

大阪高体連



テーブルオフィシャルズマニュアル

大阪高体連バスケットボール専門部審判委員会

2021 競技規則 対応版

2021 テーブルオフィシャルズマニュアル 対応版

2018. 10. 1

2019. 4. 1

2020. 4. 1

2021. 4. 1

2021. 8. 1

2021. 11. 1

2022. 6. 1

2023. 4. 1 改訂版

目 次

I. テーブルオフィシャルズ全体	1 ～ 5
II. スコアラーの任務	6 ～ 1 5
III. アシスタントスコアラーの任務	1 6
IV. タイマーの任務	1 7 ～ 1 8
V. 操作盤系の任務	1 8 ～ 1 9
VI. ショットクロックオペレイターの任務	1 9 ～ 2 3
【TO 主任確認事項】	2 4
☆スコアシート記入例	2 5

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ーヤー、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、ゲームを公正かつ円滑に進行させるという重要な役割があります。

(2) 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、互いに協力して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、プレー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) 審判とのつながり

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」で応えるようにします。

(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（プレーヤー、ベンチ、観客）に伝えるため、タイミングよく行うようにします。ブザーを的確に鳴らし、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、プレーヤー、コーチ、審判は日々努力を重ねて試合に臨んでいます。TO はプレー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、競技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 は、第1試合を担当する場合、ゲーム開始60分前にはTO控室に集合し、第2試合以降を担当する場合は、前の試合のハーフタイムにはTO控室に集合するようにします。そこで、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試合以降は前の試合のハーフタイムまでにスコアシートに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に挨拶しよう。

(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ーター、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ファウルが起きたら、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ーター 「白○番イン」

・チームBの場合 Aスコアラー 「青○番イン」

⑤24秒計のブザーが鳴る前には

タイマーがカウントダウン「5. 4. 3. 2. 1. 0」



ショットクロックオペレーターはボールに集中する。

「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)

インターバル時の
交代は特にしっかり確認
しよう!

(5) テーブルの両端にいるショットクロックオペレーターと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ーターが、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。

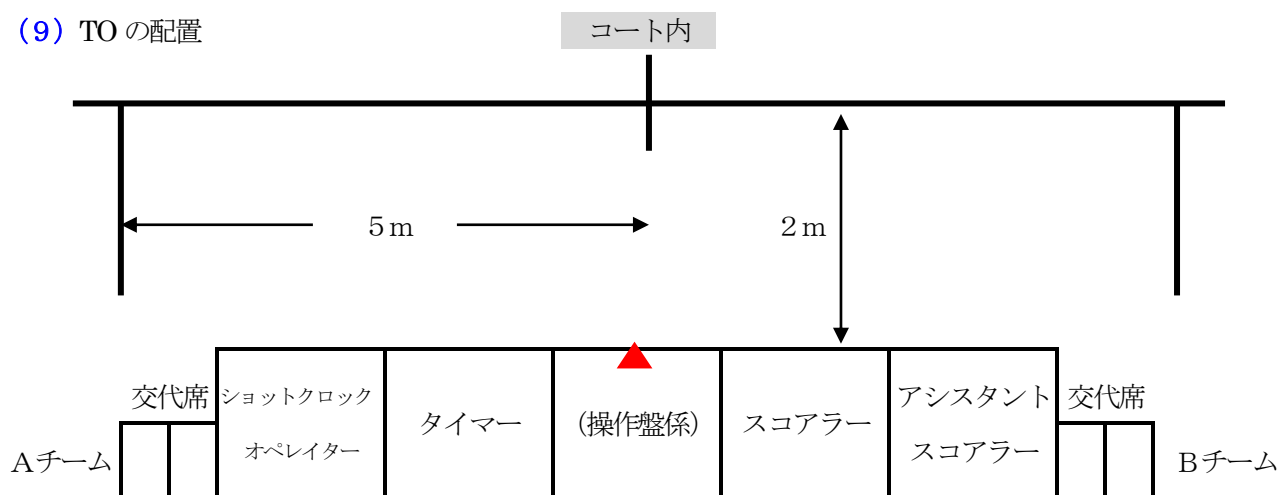
→ スコアラー「OK」(副審にOKサイン)

