



# TABLE OFFICIALS MECHANICS

～より信頼されるテーブルオフィシャルズのために～

2018年6月

一般社団法人山口県バスケットボール協会 TO委員会

## はじめに

バスケットボールのゲームは、プレーヤー、チーム・ベンチ、観客、審判、そしてテーブルオフィシャルズがたがいに築き上げるものである。テーブルオフィシャルズは、審判ととも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を担っている。単なる補助者でもなければ、観客でもない。

とはいえ、テーブルオフィシャルズには特別な能力が要求されているわけではない。必要なものは、「正しい知識」「豊かな経験」「高い責任感」であり、そして何よりも、それらを得ようとする「強い意欲」である。テーブルオフィシャルズの重要性を理解してゲームに臨み、そして審判や仲間のテーブルオフィシャルズたちとともに役割を十分に果たすことができたとき、あなたは大きな喜びと充実感を得ることができるであろう。

当委員会は、ひとりでも多くの人がテーブルオフィシャルズの重要性を理解し、信頼されるテーブルオフィシャルズとなることを願ってこの冊子を作成した。テーブルオフィシャルズに関する「知識」を獲得するためには大いに力になるものと信じる。知識を得る中で「責任感」も培われることを期待し、その上で多くの「経験」が積み重ねられることを願うものである。

なお、この冊子の内容は、公益財団法人日本バスケットボール協会発行「2018 バスケットボール競技規則」ならびに「2013 オフィシャルズ・マニュアル」に基づいている。テーブルオフィシャルズの仕事に関するより詳細な内容については、それらを参照されたい。

## 目 次

1. テーブルオフィシャルズ全体	1
2. スコアラーの任務（スコアシートの記入）	2
3. スコアラーの任務（審判への合図・連絡）	6
4. アシスタントスコアラーの任務	8
5. タイマーの任務	9
6. ショットクロックオペレーターの任務	10
7. ファウルの記録の仕方（特別な場合）	13

※ この冊子は(一社)山口県バスケットボール協会サイト (<http://yamaguchibasketball.com/>) からダウンロードできます。

※ 内容についてお気づきの点がありましたら、上記サイト管理人 (yabba@goo.jp) までご連絡下さい。

## 1. 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構成

テーブルオフィシャルズは、原則として次の4名で構成される。

名 称	主 な 任 務
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図（タイムアウト、交代） ポジションアロー（矢印）の表示、操作
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、スコアラーの補佐、ファウル個数の表示
タイマー	ゲームクロックの操作、タイムアウトの計測
ショットクロックオペレーター	ショットクロックの操作

テーブルオフィシャルズは少なくともゲーム開始10分前には着席しておく。ハーフタイム中も、原則として席を離れない。ゲーム終了後、スコアシートにメンバーがサインをして審判に渡し、クルーチーフ（主審）がサインを書き終えた時点でそのゲームに関する任務が終了する。

スコアラーステーブルでの着席順は下図の通りとする。なお、4名以外の補助者（電光表示板の操作にあたる者など）を必要とするときは、適切な配置を考慮する。

コート

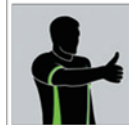
ショット クロック オペレーター	タイマー	スコアラー	アシスタント スコアラー
------------------------	------	-------	-----------------

※コミッショナーがいる場合は、スコアラーとタイマーの間に席を設ける

### (2) テーブルオフィシャルズの心構え

- ① テーブルオフィシャルズは一つのチームである。各メンバーは、役割の重要性をよく認識し、互いに協力し励まし合いながら仕事を行うよう心がける。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ある。特に、**スコアラーを中心としてメンバーが互いに声をかけ合うことは、テーブルオフィシャルズの仕事成功させる重要な鍵といえる。**例えば、得点をしたプレーヤーやファウルを宣せられたプレーヤーの番号を互いに声に出して確認する。また、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る。
- ② 各メンバーは、審判とのコミュニケーションに心がける。その手段としては、言葉によるコミュニケーションよりも、アイコンタクト（互いに視線を合わせる）や「コミュニケーションのシグナル」が中心となる。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「コミュニケーションのシグナル」で応える。
 

コミュニケーションのシグナル



片方の親指を立てて示す  
(サムアップ)
- ③ 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、観衆）に伝わるよう、タイミングよく行う。スコアラーは合図器具を的確に鳴らし、ジェスチャーをはっきりと行う。タイマーは時計を止めている間、手をまっすぐに伸ばして上げておく。アシスタントスコアラーはファウルの個数の表示を速やかにかつ誰からも見えやすいように行う。
- ④ より信頼されるテーブルオフィシャルズとなるため、向上心を忘れてはならない。1ゲームごとに反省を重ね、疑問点があれば、競技規則やオフィシャルズ・マニュアルで確認したり、審判に尋ねるなどして早めに解決することを心がける。

