、互いに協力し、

励まし合いながら仕事を行なうように心がけます。また、ゲームの流れを感じ取り、

プレイヤーやベンチと同じように緊張感をもってゲームに臨むことが大切です。

例えば、得点をした選手やファウルを宣せられた選手の番号を互いに声に出して確認をしたり、交代の申し出やタイム・アウトの請求を受けたメンバーは素早くスコアラーに伝えたりします。特にスコアラーを中心としたＴＯ同士の声による連携は、ＴＯの仕事を成功させる重要な鍵と言えるでしょう。

**（３） 審判のつながり**

各メンバーは機会があるたびに審判とのコミュニケーションを心がけましょう。ゲーム中は「アイコンタクト」や「確認の合図」＝ ＯＫサイン を中心としてコミュニケーションを

図りましょう。特にスコアラーは審判のファウルのレポート（伝達）に対して、

必ず「アイコンタクト」と「確認の合図」＝ ＯＫサイン で応えるようします。

**（４） 会場とのつながり**

合図や動作は審判だけでなく、会場内のすべての人（プレイヤー、ベンチ、観客）に伝わるようタイミングよく行うようします。合図器具を的確に鳴らし、ジェスチャーをはっきりと行います。タイマーはゲーム・クロックを止めている間、手を真っ直ぐに伸ばして上げておく、など「わかりやすく」「はっきり」を心がけましょう。

**（５） 大会を迎えるにあたっての心構え**

大会を迎えるにあたり、プレイヤー、コーチ、審判は日々努力を重ねて試合に臨んでいます。ＴＯはプレイヤーやコーチおよび審判が日頃の成果を大会で十分に発揮できるように、

規則の正しい理解をより深めるための努力や研究を常に心がける姿勢が大切です。

**２．ＴＯの確認事項**

ＴＯの各係は、第１試合の時はゲーム開始６０分前にはＴＯ控室に集合し、第２試合以降は、前の試合のハーフ・タイムにはＴＯ控室に集合し、ＴＯ主任とのミーティング、器具の点検や準備を完了するようにします。

なお、スコアラーは第１試合開始３０分前、第２試合以降は前試合のハーフ・タイムまでにスコアシートに選手氏名及び必要事項を記入しておきましょう。

（１）早めに席について、器具に慣れよう。

　　　（初めて使う器具もあるのでそれぞれで必ず練習して下さい）

（２）規定の服装を着用して、心身ともに準備しよう。

（椅子を前にひき、背筋を伸ばす。肘をついたり足を投げ出したりしない）

（３）ゲームの審判には、はじめと終わりに大きな声で元気良く挨拶しよう。

（４）全員が声を出そう。（メンバー全員に聞こえるくらい大きく）

①｢白チームの交代来ているよ｣ ｢白タイム・アウトです｣ ｢白○番、２ポイント、 ○対○｣

など。

　②時限の終了時には、ショット・クロック・オペレイター、タイマー（操作盤）が

カウント・ダウン。

　　　｢１０.９.８.７.６.５.４.３.２.１｣（１分を切ると１/10秒表示になります）

　③ファウルが起こったら、次の様に連絡しよう。

・スコアラー　　　　｢白○番○回、チーム・ファウル○回｣

・Ａ・スコアラー 　｢ＯＫ｣

　　④交代の時

　　　　　・チームＡの場合　　ショット・クロック・オペレイター　　 ｢白○番イン｣

　　　　　・チームＢの場合　　Ａ・スコアラー　　　 　　｢青○番イン｣

**インタヴァル時の**

**交代は特にしっかり確認しよう！**

　　⑤２４秒計のブザーが鳴る前には

ショット・クロック・オペレイターがカウント・ダウン ｢５.４.３.２.１.０｣

「０」で２４秒計のブザーが鳴るか確認しておく。

（大音量ホーンブザーがある場合は、「０」で必ずブザーを押す）

（５）テーブルの両端にいるショット・クロック・オペレイターとＡ・スコアラーは、

常に両サイドのベンチの動きに気を配り、｢交代｣や｢タイム・アウト｣をスコアラーに

伝えよう。

（６）スコアラーはゲーム開始時に、スターティング･メンバーが出場しているか確認しよう。

　 Ａチームはショット・クロック・オペレイターが、ＢチームはＡ・スコアラーが声に出してスコアラーに伝達

 → スコアラー｢ＯＫ｣（副審にＯＫサイン）

（７）バスケットボールのルールを理解しよう。

①　交代できないときは、誰でも「交代できません」と言えるようにしよう。

②　審判の合図の意味をよく理解しよう。

③　交代やタイム・アウトの請求があってもできない場合、もしくは交代やタイム・アウトの

合図が間に合わなかったら「次の機会にして下さい」と言えるようにしよう。

　④　交代、タイム・アウトの請求方法が正規のものでなければ受け付けてはいけません。

（８）トラブルが生じて処理できそうにないときは、ＴＯ主任に伝えよう。

（９）ＴＯの配置　　　　　　　　　　　　　　　コート内

　　　　　　　　　　　　　　５ｍ　　　　　　　　　　　　　　２ｍ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 交代席 | ｼｮｯﾄ・ｸﾛｯｸ | タイマー | （操作盤係） | スコアラー | アシスタント | 交代席 |  |
| Ａチーム | 　 | 　 | ｵﾍﾟﾚｲﾀｰ | スコアラー | 　 | 　 | Ｂチーム |