(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 審判のシグナル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「次の機会にしてください」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



※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ー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 ・ポゼッションアローの表示 ・タイムアウト、交代の審判への合図
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（チーム・個人）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	・ゲーム開始前と各クォーター間、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 ・24秒成立のブザー ・インターバル、ハーフタイム中と終了のブザー ・時限終了のブザー
（ 操作盤係 ） ▲ 4人体制の場合 <u>主にタイマーの仕事</u>	・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秒経過のブザー
ショットクロック オペレーター	・24秒の計測（14秒リセット） ・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

4. TO の試合開始から終了まで

	ショット クロック オペレーター	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)	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。 ▲ 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 オフィシャルズテーブルにつく。				
前試合終了後 (10分前)	器具の点検	10分前から時計の計測 を始める ブザー・器具の点検	器具の点検	器具の点検 ポゼッションアローを中 立の状態にする	用紙に必要事 項を記入 器具の点検
5分前		5分前をスコアラーに 知らせる	3分前ブザーを 鳴らす	スターティングメンバ ー、キャプテンを確認	
3分前			1分30秒前ブ ザーを鳴らす	コーチまたはAコーチ の サインを受ける	
1分30秒前			0秒で開始のブ ザーを鳴らす	キャプテンを確認し、主 審に知らせる	
0秒					
第1クォーター	TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。				
30秒前	器具の点検	第1クォーター終了後か ら2分の計測を始める	30秒前ブザー を鳴らす	ポゼッションアローの表 示はそのまま	スコアラーと ファウル数、タ イムアウトの 確認
0秒			0秒で開始のブ ザーを鳴らす	両チームの得点とファウ ル数の確認	
第2クォーター	TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。				
3分前	器具の点検	第2クォーター終了後か ら10分の計測を始める	3分前ブザーを 鳴らす	<u>ポゼッションア ローを逆向きに変え る</u>	スコアラーと ファウル数、タ イムアウトの 確認
1分30秒前			1分30秒前ブ ザーを鳴らす	両チームのスコアラーと 得点、ファウル数の確認	<u>チームファウ ルを消す</u>
0秒			0秒で開始のブ ザーを鳴らす		
第3クォーター	TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。				
30秒前	器具の点検	第3クォーター終了後か ら2分の計測を始める	30秒前ブザー を鳴らす	ポゼッションアローの表 示はそのまま	スコアラーと ファウル数・タ イムアウトの 確認
0秒			0秒で開始のブ ザーを鳴らす	両チームの得点とファウ ル数の確認	確認
第4クォーター	TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。				
		第4クォーター2分00 秒からシュートが入れば、 時間を止める。 各クォーター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	スコアラーと ファウル数・タ イムアウト・出 場選手の確認
Aスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター (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					

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) ポゼッ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) 各クォーターおよびオーバータイムで、タイマーが「0」になれば、必ずブザーを鳴らす。

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いければ、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こなす。

3. ゲーム開始前

- (1) 第1試合はゲーム開始30分前までに、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。 } ▲
○必要事項
・最上段にチームA（淡色）・チームB（濃色）の記入
・大会名の記入
・ゲームナンバー 場所 日付（西暦 年月日） 開始時間（24時間制）
・クルーチーフとアンパイアの氏名
1列目に、プレーヤーとコーチとアシスタントコーチの「ライセンスナンバー（メンバーID）」（最後の3桁）を記入する。トーナメントでは、ライセンスナンバーはそのチームが最初に行うゲームのみ記される。（コーチ、アシスタントコーチに関しては空欄でも可）
そのうちキャプテンの氏名の後ろに（CAP）と記入する。
（2）チームに18人未満のプレーヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下に行の氏名、背番号、P l - i n（プレーヤーイン）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。

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

(4) ゲーム開始予定時刻5分前までに、コーチ、AコーチにスターティングメンバーのP l - i n欄に小さな×を黒色で記入してもらう。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。