## 2. スコアラーの任務(スコアシートの記録)

## (1) ゲーム開始までに記入する事項

ゲーム開始 10 分前までには以下の事項を黒(又は青)色で記入しておく。

チーム名 大会名 場所 Game No. 日付 時間

チームA: Team A	東西クラブ			チームB: Team B	南北大学						
大会名 Competition	第XX回 山口県総合バスケットボール選手権大会				場所 Place	〇〇市総合スポーツセンター					
Game No.	103		日付 Date	2018	年 Year	11	月 Month	28	日 Day	時間 Time	13:30

チームA: Team A	東西クラブ											
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.	P1-in	ファウル Fouls									
1	青木 浩	5	×									
2	井上 太郎	8										
3	上田 新三郎	9	×									
4	榎 肇	12	×									
5	奥 二郎	18										
6	角 真之介 (CAP)	22	×									
7	木之下 薫	24										
8	久米島 三郎	25	×									
9	今朝田 竜之介	33										
10	近藤 一郎	42										
11	佐藤 二郎	88										
12	嶋田 三郎	99										
13												
14												
15												
16												
17												
18												
コーチ Coach:	山口 馬 助		サイン: Signature									
A. コーチ A.Coach:	広島 秀 人		山口									

## チーム名

## プレーヤー氏名・ユニフォーム番号

- 各プレーヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する
- キャプテンは氏名の横に(CAP)と記載
- 最後に記載されたプレーヤーの下の行に横線を引き、さらにファウルの欄に斜線を引く。(17名ならば斜線は引かない)

## 最初に出場するプレーヤー(×印)

- ×印はコーチが記入する  
(「ゲーム開始時の手続き」参照)

## コーチ、Aコーチの氏名

- スコアラーが記入する

## コーチのサイン

- コーチ自身が記入する  
(「ゲーム開始時の手続き」参照)

## ゲーム開始時の手続き

## &lt;ゲーム開始5分前までに&gt;

コーチは、記入されているチームメンバーの氏名・番号を確認し、最初に出場する5人のプレーヤーのP1-in欄に小さな×を黒(又は青)色で記入し、サインをする。する(チームA、チームBの順に)。キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、ゲーム・キャプテンの番号をスコアラーに伝える。

## &lt;トスアップまでに&gt;

スコアラーは、最初に出場するプレーヤーに間違いがないことを確認してP1-in欄の×に○を赤色でつける。もし申し出との食い違いがあれば直ちに審判に知らせる。

## (2)スコアシートの記録方法(その1)

第1・第3ピリオドは赤色で、第2・第4ピリオド(延長を含む)は黒(又は青)色で記録する。

### 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×で消す。
- ・コーチに記録されるファウルはチームファウルに含まない。

チームA: Team A		東西クラブ									
タイムアウト Time outs		6		8		10		5			
チームファウル Team Fouls		1P		2P		3P		4P		5P	
選手氏名 Name of Players		No.	Pl-in	ファウル Fouls							
1	青木 浩	5	×	P <sub>2</sub>							
2	井上 太郎	8	×	P	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>					
3	上田 新三郎	9	×	P <sub>0</sub>							
4	榎 肇	12	×								
5	奥 二郎	18	×	P	P <sub>1</sub>						
6	角 真之介 (CAP)	22	×	P <sub>2</sub>	P	T <sub>1</sub>					
7	木之下 薫	24									
8	久米島 三郎	25	×	P	P	P <sub>2</sub>					
9	今朝田 竜之介	33									
10	近藤 一郎	42	×	P	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P			
11	佐藤 二郎	88									
12	嶋田 三郎	99	×	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	GD				
13											
14											
15											
16											
17											
18											
コーチ Coach:		山口 馬 助		サイン: Signature		B <sub>1</sub>		C <sub>1</sub>			
A. コーチ A.Coach:		広島 秀 人		山口							

### タイムアウトの記録

- ・各ピリオドの経過時間(分単位)で記録する  
[10分クォーターの例]  
残り4分12秒 → 「6」  
残り0分45秒 → 「10」
- ・使わなかった枠は、黒色で二本線を引く。(延長の欄にも引く)

6	8	10	5
---	---	----	---

前半(1P・2P) 後半(3P・4P) 延長(各1回)

- ・第4ピリオドの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初の枠に2本の横線を引く。

9
---

後半(3P・4P)

### ゲーム出場の記録 (Pl-inの欄)

- ・ゲームの最初に出場するプレーヤーは、コーチの書いた×(黒(又は青)色)に○(赤色)をつける。
- ・途中から出場したプレーヤーは、そのピリオドで使用する色で×を書く。