　　　　　※交代席はできる限りＴＯ席に近づけておきましょう

（10）ゲーム開始時と終了時にＴＯが立ち上がって挨拶する必要はありません。それよりも、

ゲーム開始時に提出されたスターティング･メンバーとコート上のプレイヤーを確認する

こと、また、終了時には最終の得点を確認して、すばやく審判に知らせることの方が

大切です。

**３．ＴＯの構成と主な任務**

|  |  |
| --- | --- |
| 名　　称 | 主　な　任　務 |
| スコアラー | ・スコアシートの記入（正確に、丁寧に）・アシスタント･スコアラーへの声の協力・ポゼション・アローの表示・タイム・アウト、交代の審判への合図・インタヴァル、ハーフ・タイム中と終了のブザー・時限終了のブザー |
| アシスタント･スコアラー | ・スコアラーへの声による補佐（得点者・点数など）* ファウル数（個人・チーム）の表示
* 右側（Ｂ）チームの交代要員の番号確認
* 右側（Ｂ）チームのタイム・アウト請求の確認
 |
| タイマー（　操作盤係　）4人体制の場合主にタイマーの仕事 | ・ゲーム開始前と各ピリオド間、ハーフ・タイムの計測・競技時間の計測・タイム・アウトの計測・２４秒のカウント・ダウンの補助　・スコアボード（得点、タイム・アウト）の操作・他メンバーへの声による協力・タイム・アウトの５０秒経過、６０秒経過の合図 |
| ショット・クロック・オペレイター | ・２４秒の計測（１４秒リセット）・２４秒成立のブザー・左側（Ａ）チームの交代要員の番号確認・左側（Ａ）チームのタイム・アウト請求の確認・タイマーへの残り時間のカウント・ダウンの補助 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ショット・クロック・オペレイター | タイマー | （操作盤係） | スコアラー | Ａ．スコアラー |
| 前の試合のハーフ・タイム（第１ゲームは６０分前）前試合終了後（１０分前）５分前３分前１分３０秒前０秒第１ピリオド３０秒前０秒第２ピリオド３分前１分３０秒前０秒第３ピリオド３０秒前０秒第４ピリオドＡ・スコアラー、タイマー、ショット・クロック・オペレイター（誰からでも可）→　最後に　スコアラー　→　副審　→　主審の順にサインを行う | 集合し、ＴＯ主任とのﾐーティング、用具の点検や準備を完了する。オフィシャルズ・テーブルにつく。器具の点検ＴＯ同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。器具の点検ＴＯ同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。器具の点検ＴＯ同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。器具の点検集合し、用具の点検や準備を完了する。集合し、用具の点検や準備を完了する。ＴＯ同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。 | １０分前から時計の計測を始めるブザー・器具の点検５分前をスコアラーに知らせる第１ピリオド終了後から２分の計測を始める第２ピリオド終了後から１０分の計測を始める第３ピリオド終了後から２分の計測を始める第４ピリオド２分００秒からシュートが入れば、時間を止める。 | 器具の点検３分前ブザーを鳴らす１分３０秒前ブザーを鳴らす０秒で開始のブザーを鳴らす３０秒前ブザーを鳴らす０秒で開始のブザーを鳴らす３分前ブザーを鳴らす１分３０秒前ブザーを鳴らす０秒で開始のブザーを鳴らす３０秒前ブザーを鳴らす０秒で開始のブザーを鳴らす | スコアシートに選手氏名、試合名、場所、時間、チーム名等を記入器具の点検ポゼション・アローを中立の状態にするスターティング･メンバー、キャプテンを確認コーチまたはＡ・コーチのサインを受けるキャプテンを確認し、主審に知らせるポゼション・アローの表示はそのまま両チームの得点とファウル数の確認**ポゼション・アローを逆向きに変える**両チームのスコアラーと得点、ファウル数の確認ポゼション・アローの表示はそのまま両チームの得点とファウル数の確認各ピリオド０秒で終了のブザーを鳴らすスコアシートのまとめスコアシートをＴＯ主任に渡す | 用紙に必要事項を記入器具の点検スコアラーとファウル数、タイムアウトの確認スコアラーとファウル数、タイムアウトの確認**チーム・ファウルを消す**スコアラーとファウル数・タイムアウトの確認スコアラーとファウル数・タイムアウト・出場選手の確認 |

**４．ＴＯの試合開始から終了まで**

**Ⅱ．スコアラーの任務**

**１．スコアラーの主な仕事**

　（１）スコアシートの記入に当たる。

　（２）タイム・アウト（請求）、交代の審判への合図・連絡。

　（３）ポゼション・アローの表示。

　（４）ＴＯのリーダーとしての役割を果たす。

　（５）各ピリオド・延長で、タイマーが「０」になれば、必ずメインブザーを鳴らす。

**２．全般的注意事項**

　（１）審判との連携を密にとること。

　（２）「確認の合図」は審判と目を合わせて、｢わかりました｣という気持ちを出すこと。

（筆記用具を持った手で「ＯＫサイン」を出さない）

　（３）スコアシートの記入が終わり次第、少しでも早くコートに目を向けること。

　（４）スコアボードの得点とランニング・スコアを常に照合すること。もし食い違いがあり、スコアシートが正しければ、直ちにスコアボードを訂正させる。

　（５）交代者をしっかり確認してチェックを確実に行なう。

**３．ゲーム開始前**

　（１）第１試合はゲーム開始前３０分までに、必要事項を記入しておく。第２試合以降は、前の試合のハーフ

タイムまでに必要事項を記入しておく。

　（２）ゲーム開始予定時刻５分前までに、コーチ、Ａ・コーチの申し出に従い、スターティング･メンバーの

Ｐｌ－ｉｎ欄に小さな×を黒色で記入し、そのうちキャプテンの氏名の後ろに（ＣＡＰ）と記入する。コーチ、Ａ・コーチがスコアシートに記載された事項を確認し（チームＡ、チームＢの順に）サイン。