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) ブザーのタイミング（審判の笛の後）

ブザーは、審判がバ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、ブザーを控え、次の機会を待つ。

- ① フリースローをさせる審判が、フリースローシューターに1投目のボールを与える。
- ② スローインをする場所で、審判がプレーヤーにボールを与える。

(3) ブザーのタイミング（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ブザーを鳴らす。
- ② ゴール後、プレー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ブザーを鳴らす。
- ③ スローインをするプレーヤーがスローインの位置でボールを持った場合、請求・申し出があっても、ブザーを鳴らすのを控える。

(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、審判のシグナルを確認してから行なう。）タイムアウトやプレーのインターバルの間に交代の申し出があったときはブザーを鳴らさない。また、交代のブザーは、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、その都度ブザーを鳴らす。

(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コーチだけである。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ブザー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。

スコアラーの役割に変わりありません。

(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 プレーヤーの5回目のファウル、プレーヤーの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、直ちにブザーを鳴らして審判に知らせる。
- ② オーバータイムは第4クォーターの続きとみなすので、チームファウルは第4クォーターに続けて数える。

- ③ 審判がタイムアウトを宣したら、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（第4クォーターでゲームクロックが2：00以下となったときに後半のタイムアウトを1回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。（オーバータイムのときは時限毎に1回ずつ）
- 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。
- ア) 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。
 - イ) 失格又は5回のファウルを宣せられたプレーヤーの交代が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、プレーヤーがコートに戻らなかったと審判が判断したとき。**

(9) 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
	バイオレーション	両チーム	両チーム
	ジャンプボール シチュエーション	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	通常的时间帯（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クォー ターと各延長時限のみ）	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）
スローインラインの位置でフリー スローシューター側のプレーヤー 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 <u>※タイムアウト・メンバーチェンジ 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。</u>		 両手で（片手は指で）T型を示す	 胸の前で両腕を交差させる

- (※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ー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ーバルの間に申し出のあった交代についてはブザーを鳴らさない。
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

ランニングスコアの、各クォーター終了時点の得点にマルがついているか確認する。

各クォーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクォーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。(オーバータイムの欄は、使用しなければ『 / 』斜め線を記入する。)

※ 第1・3クォーターは赤色、第2・4クォーターとオーバータイムは黒色で記入。

ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。

不必要な線：登録されていない選手（Aコーチ）のファウル欄に横線は引かない。

最終スコア ・ 『 勝者チーム 』 を記入する。

Aスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレー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 S S 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。



OFFICIAL SCORESHEET

チームA :
Team A

チームB :
Team B

大会名 Competition	日付 Date	時間 Time	クルーチーフ Crew Chief
Game No.	場所 Place	1st アンパイア Umpire 1	2nd アンパイア Umpire 2

チームA : Team A					
タイムアウト Time-outs					
クォーター クォーター オーバータイム Quarter ① Quarter ③ Overtimes ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 チームファウル Team fouls					
No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
					1 2 3 4 5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ Coach					
A.コーチ A Coach					
チームB : Team B					
タイムアウト Time-outs					
クォーター クォーター オーバータイム Quarter ① Quarter ③ Overtimes ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 チームファウル Team fouls					
No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
					1 2 3 4 5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ Coach					
A.コーチ A Coach					
スコアラー Scorer					
A.スコアラー A.Scorer					
タイマー Timer					
ショットクロックオペレーター SC. Operator					
クルーチーフ Crew Chief					
1st アンパイア Umpire 1					
2nd アンパイア Umpire 2					