### ファウルの記録

- ・ファウルの種類を表す文字を記入する。
- ・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)。
- ・第2ピリオド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黒(又は青)色で太線を引く。
- ・ゲームの終わりに使用しなかった枠に黒(又は青)色で横線を引く。

#### [主なファウルの種類を表す文字]

#### プレーヤーのファウル (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
- GD ... 失格・退場 (合計2個目のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルによるもの)  
(GD=Game Disqualification ゲームディスクォリフィケーション)

#### コーチのファウル (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 ... 上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウル

※上記以外の記録方法は、「7. ファウルの記録の仕方 (特別な場合)」参照のこと

### 審判のシグナル

テクニカル ファウル	アンスポーツ マンライク ファウル
	
両手でTを示す	手首を握って頭上に上げる

(3)スコアシートの記録方法(その2)

色の使い分け方

- 第1ピリオド … 赤色
- 第2ピリオド … 黒(又は青)色
- 第3ピリオド … 赤色
- 第4ピリオド … 黒(又は青)色 (延長含む)

フィールドゴール  
(2点)

得点合計の数字を斜線( / )  
で消し、得点したプレーヤー  
の番号を記入

フィールドゴール  
(3点)

得点合計の数字を斜線( / )  
で消し、得点したプレーヤー  
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、  
得点したプレーヤーの  
番号を記入する

※ 不成功だったフリースロー  
は記録しない

ピリオドの終了  
(延長の終了)

得点合計の数字を○で囲み、  
下に1本の太線を引く。

ゲーム終了

最終の得点合計の数字を○で  
囲み、下に太い二本線を引く。  
その下の使わなかった欄には  
黒色で斜線( \ )を引く。

ランニング・スコア				RUNNING							
A		B		A		B		A		B	
5	1	●	6	12	41	●	5	13	82	●	10
2	2	/	/	42	42	/	/	83	83	/	/
3	3	/	/	4	43	43	/	9	84	84	/
4	4	/	/	44	44	●	4	4	●	85	/
5	5	/	/	12	45	45	/	10	●	●	14
6	6	/	/	46	46	5	/	87	87	/	/
7	7	/	/	7	47	47	/	8	88	88	5
8	8	/	/	48	48	10	/	89	89	/	/
9	9	/	/	9	49	49	/	7	90	90	/
10	10	/	/	4	●	50	12	7	●	91	14
11	11	/	/	4	●	51	/	13	●	●	4
12	12	/	/	9	52	52	9	13	●	●	4
13	13	/	/	9	53	53	/	13	●	●	4
14	14	/	/	54	54	/	/	94	●	4	/
15	15	/	/	12	55	55	4	4	●	95	/
16	16	●	10	12	56	56	/	96	96	/	/
17	17	/	/	12	57	57	10	97	97	/	/
18	18	/	/	58	●	7	/	98	98	/	/
19	19	/	/	12	59	●	15	99	99	/	/
20	20	/	/	60	60	/	/	100	100	/	/
21	21	●	6	12	61	●	4	101	101	/	/
22	22	/	/	62	62	/	/	102	102	/	/
23	23	/	/	7	63	63	7	103	103	/	/
24	24	●	/	7	●	64	/	104	104	/	/
25	25	/	/	65	65	4	/	105	105	/	/
26	26	/	/	11	66	66	/	106	106	/	/
27	27	/	/	11	●	67	/	107	107	/	/
28	28	/	/	68	68	●	6	108	108	/	/
29	29	/	/	9	69	●	6	109	109	/	/
30	30	/	/	70	70	/	/	110	110	/	/
31	31	/	/	13	71	71	10	111	111	/	/
32	32	/	/	72	72	/	/	112	112	/	/
33	33	●	6	8	73	73	/	113	113	/	/
34	34	●	15	12	74	74	14	114	114	/	/
35	35	●	15	8	75	75	/	115	115	/	/
36	36	/	/	76	76	/	/	116	116	/	/
37	37	/	/	77	77	●	4	117	117	/	/
38	38	/	/	●	78	●	4	118	118	/	/
39	39	/	/	79	●	8	/	119	119	/	/
40	40	●	5	12	80	80	/	120	120	/	/

[注意]

ゲームクロックの残り時間の表示が0.2秒あるいは0.1秒のときにスローインあるいはフリースローでゲームを再開するときは、スローインされたボールあるいはフリースローが不成功でリバウンドされたボールに対しては、直接タップあるいは直接ダンクしなければ、得点は認められない。