　（３）コーチ、Ａ・コーチは、プログラム・メンバー表に記載されたものをコーチ欄に記入する。

**４．ゲーム開始後**

合図・連絡

**（１）合図**

　　合図には、大きな音の出るブザーを用いる。ブザーがない場合には、審判とは異なる笛を用いる。会場全体に伝わるよう、大きな音で一定時間（約3秒）鳴らすこと。

**（２）合図のタイミング（審判の笛の後）**

　　合図は、審判がヴァイオレーションやファウルの伝達を終えた後、速やかに行なう。次の状態になったら、合図を控え、次の機会を待つ。

①　フリースローをさせる審判が、1投目のフリースロー・シューターにボールを与える

1. スロー・インをする場所で、審判がプレイヤーにボールを手渡す

**（３）合図のタイミング（フィールド･ゴールの後）**

　　**タイム・アウトや交代の予想される場面では**、スコアラーだけでなく、テーブルの両サイドに座っている人もベンチの様子等に注意を払い、請求･申し出に即座に対応するよう心がける。

　　　①　ゴールの前に請求･申し出があればゴールされた瞬間に合図する

　　　②　ゴール後、プレイヤーがスロー・インの位置でボールを持つまでに請求･申し出があれば

その瞬間に合図する

　　　③　スロー・インをするプレイヤーがスロー・インの位置でボールを持ってしまったら、

請求･申し出があっても、合図を控える

**（４）合図の順番**

　　タイム・アウトと交代の請求が同時にある場合は、先にタイム・アウトの合図をする。（ファウルが起こったときのタイム・アウトや交代であれば、審判の合図を確認してから行なう）タイム・アウトやプレイのインタヴァルの間に交代の申し出があったときは合図器具を鳴らさない。また、交代の合図は、同時であれば何人交代しても（両チームにわたっていても）1回でよい。ただし、交代に時間差がある場合や審判が確認できていない場合には、その都度合図をする。

**（５）タイム・アウトの請求方法**

　　　タイム・アウトを請求できるのは、コーチまたはＡ・コーチである。コーチまたはＡ・コーチがＴＯ（**スコアラー**）に対してはっきりと定められた合図を手で示し、ＴＯ席のそばでタイム・アウトを請求したときはその請求を認め、タイム・アウトが認められる時機になったら合図器具を鳴らして審判に知らせる。コーチまたはＡ・コーチが規定のとおりにタイム・アウトを請求しないときには審判を通じてそのチームのコーチまたはＡ・コーチに注意を促してもらう。

**（６）タイム・アウト、交代の取り消し**

　　タイム・アウトと交代は、スコアラーが審判に知らせる前であれば、取り消すことができる。

**（７）両チームがタイム・アウトを請求した場合**

　　両チームのコーチまたはＡ・コーチがタイム・アウトを請求した場合には、原則として先に請求したチームのタイム・アウトとなる。

**（８）合図・連絡の注意事項**

①　**プレイヤーの５回目のファウル、プレイヤーの２回目のアンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウル、コーチ自身の２回目のテクニカル・ファウルまたはベンチも含め３回目のテクニカル・ファウルが宣せられたら、直ちに合図をして審判に知らせる。**

②　審判がタイム・アウトを宣したら、１回のタイム・アウトをそのチームに記録する。一方のチームが**前半に２回、後半に３回（４Ｐ残り２分を切って１度もとっていない場合は２回）のタイム・アウトを取ったときは、審判に必ず知らせる。**

（延長のときは時限毎に１回ずつ）

③　延長は第４ピリオドの続きとみなすので、チーム・ファウルは第４ピリオドに続けて数える。

　　　④　次の場合、コーチまたはＡ・コーチが請求しなくてもタイム・アウトになるので、審判の決定を確かめて記録する。

1. 正当な理由がないのに交代に時間がかかりすぎたと審判が判断したとき。
2. 失格又は５回のファウルを宣せられたプレイヤーの交代が３０秒をこえたとき。

（ただし、ＴＯが３０秒間を測定する必要はない）

　　　　ウ）タイム・アウト後に審判がコートに戻るように促したにもかかわらず、プレイヤーがコートに戻らなかったと審判が判断したとき。

（２）タイム・アウト、交代の請求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ケース | タイム・アウトが認められるチーム | 交代が認められるチーム |
| 審判の笛による中断 | ファウル | 両チーム | 両チーム |
| ヴァイオレイション | 両チーム | 両チーム |
| ジャンプ･ボール･シチュエイション | 両チーム | 両チーム |
| 負傷等の理由による中断 | 両チーム | 両チーム |
| フィールド･ゴールの後 | 通常の時間帯（下欄以外の時間帯） | 得点されたチーム（＊２）得点したチーム（得点されたチームの交代やタイム・アウトが認められたときのみ） | どちらも認められない |
| 最後の２分間（第４ピリオドと各延長時限のみ） | 得点されたチーム（＊２）得点したチーム（得点されたチームの交代やタイム・アウトが認められたときのみ） | 得点されたチーム（＊１）　　　　　　　　（＊２） |
| 最後のフリースローが成功した後 | 両チーム（＊２） | 両チーム（＊２） |
| センター・ラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられ再開する場合 | 両チーム（＊２）（＊３） | 両チーム（＊２）（＊３） |
| ジェスチャーブザーの後、座ったままで行なう※タイム・アウトのジェスチャー後、　請求の認められたチームを手で指し示す。 | **チャージドタイムアウト** | **交代** |

（＊１）交代の権利のあるチームの交代があったときは、相手チームの交代も認められる。

（＊２）これらのタイム・アウトや交代は、フィールド･ゴールの後、スロー・インをするプレイヤーがスロー・インの位置でボールを持つまでに請求又は申し出があれば認められる。