ランニングスコア RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		
2	2			42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4			44	44			84	84		
5	5			45	45			85	85		
6	6			46	46			86	86		
7	7			47	47			87	87		
8	8			48	48			88	88		
9	9			49	49			89	89		
10	10			50	50			90	90		
11	11			51	51			91	91		
12	12			52	52			92	92		
13	13			53	53			93	93		
14	14			54	54			94	94		
15	15			55	55			95	95		
16	16			56	56			96	96		
17	17			57	57			97	97		
18	18			58	58			98	98		
19	19			59	59			99	99		
20	20			60	60			100	100		
21	21			61	61			101	101		
22	22			62	62			102	102		
23	23			63	63			103	103		
24	24			64	64			104	104		
25	25			65	65			105	105		
26	26			66	66			106	106		
27	27			67	67			107	107		
28	28			68	68			108	108		
29	29			69	69			109	109		
30	30			70	70			110	110		
31	31			71	71			111	111		
32	32			72	72			112	112		
33	33			73	73			113	113		
34	34			74	74			114	114		
35	35			75	75			115	115		
36	36			76	76			116	116		
37	37			77	77			117	117		
38	38			78	78			118	118		
39	39			79	79			119	119		
40	40			80	80			120	120		
スコア Score 第1クォーター Quarter 1 A _____ B _____ 第2クォーター Quarter 2 A _____ B _____ 第3クォーター Quarter 3 A _____ B _____ 第4クォーター Quarter 4 A _____ B _____ オーバータイム Overtimes A _____ B _____											
最終スコア Final Score				A		—		B			
勝者チーム Name of Winning Team											
試合終了時間 Game ended at (hh : mm)											

大阪高体連バスケットボール専門部

(3) 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・大会名・日付（西暦/月/日）・時間（24時間制）・
審判の名前・Game No.（コート名 - 試合順番）・場所
ライセンスナンバー・選手氏名・コーチ、A コーチ名

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

チームA：
Team A

市籠牛

チームB：
Team B

羅府麗華岡

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	日付 Date	2019/12/1	時間 Time	15:00	クルーチーフ Crew Chief	大阪 太郎
Game No.	101 (大阪ではA-1)	場所 Place	丸善インテックアリーナ	1st アンパイア Umpire 1	近畿 次郎	2nd アンパイア Umpire 2	関西 三郎

チームA： Team A		市籠牛		
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls		
1	クォーター	Quarter ①	1 2 3 4	
2	クォーター	Quarter ②	1 2 3 4	
3	クォーター	Quarter ③	1 2 3 4	
4	クォーター	Quarter ④	1 2 3 4	
5	オーバータイム	Overtimes		
No.	License No.	選手氏名 Players	No. in	ファウル
1	890	八林 壘	00	×
2	123	令武論 寺栄夢素 (CAP)	0	×
3	456	毎蹴 条団	1	×
4	789	神戸 武来安斗	5	×
5	012	素手府院 狩	14	
6	345	字英蒸 葉伝	22	
7	678	西 武瑠久	60	
8	901	安曾新居 出衣美素	87	
9	234	川井 玲奈土	91	
10	567	渡邊 雄大	99	×
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
コーチ Coach	111	須手井 部下	Sutei	
A.コーチ A Coach	222	府井瑠 尺尊		

キャプテン (CAP)

スコアラーが記入する。

スターティングメンバー

P l - i n 欄に×印 (黒) をコーチに記入してもらう。

チームに18人未満のプレーヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、P l - i n (プレーヤーイン) 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。

コーチ、Aコーチの氏名

提出されたメンバー表のまま記入する。

コーチのサイン

コーチ、Aコーチ自身が記入する。

ゲーム開始時の手続き

<ゲーム開始5分前までに>

- ① スターティングメンバーのP l - i n 欄に小さな×を黒色でコーチに記入してもらう。
ゲームキャプテンがわからない場合はその場で聞いて氏名の後ろに (CAP) と記入する。(わかる場合は始まるまでに記入しておく。)
- 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)

<トスアップまでに>

- ③ 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P l - i n 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。

(4) スコアシートの記録方法 (その1)

第1クォーターと第3クォーターは赤色のボールペンで、第2クォーターと第4クォーター（オーバータイムを含む）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。（修正テープ等を使用して訂正しても良い。）

タイムアウト

使ったときは経過時間（1～10）を書く。

前半、後半（※4Q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。（オーバータイムを行わなかったとき、オーバータイムの枠には、黒色で二本線を引く。）

