

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

2019 競技規則 対応版

2018. 10. 1

2019. 4. 1

2020. 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	6～15
III. アシスタントスコアラーの任務	16
IV. タイマーの任務	17～18
V. 操作盤系の任務	18～19
VI. ショットクロックオペレーターの任務	19～23
【TO 主任確認事項】	24

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」「白〇番、2ポイント、〇対〇」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。

「1 0. 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 「白〇番〇回、チームファウル〇回」

・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 「白〇番イン」

・チームBの場合 Aスコアラー 「青〇番イン」

⑤24秒計のブザーが鳴る前には

ショットクロックオペレー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)

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。

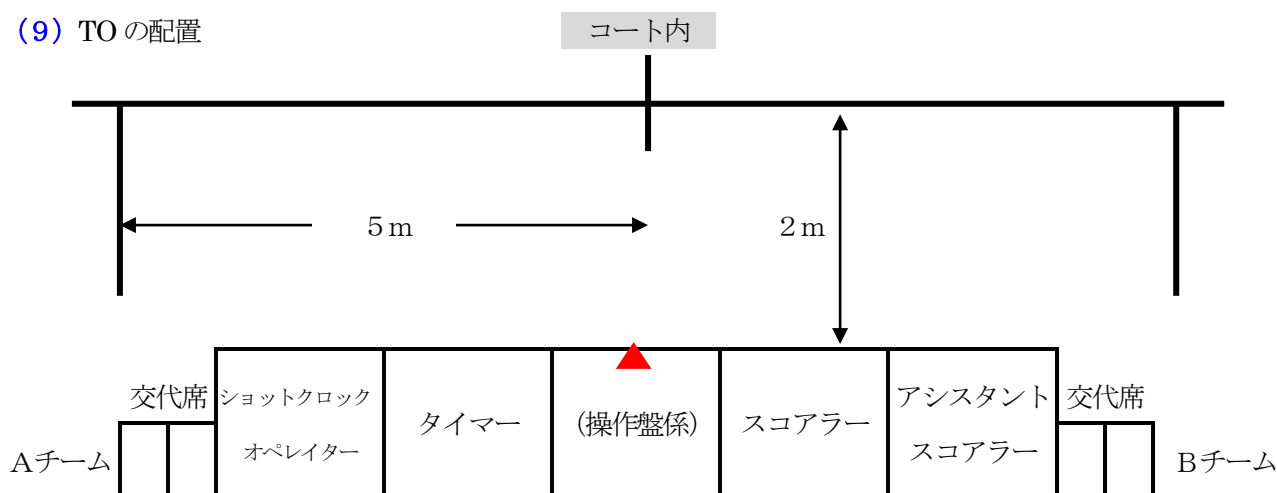
→ スコアラー「OK」(副審にOKサイン)

- (7) バasket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



※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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・ポジ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
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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の補助
（ 操作盤係 ） ▲ 4人体制の場合 <u>主にタイマーの仕事</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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

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)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 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。 ▲ </div>				
前試合終了後 (10分前)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> オフィシャルズテーブルにつく。 </div>				
5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
3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	
1分30秒前			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	
0秒			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	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。 </div>					
第1クォーター	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
30秒前			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	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。 </div>				
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	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。 </div>				
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	
第4クォーター	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> TO 同士の連絡をうまく取りながら、試合の運営をする。 </div>				
		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 スコアシートのため	スコアラーと ファウル数・タ イムアウト・出 場選手の確認
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 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 </div>					
				スコアシートを TO 主任に渡す	

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

変更点！
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。
- (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。

(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	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 ※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。	 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。

変更点！

(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。



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

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	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 Quarter ① ②
クォーター Quarter ③ ④
オーバータイム Overtimes

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	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	1	1	41	41	81	81	121	121		
2	2	2	2	42	42	82	82	122	122		
3	3	3	3	43	43	83	83	123	123		
4	4	4	4	44	44	84	84	124	124		
5	5	5	5	45	45	85	85	125	125		
6	6	6	6	46	46	86	86	126	126		
7	7	7	7	47	47	87	87	127	127		
8	8	8	8	48	48	88	88	128	128		
9	9	9	9	49	49	89	89	129	129		
10	10	10	10	50	50	90	90	130	130		
11	11	11	11	51	51	91	91	131	131		
12	12	12	12	52	52	92	92	132	132		
13	13	13	13	53	53	93	93	133	133		
14	14	14	14	54	54	94	94	134	134		
15	15	15	15	55	55	95	95	135	135		
16	16	16	16	56	56	96	96	136	136		
17	17	17	17	57	57	97	97	137	137		
18	18	18	18	58	58	98	98	138	138		
19	19	19	19	59	59	99	99	139	139		
20	20	20	20	60	60	100	100	140	140		
21	21	21	21	61	61	101	101	141	141		
22	22	22	22	62	62	102	102	142	142		
23	23	23	23	63	63	103	103	143	143		
24	24	24	24	64	64	104	104	144	144		
25	25	25	25	65	65	105	105	145	145		
26	26	26	26	66	66	106	106	146	146		
27	27	27	27	67	67	107	107	147	147		
28	28	28	28	68	68	108	108	148	148		
29	29	29	29	69	69	109	109	149	149		
30	30	30	30	70	70	110	110	150	150		
31	31	31	31	71	71	111	111	151	151		
32	32	32	32	72	72	112	112	152	152		
33	33	33	33	73	73	113	113	153	153		
34	34	34	34	74	74	114	114	154	154		
35	35	35	35	75	75	115	115	155	155		
36	36	36	36	76	76	116	116	156	156		
37	37	37	37	77	77	117	117	157	157		
38	38	38	38	78	78	118	118	158	158		
39	39	39	39	79	79	119	119	159	159		
40	40	40	40	80	80	120	120	160	160		

