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

2018　競技規則　対応版

2018. 10. 1

2019. 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 …… ６～１４

Ⅲ．アシスタントスコアラーの任務 …… １５

Ⅳ．タイマーの任務 …… １６～１７

Ⅴ．操作盤係の任務 …… １７～１８

Ⅵ．ショットクロックオペレイターの任務 …… １８～２２

【ＴＯ主任確認事項】 …… ２３

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イター　「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）

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。

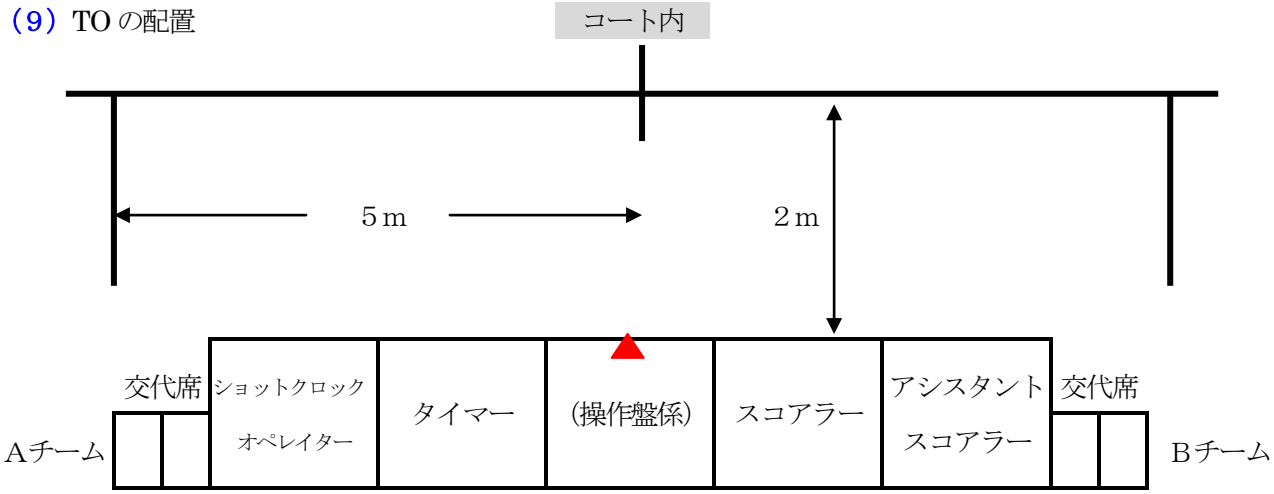
→ スコアラー「OK」（副審に OK サイン）

（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	・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 ・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	・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	・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 主にタイマーの仕事	・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

４．TO の試合開始から終了まで

	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）	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） ５分前 ３分前 １分３０秒前 ０秒	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 ５分前をスコアラーに知らせる	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	器具の点検 ポゼッ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	用紙に必要事項を記入 器具の点検
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 ０秒	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 ０秒で開始のブザーを鳴らす	ポゼッ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	スコアラーとファウル数、タイムアウトの確認
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 １分３０秒前 ０秒	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 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	**ポゼッ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	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**
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 ０秒	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 ０秒で開始のブザーを鳴らす	ポゼッ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	スコアラーとファウル数・タイムアウトの確認
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				
				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延長で、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。そのうちキャプテンの氏名の後ろに（ＣＡＰ）と記入する。

変更点！

（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、Ｐｌ－ｉｎ（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ｐｌ－ｉｎ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 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。**

（延長のときは時限毎に１回ずつ）

③ 延長は第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。

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）
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

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。

スコアシート見本　*OFFICIAL SCORE SHEET*　大阪高体連バスケットボール専門部

チームA: Team ＿＿＿＿＿＿＿＿　チームB: Team ＿＿＿＿＿＿＿＿

大会名 Competition		場所 Place	
Game No.		日付 Date	年 Year / 月 Month / 日 Day / 時間 Time

チームA: Team

タイム・アウト Time-outs									
チームファウル Team Fouls	1P	1	2	3	4	2P	1	2	3	4
	3P	1	2	3	4	4P	1	2	3	4

選手氏名 Name of Players		No	Pl-in	ファウル Fouls				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
コーチ Coach:			サイン: Signature					
A. コーチ A.Coach:								

チームB: Team

タイム・アウト Time-outs									
チームファウル Team Fouls	1P	1	2	3	4	2P	1	2	3	4
	3P	1	2	3	4	4P	1	2	3	4

選手氏名 Name of Players		No	Pl-in	ファウル Fouls				
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
#								
コーチ Coach:			サイン: Signature					
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	
24秒オペレイター: 24″ Operator	
主　審: Referee	
第1副審: Umpire 1	
第2副審: Umpire 2	