（＊３）最後のフリースローが成功してもしなくても、最後のフリースローのあとにどちらのチームにも

タイム・アウト、交代が認められる

　※　タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出のあった交代については合図器具を鳴らさない。

　　　タイム・アウトの請求時に交代の申し出のある場合はタイム・アウトの合図のみを行なう。

**５．ゲーム終了後**

　　（１）最終手続き

Ａ・スコアラー、タイマー、ショット・クロック・オペレイターは誰からでもよいが、最後にスコアラーが黒色でサインし、ついで副審、最後に主審がサインする。主審が最後にサインすることによって、審判とテーブル・オフィシャルズはゲームとの関係を終わる。

　　（２）スコアシートの最終処理

スコアシートは４枚すべてＴＯ主任に渡す。ＴＯ主任は、１枚目と２枚目をＳＳ主任に渡す。

３枚目、４枚目は、勝者チーム・敗者チームへ配布する。



1. **ゲーム開始までに記入する事項**

ゲーム開始３０分前（第２試合以降は、前の試合のハーフ・タイム）までには以下のことを記入しておく

**チーム名（１行で書き、最後に（県名）を入れる）**

※県名は近畿大会・全国大会の場合に記入

**大会名　・　Ｇａｍｅ Ｎｏ．(コート名－試合順番)　・　場所**

**日付　（年月日）　・　開始時間（２４時間制で記入）**

**場所　（年は西暦、時刻は２４時間制）**

チームＡ　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　チームＢ

Team　　　　　　　　　　　　　　　　　東西電機　　　　　　　　　　　　　　　　　　Team　　　　　　　　　　　　　　南北産業

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 大会名Competition | *第８７回全日本総合バスケットボール選手権大会* | 場所Place | *国立代々木第二体育館* |
| Ｇame Ｎo. | ***１０１***（大阪では**Ａ-１**） | 日付Date | 　2010 年　　1　月　　8 　日Year　　 Month Day | 時間 *１４：１５*Time |



**ゲーム開始時の手続き**

**＜ゲーム開始5分前までに＞**

1. コーチの申し出に従い、スターティング･メンバーのＰｌ－ｉｎ欄に小さな×を黒色で記入し、ゲームキャプテンは氏名の後ろに（ＣＡＰ）と記入する。（スコアラーが記入）
2. コーチ、Ａ・コーチがスコアシートに記載された事項の確認を行い、サインをする。（チームＡ、チームＢの順に）

**＜トスアップまでに＞**

1. スコアラーはスターティング･メンバーに間違いがないことを確認してＰｌ－ｉｎ欄の×に赤色で○をつける。

もし申し出との食い違いがあれば直ちに審判に連絡する。

**チーム名**

**コーチのサイン**

　コーチ、Ａ・コーチ自身が記入

**コーチ、Ａ・コーチの氏名**

提出されたメンバー表のまま

コーチ欄へ記入

**スターティング･メンバー、**

**キャプテン（ＣＡＰ）**

スコアラーが記入する場合あり

**選手氏名　番号**

フルネームで記入する

番号に空きがある時は、詰める。

氏名の右側は少し空けておく。

《（ＣＡＰ）を記入するため》

**（２）スコアシートの記録方法（その１）**

第１ピリオドと第３ピリオドは赤色のボールペンで、第２ピリオドと第４ピリオド（延長を含む）は黒色のボールペンで記録する。得点の斜め線以外のすべての線は、**必ず定規を使って**きれいに引くこと。又、間違えた場合には、その箇所を定規で二重線を引き、その横に正しいものを記入する。

**ゲーム出場の記録**

スターティング･メンバーは黒色の×に赤色で○をつける。途中で出場した選手はピリオドの色で×だけ書く。



　　　　　　　　　　　第１ 第２ 第３

前半　　　後半　　　延長 延長 延長

(1Ｐ･2Ｐ) (3Ｐ･4Ｐ)

使ったときは経過時間（１～１０）を書く。

前半、後半（※４Ｐ残り２分までに取らなかった場合も二本線を引く）が終わったときに使わなかった枠は黒色で二本線を引く。（延長を行わなかったとき、延長の枠には、黒色で二本線を引く。）





**ファウルの種類を表す文字**

プレイヤーに記録されるファウル：チーム・ファウルとして数える

　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

コーチに記録されるファウル：**チーム・ファウルとして数えない**

　Ｃ…コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対する

テクニカル･ファウル

　Ｂ…アシスタント･コーチ、交代要員、チーム関係者の

テクニカル･ファウル

ファイティングによる失格・退場

　そのプレイヤーのファウルが４個以下ならば、

残りのすべての枠にＦを記入する。

すでに５個のファウルが記録されていたときは、

最後の枠の横にＦを記入する

**ＧＤ･･･コーチ、Ａ・コーチ、プレイヤーが２回目のアンスポーツマンライク・ファウル、テクニカル・ファウルが記録されて失格・退場となった場合にすぐとなりの枠にＧＤを記入する**

**チーム・ファウル**

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。

コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルとして数えない。

**ファウルの記録**

1. ファウルの種類を表す文字を記入。
2. フリースローが含まれる場合はその数を右下に書き添える。（フリースローが相殺される場合はＣを書き添える。）
3. 第１・２・３ピリオドの終了時に使用した枠をそのときに使用していた色のペンで枠の境に太い線を引く。**第４ピリオドは、不要。**
4. ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で

横線を引く。

**（３）スコアシートの記録方法（その２）**

　　　　　　　　　　　　　　