チームファウル

プレー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。

各クォーターの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に各クォーターの色で二本線を引く。

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クォーターの色で×だけ書く。

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2クォーターの終わりにすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。（第1クォーターと第3クォーターには赤線で囲わない。）ゲームの終わりは囲わない。
- 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。

チームA : Team A		市籠牛		チームB : Team B	
タイムアウト Time-outs		クォーター Quarter		チームファウル Team fouls	
6	9	①	②	③	④
9	10	③	④		
		オーバータイム Overtimes			
No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1	8190	八林 塁	00	×	P ₁ P ₂ P ₃
2	1123	令武論 寺栄夢素 (CAP)	0	×	P ₂ P ₃
3	456	毎蹴 条団	1	×	P ₁ P ₂
4	789	神戸 武来安斗	5	×	P ₁ P ₂ P ₃
5	012	素手府院 狩	14	×	P ₁ T ₁ P ₂
6	345	宇英蒸 葉伝	22	×	T ₁ P ₂ U ₂ GD
7	678	西 武瑠久	60		
8	901	安曾新居 出衣美素	87		
9	234	川井 玲奈土	91	×	P ₂ D ₂
10	567	渡邊 雄大	99	×	P ₂ P ₂ U ₂ P U ₂ GD
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
コーチ Coach		111 須手井 武華	Sutei		C ₁ B ₁
A.コーチ A Coach		212 府井瑠 尺尊			

ファウルの種類を表す文字

プレー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

そのプレーヤーのファウルが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、プレーヤーが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。

2023.4.1

変更点

(5) スコアシートの記録方法 (その2)

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

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

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)

クォーターの終了

得点合計の数字をクォーター毎の色で○をする。下に1本の太線を引く

色の使い分け方

第1クォーター …赤色
第2クォーター …黒色
第3クォーター …赤色
第4クォーター …黒色
オーバertime …黒色

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 (＼)

ランニングスコア RUNNING SCORE			
A		B	
	1	1	
0	2	2	3
	3	3	
0	4	4	
	5	5	5
	6	6	
22	7	7	30
	8	8	
22	9	9	77
00	10	10	
00	11	11	3
	12	12	
	13	13	5
1	14	14	
	15	15	0
	16	16	0
14	17	17	
99	18	18	11
99	19	19	
	20	20	
14	21	21	5
	22	22	
14	23	23	30
	24	24	
5	25	25	4
	26	26	
5	27	27	91
	28	28	30
0	29	29	30
	30	30	0
1	31	31	0
1	32	32	
	33	33	5
0	34	34	
14	35	35	30
14	36	36	
5	37	37	
5	38	38	5
	39	39	
99	40	40	77
	41	41	
91	42	42	99
	43	43	
1	44	44	3
	45	45	
0	46	46	5
	47	47	0
0	48	48	0
	49	49	
14	50	50	5
	51	51	11
91	52	52	11
	53	53	
22	54	54	99
	55	55	
0	56	56	0
	57	57	5
1	58	58	5
	59	59	
5	60	60	3
	61	61	30
1	62	62	30
	63	63	
	64	64	77
	65	65	
	66	66	5
	67	67	
	68	68	
	69	69	
	70	70	
	71	71	
	72	72	
	73	73	
	74	74	
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

***この部分は各クォーターで使用したペンで記入する。**

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	<u>7</u>	B	<u>11</u>
	第2クォーター Quarter 2	A	<u>14</u>	B	<u>18</u>
	第3クォーター Quarter 3	A	<u>13</u>	B	<u>19</u>
	第4クォーター Quarter 4	A	<u>20</u>	B	<u>6</u>
	オーバータイム Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>12</u>
最終スコア Final Score		A	62	—	66
勝者チーム Name of Winning Team		羅府麗華団			
試合終了時間 Game ended at (hh : mm)		16:35			