ランニング・スコア　RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

スコア Scores					
	第1クォーターQuarter1	A		―		B
	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
	延長　Overtimes	A		―		B
最終ｽｺｱ　Final Score		A		―		B
勝者チーム　Name of winning Team						

（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

大会名　・　Ｇａｍｅ　Ｎｏ．（コート名ー試合順番）　・　場所 日付　（年月日）　・　開始時間（２４時間制で記入）	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　東西電機

チームB　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

チームＡ：Team　東西電機

タイム・アウト　Time-outs

チーム・ファウル　Team　Fouls　1P 1 2 3 4　2P 1 2 3 4　3P 1 2 3 4　4P 1 2 3 4

選手氏名 Name of Players		No.	Pl-in	ファウル Fouls
1	相原　伸康	5	×	
2	渡辺　雄吉	8	×	
3	岸田　吉明	9	×	
4	関口　知之（CAP）	12		
5	山田　巧	18	×	
6	津川　候悦	22	×	
7	森本　友明	24		
8	本間　充	25		
9	久保　裕紀	33		
#	森田　良治	42		
#	星河　良一	88		
#	田中　光夫	90		
#	平原　勇次	99		
#				
#				
#				
#				
#				

コーチ　Coach：　丹後　正昭

A.コーチ　A.Coach：　須黒　祥子

サイン：Signature　Tango

チーム名、選手氏名、番号

提出されたメンバー表のまま記入する。（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》

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

Ｐｌ－ｉｎ欄に×印（黒）をコーチに記入してもらう。

変更点！

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、Ｐｌ－ｉｎ（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Ｐｌ－ｉｎ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。

（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（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×に赤色で〇をつける。途中で出場した選手はクォーターの色で×だけ書く。

チームA：Team　東西電機

タイム・アウト Time-outs　6 9 5 8

チーム・ファウル Team Fouls　1P 1 2 3 4　2P 1 2 3 4　3P 1 2 3 4　4P 1 2 3 4

選手氏名 Name of Players		No.	Pl-ia	ファウル Fouls					
1	相原　伸康	5	⊗	P_2					
2	渡辺　雄吉	8	⊗	P	P	P_2			
3	岸田　吉明	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1		
4	関口　知之（CAP）	12	×	T_1	U_2	GD			
5	山田　巧	18	⊗	P	P	U_1			
6	津川　候悦	22	⊗	P	P				
7	森本　友明	24							
8	本間　充	25	×	P_3	P_2				
9	久保　裕紀	33	×	T_1	P	P_2	T_1	GD	
10	森田　良治	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2	GD
11	星河　良一	88	×	P	P	P_2			
12	田中　光夫	90	×	P_2	D_2				
13	平原　勇次	99							
14									
15									
16									
17									
18									

コーチ Coach：丹後　正昭　　サイン：Signature　C_2 B_1

A.コーチ A.Coach：須黒　祥子　　Tango

タイム・アウト　Time out

6 9 5 8

前半（1P・2P）　後半（3P・4P）

第１ 第２ 第３ 延長 延長 延長

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。）

※タイム・アウト　Time out

6 9 9 10

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。

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・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。

変更点！

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

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
延長…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（＼）

＊この部分はすべて黒で記入する

スコア Scores	第１クォーターQuarter 1	A	7	－	１１	B
	第２クォーターQuarter 2	A	１４	－	１８	B
	第３クォーターQuarter 3	A	１３	－	１９	B
	第４クォーターQuarter 4	A	２０	－	6	B
	延長　Overtimes	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　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。
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。**

○ 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	ディスクォリファイング・ 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。

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、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

（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

１Ｑ	インタヴァル	２Ｑ	ハーフ・タイム	３Ｑ	インタヴァル	４Ｑ	インタヴァル	延長	インタヴァル	延長
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。
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。

注意！（2019. 4. 1）

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 ・キックボール等のバイオレーション（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	**２４秒にリセット**	１４秒以上であるときは継続して計測 **１３秒以下であるときは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 （防御側プレー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ー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~~（変更：下記参照　2019.　4.　1） ・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	

＊ フリースローを行うときは、２４秒にリセットし非表示とする。
（ただし１４秒から動かし始める場合もある。）

※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。

変更点！（2019. 4. 1）

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」。**

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がバ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~~
⇒　（リバウンド直後のファールであるため，フロントコートからのフローインと仮定して）１４秒にリセット

変更点！(2019. 4. 1)　(☆)参照

・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**

（☆）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。）

（３）最後の２４秒　　(2015 改訂ルール)

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とき（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。

（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

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。（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。