**試合終了**

最終得点合計の**数字を○で囲み、**下に太い**２本線を引く。**その下の使わなかった欄には**黒色で右斜め下へ斜線を引く（＼）**

**フィールド･ゴール**

**（３点）**

得点合計の数字を斜線（／）で消し、得点した選手の番号を記入し、○で囲む

**色の使い分け方**

第１ピリオド…赤色

第２ピリオド…黒色

第３ピリオド…赤色

第４ピリオド…黒色

延長…黒色

**ピリオドの終了**

得点合計の**数字をピリオド毎の色で○をする。**

**下に１本の太線を引く**

**フリースロー**

得点合計の数字を●で消し、得点した選手の番号を記入する。（不成功だった場合は記入しない）

**フィールド･ゴール**

**（２点）**

得点合計の数字を斜線（／）で消し、得点した選手の番号を記入する

**＊この部分はすべて黒で記入する**

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

＊ スコアの延長欄は、使用しなければ **斜線 ( ／ )** を記入する。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 延長　 Extra　Period | A | **／** | － | **／** | B |

各ピリオドが終わったときには、両チームのピリオド毎の得点を記入する。

延長は回数に関係なく、各延長の合計得点を記入する。

ゲームの終わりに両チームの**最終スコア**を記入する。

最後に**勝者チームを記入する。**

得点が１６０点を超える場合には、２枚目のスコアシートを用意する。

　　**○**　審判の合図・シグナル

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| テクニカル・ファウル | アンスポーツライク・ファウル | ディスクォリファイング・ファウル |
| テクニカルファウル | アンスポーツマライクファウル | ディスコリファイファウル |

**○　ポゼションの表示**

「オルタネイティング・ポゼション･ルールとは」

ヘルド･ボールや両チームのプレイヤーが同時にボールに触れてボールがアウト・オブ・バウンズになった場合など、従来ジャンプ・ボールとなっていた状況（ジャンプ･ボール･シチュエイション）が起こるたびに、両チームに交互にボールを与えられるというルール。実際にジャンプ・ボールを行なうのは、第１ピリオドの開始のときだけである。

　　　ポゼションの表示（次にボールが与えられるチームの攻撃方向を示す矢印）は原則として、**スコアラー**が操作する。

1. 第１ピリオドはジャンプ・ボールで始まる。ジャンプ・ボールの後、どちらかのチームがコート内でボールをコントロールしたら、そのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。（それまでは、中立の状態にしておく）
2. その後は、ジャンプ･ボール･シチュエイションが起きてオルタネイティング･ポゼション･ルールによるスロー・インが終わるたびにただちに矢印の向きを逆にする

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

　・スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる

　・スロー・インするチームのプレイヤーがスロー・インの規定に違反してヴァイオレイションを宣せられる

　・スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れずにバスケットに、はさまったり

のったりする。

1. 第２ピリオド以降は、オルタネイティング･ポゼション･ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルとハーフ・タイムの間も矢印は表示しておく。

第2ピリオド終了時は、審判の確認の上、**すみやかに矢印の向きを変えておく。**

　　　**《　具体的な例　》**

１

チームＡのオルタネイティング･ポゼション･ルールによるスロー・イン

チームＡの選手がスロー・インをする際にヴァイオレーション

審判はチームＢにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング･ポゼション･ルールが終わったことになるので、次の矢印はチームＢの攻撃方向である

２

チームＡのオルタネイティング･ポゼション･ルールによるスロー・イン

スロー・インのときにコート内でチームＢのファウル

審判はチームＡにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング･ポゼション･ルールが終わっていないので、次の矢印はチームＡの攻撃方向である

３

チームＡのオルタネイティング･ポゼション･ルールによるスロー・イン

スロー・インのときにコート内でチームＡのファウル

審判はチームＢにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング･ポゼション･ルールが終わっていないので、次の矢印はチームＡの攻撃方向である

**Ⅲ．Ａ・スコアラーの任務**

**１．ゲーム開始前**

個人ファウル、チーム・ファウルの電光表示装置が正確に作動するか確認する。

（故障のために手動式の予備操作器具を確認する）

**２．ゲーム開始後**

（１）各プレイヤーにファウルが宣せられるたびに、ファウル表示を使ってそのプレイヤーの何回目のファウルであるか、そのチームの何回目のチーム･ファウルであるかをスコアラーから連絡を受け、確認後示す。

表示は、会場全体に、はっきりとわかるように速やかに行ない、個人ファウルを先に一定時間（約５秒間）表示を続け、次にチーム・ファウルを加算する。

**電光表示器具でTO席の両端に設置してある場合には両方を同時に点滅表示（１秒間×５）する。**

　　　必ずファウル用紙に記入する前に、表示すること。

**※　手表示の場合は、両チーム・審判に見えるように５秒間表示する。**

（２）ダブル・ファウルの場合、審判の合図に対して、審判の示した順にプレイヤーの個人ファウル、チーム・ファウルを示す。

（３）チーム・ファウルの罰則によるフリースローを与えるかどうかで誤解を招くことの無いよう、次のように行なう。

* + - 1. **４回目のファウルの合図のときに「４」（ファウルの個数）を表示**
			2. **その後に、ボールがライブ**（＊１）**になったときに「赤い標識」（ランプなど）を表示**
			3. **５回目のファウルの合図のときに「５」（ファウルの個数）を表示**
			4. **６回目以降は「５」を表示し続ける**