* スコアの「オーバータイム」の欄は、使用しなければ 斜線（／） を記入する。

オーバータイム
Overtimes A ／ B ／

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。

各クォーターが終わったときには、クォーター毎の得点を記入する。

オーバータイムは回数に関係なく、各オーバータイムの合計得点を記入する。

ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。

両チームの**最終スコア**を記入し、**勝者チーム**を記入する。

○ 審判のシグナル

テクニカル ファウル	アンスポーツライク ファウル	ディスクオリファイニング・ ファウル
		
手のひらを示し、両 手でT型をつくる	手首を握って頭上に 上げる	両手のこぶしを頭上 に上げる

○ ポゼッションの表示

「オルタネイティングポゼッションルールとは」

ヘルドボールや両チームのプレー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ーション）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クォーター開始のときだけである。

ポゼッションの表示（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クォーター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が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ーションが起きてオルタネイティングポゼッションルールによるスローインが終わる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ッションルールによるスローインが終わる」とは、次の場合をいう。
 - ・スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れる。
 - ・スローインするチームのプレーヤーがスローインの規定に違反してバイオレー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ー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。
- ③ 第2クォーター以降は、オルタネイティングポゼッションルールによるスローインで始まるので、インターバルとハーフタイムの間も矢印は表示しておく。
第2クォーター終了時は、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ッ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バイオレーション

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ッ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ッ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ッ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ッ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ッ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. アシスタントスコアラー（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) 各プレー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チームの何回目のチームファウルであるか、そのプレーヤーの何回目の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う。

審判からのレポートを受けてからチームファウルを加算し、次に個人ファウルを一定時間（約5秒間）表示する。（チームファウルの表示は審判からのファウルのレポートより先には表示しない!）

電光表示器具でTO席の両端に設置してある場合には個人ファウル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、審判のシグナルに対して、審判の示した順にチームファウル、プレーヤーの個人ファウルを示す。
- (3) チームファウルの罰則によるフリースローで誤解を招かないためにも、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回目以降は「4」を表示し続ける |

(※1)・4つ目のファウル後、次にレフリーがプレー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。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ません。

3. スコアラーへの協力

- (1) 得点やファウルのたびに、プレーヤーの番号、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ーから目を離しても、Aスコアラーの声で何が起き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、P l - i nの×（色）、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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ ショットクロックのカウントダウン

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
 上げていた手のひらを握って下ろす	 手を開き頭上に上げる

(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ーヤーが触れたとき。
(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)。
- ③ 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ーヤーが触れたとき。

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ー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。
 - プレー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クォーター最後の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秒のブザーが鳴っても、審判の笛が鳴らなければ、ゲームクロックを止めてはならない。

*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. 操作盤系の任務 … 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。

原則として1試合を通してチームAの得点を左側、チームBの得点を右側に表示する。

- (2) タイムアウトが認められたらすみやかに表示する。

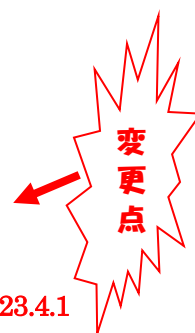
タイムアウトが2つまでしか表示ができない場合

→ 第1・2クォーターはそのまま表示

第3・4クォーターは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クォーター残り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。

- (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クォーター）に2回、後半（第3・4クォーター）に3回（第4クォーター残り2分00秒を切ったからは2回しか取れない）、各オーバータイムに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、インターバル、ハーフタイム、延長の時間とインターバル中の仕事

1 Q	インターバル	2 Q	ハーフ・タイム	3 Q	インターバル	4 Q	インターバル	OT	インターバル	OT
10	2	10	10	10	2	10	2	5	2	5

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

・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

・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

VI. ショットクロックオペレーターの任務

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ー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ーターは24秒ルールに熟知しておくと同時に、ゲーム中、全神経をプレー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ー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ーヤー（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、プレー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

防御側のプレー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。防御側のプレー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ー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、そのチームのプレーヤーがコート内で**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**プレーヤー（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ーターは審判の笛が鳴っても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**リングに触れたもしくは挟まった**後は新たなコントロールを確認して24秒・14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秒もしくは14秒を計測する。