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: 市籠牛 Team A
 チームB: 羅府麗華岡 Team B

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 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: 市籠牛 Team A

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

チームファウル Team fouls

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。

No.	License No.	選手氏名 Players	No.	Players in	ファウル		
					1	2	3
1	123	令武論 寺栄夢素 (CAP)	0	×			
2	456	毎蹴 条団	1	×			
3	789	神戸 武来安斗	5	×			
4	012	素手府院 狩	14				
5	345	字英蒸 葉伝	22				
6	678	西 武溜久	60				
7	901	安曾新居 出衣美素	87				
8	234	川井 玲奈土	91				
9	567	渡邊 雄大	99	×			
10	890	八林 壘	00	×			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
コーチ Coach	111	須手井 部下					
A.コーチ A Coach	222	府井瑠 尺尊					

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。

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（※4P残り2分までに取らなかった場合も二重線を引く）が終わったときに使わなかった枠は黒色で二重線を引く。（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、黒色で二重線を引く。）

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

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クォーターとゲームの終わりに、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。）**
- 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												
タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls												
6 9		クォーター	Quarter ①	①					Quarter ②	②				
9 10		クォーター	Quarter ③	③					Quarter ④	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	123	令武論 寺栄夢素 (CAP)			0	×	P ₂	P						
2	456	毎蹴 条団			1	×	P	P ₂						
3	789	神戸 武来安斗			5	×	P ₁	P	P ₃					
4	012	素手府院 狩			14	×	P	T ₁	P					
5	345	字英蒸 葉伝			22	×	T ₁	P	U ₂	GD				
6	678	西 武瑠久			60									
7	901	安曾新居 出衣美素			87									
8	234	川井 玲奈土			91	×	P ₂	D ₂						
9	567	渡邊 雄大			99	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD		
10	890	八林 塁			00	×	P	P ₁	P					
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
コーチ Coach		1	1	1	須手井 武華			Sutei		C ₁	B ₁			
A.コーチ A Coach		2	2	2	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。

(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

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

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
オーバータイム …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。その下の使わなかつ
た欄には黒色で右斜め下
へ斜線を引く (\)

***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	<u>62</u>	-	<u>66</u> B
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				

変更点!
終了時間は実際に試合が
終わった時刻を記入する。




* 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プレー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こと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、審判のシグナルに対して、**審判の示した順**にプレー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かないためにも次のように行なう。

- | |
|---|
| <p>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</p> |
|---|

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。

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、P1-in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。

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
 <p>上げていた手のひらを握って下ろす</p>	 <p>手を開き頭上に上げる</p>

(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。

(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て適宜他の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

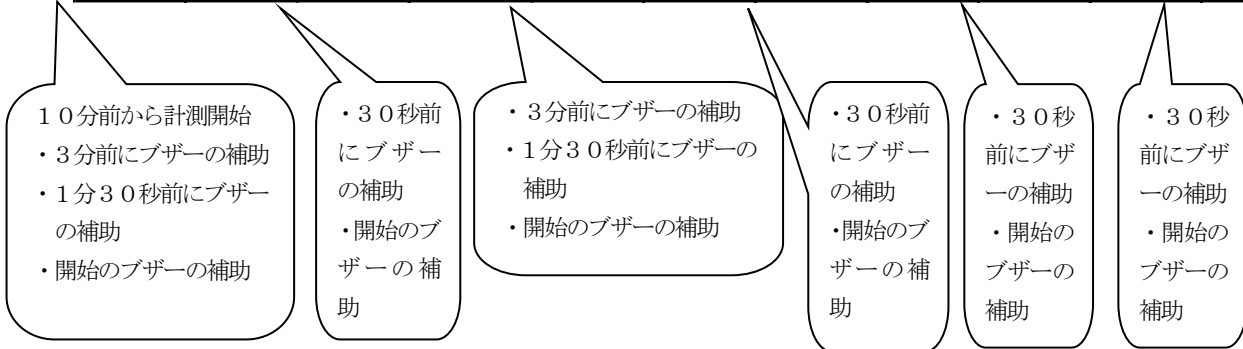
0 → 0

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



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。

注意!
(2019. 4. 1)

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 (2015改訂ルール) (☆ルール変更 追記 2019. 4. 1)

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**」。

(☆) ルール変更 (追記 2019. 4. 1)

◎ 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「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再び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。

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クォーターの残り時間が14秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時（ショットクロックバイオレーションが成立する可能性が残っていない場合）、ショットクロックを非表示にする。
- ・非表示にできない機器であれば、電源を切り表示しない。

※ショットクロックの処置

<p>継続</p> <p>(止めるがリセットはしない)</p>	<p>○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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・両チームに等しい罰則の相殺 <p>○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</p>
--	--

<p>24秒にリセットし秒数を表示しない</p>	<p>○正當にバスケットに入ったとき</p> <p>○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</p> <p>○フリースローを行うとき</p> <p>○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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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
---------------------------------	---

<p>はっきりと表示された状態で14秒にリセット</p>	<p>○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）</p> <p>○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</p> <p>○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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>○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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>○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</p>
-------------------------------------	---

(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、継続かり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ルから受け取り、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。