**積み上げ式表示器具などで、赤い標識の後に「５」が出ないときは③・④を省略する**

**赤い標識の表示のタイミングは早すぎても遅すぎてもいけない。**

（＊１）・**４つ目のファウル後、次にレフリーがプレイヤーにボールを渡したとき**

・**４つ目のファウル後、フリースローがあり、最初のフリースローのために**

**レフリーがボールを渡したとき**

　**＜注意＞**　**５回目のチーム・ファウル後のチーム・ファウル・ペナルティーのフリースローに影響のないよう、**

**速やかに的確に表示しましょう。**

**３．スコアラーへの協力**

　（１）得点やファウルのたびに、プレイヤーの番号、得点合計、ファウルの回数を声に出してスコアラーに

知らせる。

　　　　　　　　例：「５番、３回目、チーム５回目」　　　「８番、３ポイント、３７点目」

　（２）スコアラーが記入のためにプレイから目を離しても、Ａ・スコアラーの声で何が起こっているのかがわかるよう、ゲームの解説者の気持ちでスコアラーに協力する。

　（３）ファウル記録用紙はあくまで控えなので、必ずスコアシートを正とし、常に合っているように確認する。

　　　 ※個人ファウルの数、チーム・ファウルの数、ファウルによるフリースローの数、Ｐｌ－ｉｎの×（色も）、　　タイム・アウトの数（色・経過時間）など、常に確認をする。

**４．その他の仕事**

自分の右側（Ｂ）のチームから交代やタイム・アウトの請求に注意し、申し出があった場合はすばやくスコアラーに知らせる（認められないときは、「次の機会に取ります」と自信を持って返答できるようにする）。

**Ⅳ．タイマーの任務**

**１．ゲームの開始前**

　（１）ゲーム・クロック用電光表示装置の作動状況を確認する。ゲーム開始１０分前から電光掲示により、

計測する。

　（２）規則に従ってスコアラーが両チームのスターティング･メンバーを確認し、コーチのサインを受けられるように、ゲーム開始時刻５分前をスコアラーに知らせる。

　（３）タイム・アウト用のストップ･ウォッチを確認しておく。

**２．ゲーム開始後**

**（１）動作**

　　　　①　ゲーム・クロックを動かし始める合図は、その瞬間に上げていた手を握って下ろす。止める時の合図は、その瞬間に手を開いて頭上に上げる。

* + 1. フリースローの時は、最後のフリースローが行なわれるときに手を上げる。
		2. 審判がタイム・アウトを宣した後にタイム・アウト用のストップ・ウォッチで1分を計りはじめる。５０秒経過で１度ブザーを鳴らし、６０秒経過でもう一度ブザーを鳴らす。その際、ブザーとともに手を上げる。

|  |  |
| --- | --- |
| ゲーム･クロックを動かし始める（タイム・イン） | ゲーム･クロックを止める |
| タイムイン　　　 | タイムアウト |

**（２）ゲーム・クロックの操作**

計測スタートは…

1. ジャンプ･ボールでトス･アップされたボールをジャンパーがタップしたとき
2. フリースローが不成功で、リングに当たったボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

　（後にフリースローが続く場合や、コートのセンターからスロー・インになる場合を除く）

1. スロー・インで、スロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

計測ストップは…

1. 審判が笛を鳴らしたとき
2. フィールド･ゴールで得点されたチームからタイム・アウトの請求があったとき
	* ゴールの前に請求があれば、ゴールされた瞬間に止める
	* ゴールの後スロー・インするプレイヤーがスロー・インの位置でボールを持つまでに請求があれば　　　　その瞬間に止める
	* プレイヤーがスロー・インの位置でボールを持ってしまった後に請求があったときは、時計を止めない
3. 第４ピリオド最後の２分間と各延長時限の最後の２分間にフィールド･ゴールが成功したとき。これは、残り時間の表示が**２分００秒**でフィールド・ゴールが成功したときからである。たとえば残り時間が２分０２秒にフィールド・ゴールが成功し、その時スロー・インに数秒かかって１分５９秒になってしまっても、ゲーム・クロックは止めずにそのまま動かしておく。

　（ボールがバスケットの中にとどまるか、通過した瞬間に止める。）

* **２４秒の合図が鳴っても、審判の笛が鳴らなければ、ゲーム･クロックは止めてはならない**

　　　　**＊めくり表示**

　　　　　　競技時間を「めくり表示板」で表示する場合は、残りの競技時間を分単位（秒は切り捨て）で表示する。例えば、残りが3分４５秒であれば、「３」を表示する。ただし、残り時間1分未満は下のように表示する。

　　　　　　　　　５９秒～３０秒…１／２　　２９秒～１５秒…１／４　　１４秒～０秒…０

**Ⅴ．操作盤係の任務　…　4人制の場合はタイマーの仕事**

**１．ゲーム開始前**

得点用電光表示装置の操作方法、ブザーを確認する。

**２．ゲーム開始後**

　（１）得点が入ったときはすみやかに表示する。

　（２）タイム・アウトが認められたらすみやかに表示する。

　　　　　**タイム・アウトが２つまでしか表示ができない場合**

　　　　　　→　第１・２ピリオドはそのまま表示

　　　　　　　　第３・４ピリオドは１回目　表示なし　２回目　１つ表示　３回目　２つ表示

　　　　　　**＊**　ただし３つ表示の場合、第４ピリオド残り２分００秒までに１回もタイム・アウトを請求しなければ、

　　　　１つ表示しなければならない。　**（2015改訂ルール）**

（３）ゲームの進行に合わせ適宜他の３名の補助をおこなう。

**３．注意事項**

**（１）タイム・アウトの回数**

　　タイム・アウトは、前半（第１・２ピリオド）に２回、後半（第３・４ピリオド）に３回（第４ピリオド残り２分００秒を切ってからは２回しか取れない）、各延長時限に1回取ることができる。前半２回目と後半３回目のタイム・アウトを取ったときは、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。