※下記の「ショットクロックの処置」を参考

4. 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、プレーは続けられる（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秒バイオレーションとなる。

（2）14秒リセット

ショットやパスのボール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あと、それまで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続きコントロールしたときは、**「14秒にリセットする」。**

- ◎ ショットクロックはボールをコントロールしていたチームが宣せられたファウルやバイオレーション（アウトオブバウンズを含む）によって、審判にゲームが止められたときいつでもリセットされる。また、ショットクロックはオルタネイティングポゼッションによって、新たなオフェンスのチームにスローインが与えられる場合にもリセットされる。

直前にボールをコントロールしていた「相手のチーム」に与えられるゲーム再開のスローインが

- バックコートで行われる場合 ⇒ 24秒にリセット
- フロントコートで行われる場合 ⇒ 14秒にリセット

**（例）バックパスが起こったときなどに要注意！！
（14秒にリセット！）**

- ◎ 第4クォーターもしくは各オーバータイムでゲームクロックが2：00以下を表示しているときに、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのコーチはタイムアウト後に行われるスローインを、フロントコートのスローインラインから行うか、バックコートから行うかを決定する権利を持つ。

スローインが「フロントコートのスローインライン」から行われる場合、

- ・ゲームクロックが止められたときにショットクロックが14秒以上 ⇒ 14秒にリセット
- ・ゲームクロックが止められたときにショットクロックが13秒以下 ⇒ リセットせずに継続
(バックコートから行われる場合は24秒にリセットされるか、継続される。)

※ボールがリングとバックボードの間に挟まったとき、ボールはリングに当たっているとみなされる。

⇒ジャンプボールシチュエーションとなり、オルタネイティングポゼッションのスローインが与えられる。ボールはリングに当たっているため、ショットクロックは14秒または24秒にリセットされる。

(3) 最後の24秒

各クォーター、各延長時限の終了間際で、プレー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何も表示しない。



*なお、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再びコントロールした時、ゲームクロックが14秒を超えていれば、ショットクロックは「14」を表示し、計測する。

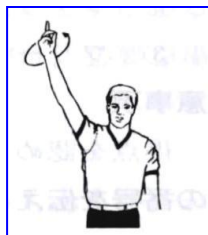
14秒以下であれば、何も表示しない。

※ショットクロックの処置

継続 (止めるがリセットはしない)	○次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるとき ・アウトオブバウンズ ・ボールをコントロールしているチームの怪我 ・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウル ・ジャンプボールシチュエーション ・ダブルファウル (14 秒以下でショットのボールが空中にありそのボールがリングに触れた場合は 14 秒となる) ・両チームに等しい罰則の相殺 ○ファウルやバイオレーションで引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに 14 秒以上表示されているとき (ショットをした選手以外の場面でファウルがあり、ショットが成功した場合は 14 秒となる)
24 秒にリセットし秒数を表示しない	○正当にバスケットに入ったとき ○相手チームのリングに触れ、相手チームがボールをコントロールしたとき ○フリースローを行うとき ○次のことが起こった結果、バックコートからスローインが与えられるとき ・ファウルやバイオレーション (アウトオブバウンズは除く) ・ジャンプボールシチュエーションでボールのコントロールが変わる ・ボールをコントロールしていないチームに原因があり中断 ・どちらにも関係のない理由で中断
はっきりと表示された状態で 14 秒にリセット	○ショットやパスのボール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あと、それまで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続きコントロールしたとき (つまりオフェンスリバウンドを保持したとき) ○アンスポーツマンライクファウルなどの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき ○次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが 13 秒以下を表示しているとき ・ファウルやバイオレーション (アウトオブバウンズ除く) ・ボールをコントロールしていないチームに原因があり中断 ・どちらにも関係のない理由で中断 ○次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき ・パーソナルファウルあるいはバイオレーション (アウトオブバウンズを含む) ・ジャンプボールシチュエーション ○第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が 14 秒以上であるとき

(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。
(右図参照)



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

5. スコアラーへの協力

- (1) 自分の左側 (A) 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) 自分の左側チームのチームファウルが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、決してプレーから目を離さないようにする

6. タイマーへの協力

各クォーター、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（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ー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。（24秒表示・14秒表示・デッドの理解）
- ポゼッションアローは、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クから受け取り、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。

OFFICIAL SCORESHEET

第1・3クォーターは赤
それ以外は黒（青）で記入

市籠牛 チームB： 羅府麗華図

Competition 大阪府選手権大会 Date 2019/12/1 時間 15:00 クルーチーフ 大阪 太郎

アンパイア 関西 三郎

経過時間を記入
使用しなかった枠は二重線を引く
第4クォーター残り2分までに取らなかった場合も引く

Time-outs
クォーター Quarter ① ② ③ ④
クォーター Quarter ③ ④
オーバータイム Overtimes

チームファウル Team fouls

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
					1 2 3 4 5
1	819:0	八林 壘	00	×	P ₁ P ₂ P ₃
2	112:3	合武論 寺榮夢素 (CAP)	0	×	P ₂ P ₃
3	415:6	毎蹴 菜団	1	×	P ₁ P ₂
4	718:9	神戸 武来安斗	5	×	P ₁ P ₂ P ₃
5	011:2	素手府院 狩	14	×	P ₁ T ₁ P ₂
6	314:5	字英蒸 葉伝	22	×	T ₁ P ₂ U ₂ GD
7	617:8	西 武増久	60		
8	910:1	安曾新居 出衣美素	87		
9	213:4	川井 玲奈土	91	×	P ₂ D ₂
10	516:7	渡邊 雄大	99	×	P ₂ P ₃ U ₂ P ₃ U ₂ GD

「プレイヤーのファウルの記入」
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
フリースローが与えられる場合は後ろに小さく本数を記入
2Qの終わりにファウルの枠を太線で囲む（ゲームの終わりは囲わない）
ベンチ登録している選手で使用しなかった枠は黒（青）で横線を引く
※ GD = 選手のU 2回, T 2回, U+Tで退場となった場合に記入

Team B
タイムアウト
Time-outs
クォーター Quarter ① ② ③ ④
クォーター Quarter ③ ④
オーバータイム Overtimes

チームファウル Team fouls

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
					1 2 3 4 5
1	111:2	魔法 字四尊	0	×	P ₂ P ₃
2	212:3	車紀伊瑠 尾二意瑠	3	×	P ₂ P ₃
3	313:4	羅利伊 鳥 (CAP)	5	×	P ₂ P ₃
4	414:5	自実衣 場虎	10	×	P ₂
5	515:6	歩一流 城治	11	×	P ₂
6	616:7	会理伊 亜瓶具	30	×	P ₁
7	717:8	矢荷素 阿出戸君慕	33		
8	818:9	瑠華 井知ッ地	77	×	P ₂ U ₂ U ₂ GD
9	919:0	財音 宇井利阿夢尊	91	×	P ₃
10	010:1	武羅土里井 麦酒	99	×	P

テクニカルファウル
T₁: プレイヤー
C₁: コーチ自身に対して
B₁: ベンチに対して（コーチ自身以外）

コーチ Coach 818:8 舞久 団等荷
A.コーチ A Coach 919:9 素茶部 葉ッ種

スコア
A.スコア
タイム
ショット

クルーチーフ 大阪 太郎
1st アンパイア 近畿 次郎
2nd アンパイア 関西 三郎

茶疏図 場亜久令
素小ッ茶 比ッ辺
派戸理ッ久 優院具
栗酢 真凜

全ての記入が完了したら最後に審判からサインをもらう

スコア
Score
第1クォーター Quarter 1
第2クォーター Quarter 2
第3クォーター Quarter 3
第4クォーター Quarter 4
オーバータイム Overtimes

勝者チーム
Winning Team
試合終了時間
Game ended at (hh:mm)

羅府麗華図

16:35

大阪高体連バスケットボール専門部