　　　　時限終了　**１０秒を切ったら大きな声でカウントする。**

 　　９．９秒　　→　　１０

 　　８．９秒　　→　　　９

 　　７．９秒　　→　　　８

 　　１．９秒　　→　　　２

 　　０．９秒　　→　　　１

 　　 ０ → ０

スコアラーの補助

　**「** **０ 」ジャストで必ずブザーを鳴らす（大音量ホーンがあれば通常の３秒より長めに押す）。**

**（２）競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム、延長の時間とインタヴァル中の仕事**



・３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

・３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

・３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

・３分前にブザーの補助

・１分３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

・３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

１０分前から計測開始

・３分前にブザーの補助

・１分３０秒前にブザーの補助

・開始のブザーの補助

**Ⅵ．ショット・クロック・オペレイターの任務**

**１．全般的注意事項**

　２４秒は、ゲーム中めまぐるしく計測の開始･中断が繰り返され、そのたびにショット・クロック・オペレイター自身の判断が要求される。したがって、ショット・クロック・オペレイターは２４秒ルールに熟知しておくと同時に、ゲーム中、全神経をプレイに集中させることが必要である。

**２．ゲームの開始前**

　（１）動作　　　トスアップ後、リングに当たった後のリバウンドボール・ルーズボールについては、

どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたときにスタートする。

　　　○スロー・インの場合（得点された後のエンド・スローインなども含むすべて）は、

スロー・インされたボールがコート内の**プレイヤー（攻撃側・防御側に関係なく）に**

**触れた瞬間にスタートする。**

○引き続き同じチームのフロント・コートからのスロー・インの場合

２４秒が残り**１３秒以下でファウル等**が起きれば、**１４秒にリセット**する。

**１４秒までにファウル等**が起きれば、**そのままの残り時間**からスタートする。

　　　① リングに触れたボールのリバウンド争いの状態のとき

　　　　新たに**１４秒・２４秒**をはかるケースだが、プレイヤーがボールに触れた瞬間にはコントロールが始まらないことが多くある。計測開始は、**どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認してから行う。**

　　　② パスやドリブルのスティールを狙うとき

　　　　防御側のプレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ（その後にルーズ・ボールになった場合も含む）では、攻撃側の２４秒は終わらない。防御側のプレイヤーがボールをコントロールするまでは２４秒の計測を続ける。

　（２）ショット・クロック・オペレイター用電光表示装置の作動状況を確認する。

　　　　同様に２４秒用のブザーが用意されているか確認し、ゲーム中にブザーが鳴らない場合は立って審判に知らせる。

　（３）旗による表示…２４秒の電光表示装置が正確に作動しない場合は、赤い旗を用いて表示する

　　　　２４秒～１１秒…表示なし　　１０秒～０秒…赤色の旗を表示　　０秒…ブザー（又は笛 ← タイマー）

**３．ゲーム開始後**

**計測スタートは・・**チームがあらたにコントロールしたときは、そのチームのプレイヤーがコート内で**確実に**ボールをコントロールしたときにスタートする。

スロー・インの場合（得点された後のエンド・スローインなども含むすべて）は、

スロー・インされたボールがコート内の**プレイヤー（攻撃側・防御側に関係なく）に**

**触れた瞬間にスタートする。**

**計測ストップは・・** ①ショットが成功又はショットのボールがリングに触れたとき

**※①の場合は２４秒にリセット・１４秒にリセットのケースがあるので注意する。**

　　　　　　　　 　　②審判が笛を鳴らしたとき（ボールがリングに挟まる場合など）

２４秒が継続となるケース・１４秒にリセットするケースがあるので、ショット・クロック・オペレイターは審

判の笛が鳴ったとき２４秒をすぐにリセットせず、まずストップし状況をよく判断してその後の操作を行う。

**ストップした後の処置は・・** ①リングに触れた後は、新たなコントロールを確認して２４秒を計測する

　　　　　　　　　　 　　　②コントロールが移動したときはただちに相手チームの２４秒を計測する

　　　　　　　　　　 　　　③審判の笛の後、再び同じチームのスロー・インで再開するときは次のようにする

|  |  |
| --- | --- |
| 笛の要因 | 次の処置 |
| バック・コート | フロント・コート |
| ・ファウル・キックボール等のヴァイオレーション（審判の合図を確認すること）・防御側のチームの負傷者を保護するためのゲーム中断・どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断 | **リセット**（新たに２４秒をはかる） | １４秒までは、継続して計測**１３秒以下は****１４秒に****リセット** |
| ・防御側のチームがボールをアウト・オブ・バウンズにしたとき　（防御側プレイヤーにわざとボールを当ててアウトにした場合も含む）・ジャンプ･ボール･シチュエイションで引き続きボールが与えられる場合・ダブル･ファウルで攻撃側に引き続きボールが与えられる場合・ショットされたボールがリングにはさまって、攻撃側チームに引き続きスロー・インのボールが与えられる場合・攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断・攻撃側チームに起因する何らかの理由によるゲーム中断 | **継　続**（残りの時間を続けてはかる） |
| ・上記以外の理由によるゲーム中断 | 主審が決定する |

＊ **フリースロー時は、２４秒計を非表示とする。**

**３．注意事項**

**（１）ショットされたとき**

ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうかに細心の注意を払い、触れた瞬間にショット・クロックをストップし、挟まらないことを確認してから、２４秒にリセットまたは１４秒にリセットする。

＜参考＞

ショットのボールが空中にあるときにブザーが鳴った後は次のようにする

* ショットが成功すれば得点は認められる
* ショットのボールがリングに触れれば、プレイは続けられる（ゲーム･クロックも止められない）
* ショットのボールがリングに触れずに、審判が笛を鳴らせば２４秒ヴァイオレーションとなる

**（２）１４秒リセット　（2015改訂ルール）**

「ボールが（ショット、パスあるいは最後のフリースローのボール）が**リングに触れ**たとき」にショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームがそのボールを**引きつづいて**ふたたびコントロールした場合には、**「１４秒にリセットする」**

**Ａ１～３　チームＡの選手　　　　　Ｂ１～３　チームＢの選手**

Ａ１がショット・パス・あるいは最後のフリースローをした

・そのボールがリングに触れたのち、Ａ２がリバウンドのボールをコントロール　⇒１４秒にリセット

・そのボールがリングに触れたのち、Ｂ１がリバウンドのボールをコントロール　⇒２４秒にリセット

・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にＢ１が最後に触れてアウト・オブ・バウンズになり、チームＡにスロー・インのボールが与えられることになった　⇒　１４秒にリセット

・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にＢ１がＡ２にファウルをして、チームＡにスロー・インのボールが与えられることになった　⇒１４秒にリセット

・そのボールがリングに触れたのち、Ｂ２がリバウンドのボールをコントロールした直後にチームＢがヴァイオレーションやファウルが宣せられ、チームＡにスロー・インのボールが与えられることになった

⇒　２４秒にリセット　　Ｂ２がリバウンドをコントロールした時点で２４秒にリセット

　　　　　　　　　　　　　チームＡにはあらたに２４秒が与えられる

・そのボールがリングに触れたのち、どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にヘルド・ボールが宣せられ、オルタネイティング・ポゼション・ルールにより、チームＡにスロー・インのボールが与えられることになった　⇒　１４秒にリセット

　・そのボールがバスケットに入った。その直後（チームＢ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）にＢ３がＡ３にファウルをした　　⇒　１４秒にリセット

**（３）最後の２４秒　　（2015改訂ルール）**

各ピリオド、各延長時限の終了間際で、プレイヤーがコート内で新たにボールをコントロールしたときに、競技時間の残りが２４秒未満だった場合、**ショット・クロックは「２４」を表示させたまま、動かさないでおく。**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　**↓**

＊**なお、最後にコントロールしているチームがショットをして、リングに触れたボールをコントロールした時、**

**ショット・クロックは「１４」を表示し、１４秒以上であれば計測する。**

　**１４秒未満であれば、「１４」を表示させたまま、動かさないでおく。**

・ボールがデッドになり、残り時間が１４秒未満でなおかつあらたにヴァイオレーション（ショット・クロック・ヴァイオレイション）が成立する可能性が残っていない場合は、非表示にする。

・非表示にできない機器であれば、電源を切り表示しない。

**（４）審判の合図**

審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。　　（下図参照）

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　**２４秒計のリセット　（１４秒にリセットの場合あり）**

人さし指を伸ばし

頭上で大きくまわす

※　**フロント・コートでキックボール等の場合**

**１４秒までは、継続**

**１３秒以下は１４秒にリセット**

**４．スコアラーへの協力**

　（１）自分の左側（Ａ）のチームの交代の申し出やタイム・アウトの請求に注意し、申し出があった場合は、すばやくスコアラーに知らせる。認められないときは、「次の機会に取ります」と自信を持って返答できるようにする）

　（２）左側の交代選手の番号を確認し、スコアラーに連絡する。

　（３）自分の左側のチームのファウルが４個目になり、その後ボールがライブになったら、「赤い標識」を表示

する。

　（４）停電などで、デジタル式の電光表示チーム・ファウル表示機が使えない場合、自分の左側のチームの

チーム・ファウルを正確に表示する。

＊スコアラーに知らせるのは声による連絡だけで行い、決してプレイから目を離さないようにする

**５．タイマーへの協力**

各ピリオド、各延長時限の終了のとき、残り時間が１０秒前から操作盤係と協力して必ず秒読みを行い、タイマーを助ける。

**【ＴＯ主任確認事項】**

**○全体について**

* ルールを把握して不測の事態に備えておく
* 両ベンチの動きに注意し、ベンチからの問い合わせやアピールに対して的確な判断のもとに対応する
* 体育館へ入ったらまず器具の配置、動作の確認を行なう
* ゲームの前後にＴＯ補助員とのミーティングを行なう
* ゲームを目で追うのではなく、常に全体に目を配ること（ベンチ、ＴＯ席、表示関係、時計等）

**○具体的事項について**

* スコアシートの準備はできているか

（キャプテンの確認、スターティング･メンバーのチェック、コーチのサイン等）

* ゲーム・クロック、ショット・クロックが正しく動いているか
* ブザーの長さ、得点を入れるタイミングは適当か
* 個人ファウル、チーム・ファウルがスコアシートとファウル記録用紙で差異がないか確認
* 個人ファウル、チーム・ファウルの表示が適切にできているか
* ショット成功後のタイム・アウトの権利はどちらにあるのか
* 交代やタイム・アウトが取れるか取れないかの判断を、主任がアドバイスする
* 特にショット・クロック・オペレイターには次のことを注意する

＊「ボールのコントロール」を正しく理解し、確認できているか

＊継続、リセットの判断が正しくできているか

（特にショットがリングに触れた場合やルーズ・ボールの場合、**１４秒リセット**等）

＊競技時間の残りが２４秒未満だった場合の２４秒表示は（２４秒表示・１４秒表示・デッドの理解）

* ポゼション・アローは、ハーフ・タイム時に適切なタイミングで方向を変えられているか
* タイム・アウト時、５０秒経過で１度目のブザー、６０秒経過でもう一度ブザーを押せているか
* タイム・アウトの表示について正しく理解し、適切なタイミングで表示できているか
* 審判のコールが間違っていたり、処置が間違っていたりしている場合には、ボール･デッド時に速やかに

ブザーを鳴らして知らせる準備ができているか、あるいは主任に相談する余裕はあるか（主任が鳴らすこと

も可）

**○スコアシートの最終処理について**

　スコアシートは４枚すべてスコアラーから受け取り、ＴＯ主任が１枚目と２枚目をＳＳに渡す。

３枚目、４枚目を勝者チーム・敗者チームのマネージャーへ配布する。