#### (4) 記録するときのポイント・補足事項

##### ① アシスタントスコアラーとの連携

得点、ファウルのためにアシスタントスコアラーとの間で、プレイヤーの番号、得点合計、ファウルの個数を声に出して確認する。

##### ② 審判とのコミュニケーション

審判の**ファウル**の伝達に対しては、アイ・コンタクトと「コミュニケーションのシグナル」を返す。

##### ③ スリーポイントショット

フィールドゴールが2点か3点であるかは、自分で判断せず、審判の合図で判断する。(右図参照)

##### ④ インターバル、ハーフタイムにすること

- (a) ランニングスコア欄の最後の得点を○で囲み、その下に太い線をそれぞれのピリオドで使用した色で引く。
- (b) スコアシート下段の得点欄の該当する欄に得点を**黒(又は青)色**で記入する。  
ハーフタイムには次のことも行う
- (c) すでに使用したファウルの枠と未使用の枠の間に**黒(又は青)色の太線**を引く。
- (d) 前半(第1・2ピリオド)に使わなかったタイムアウトの枠に**黒(又は青)色**で二本線を引く。
- (e) 後半の最初に出るプレイヤーを確認し、あらたに出場するプレイヤーがいればP1・inの欄に赤色で×を記入する。(ハーフタイム中の交代はスコアラーへの申し出の必要がない。)



##### ⑤ ゲーム終了時にすること (※ 記入はすべて黒(又は青)色)

- (a) スコアシート下段の得点欄に、第4ピリオド(または延長時限)の得点と総得点を記入する。  
延長の得点欄は、延長を行わなかったときは“/”を記入し、延長を行ったときは、何度行っても得点を合計して記入する。
- (b) 勝利したチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- (c) ランニングスコア欄の最終得点を○で囲み、その下に太い二本線を引く。その下の使用しなかった枠に斜線(＼)を引く。
- (d) 後半(第3・4ピリオド)と延長の使わなかったタイムアウトの枠に二本線を引く。
- (e) すでに使用したファウルの枠と未使用の枠の間に太線を引き、未使用の枠に横線を引く。
- (f) アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラーがサインをする(スコアラーは最後にサイン)。その後、スコアシートを審判に渡し、サインを受ける。**クルーチーフ(主審)がスコアシートにサインした時点で、テーブルオフィシャルズの任務は終了する。**

スコアラー: Scorer	山口 一郎	スコア Score	第1ピリオド Period 1	A	17	-	16	B
A. スコアラー: A.Scorer	広島 花子		第2ピリオド Period 2	A	20	-	17	B
タイマー: Timer	島根 二郎		第3ピリオド Period 3	A	20	-	28	B
ショット・クロック・オペレーター: S.C.Operator	福岡 裕美		第4ピリオド Period 4	A	21	-	17	B
主 審: Referee			延長 Extra Period	A	17	-	16	B
第1副審: Umpire 1		最終スコア Final Score	A	95	-	94	B	
第2副審: Umpire 2		勝者チーム Name of winning Team	東西クラブ					



延長を行わなかったときの記入方法 → 延長 Extra Period A / - / B

#### (5) 延長時限の場合の注意

- ① 延長時限は第4ピリオドの続きと見なすので、チームファウルは第4ピリオドに続けて数える。
- ② タイムアウトは1回の延長時限につき、各チームが1回ずつとることができる。

### 3. スコアラーの任務(審判への連絡)

#### (1) タイムアウト、交代の連絡

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
<b>審判が笛を鳴らしたとき</b> ・ファウル ・バイオレーション ・ジャンプボールシチュエーション ・プレーヤーの負傷などによる中断	両チーム	両チーム
フィールドゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない 〔第4ピリオドと各延長時限の最後の2分間は得点されたチーム〕
最後のフリースローが成功した直後 〔後にセンターラインの延長からのスローインが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む〕	両チーム	両チーム
<b>〔合図〕</b> ・ブザーを3秒程度鳴らす。 ・右の合図(ジェスチャー)を示す(立ち上がる必要はない)	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 

※第4ピリオドまたは延長の最後の2分間に、得点された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。

#### 〔合図の出し方〕

タイムアウトや交代が予想される場面では、スコアラー以外のメンバーもチーム・ベンチの様子に注意を払い、チームからの請求や申し出に即座に対応できるよう心がける。ただし、いかなる場合も、**スコアラー自身が目で見てはっきりと確認してから合図をする**ようにする。

- ①審判の笛のあとの合図は、審判がバイオレーションやファウルの伝達を終えてからすみやかに行う。**次のようなときは、合図は次の機会まで控える。**
  - ・フリースローの場合、審判が1投目のボールをシューターに与えたとき
  - ・スローインの場合、審判がスローインするプレーヤーにボールを与えたとき
- ②フィールドゴールやフリースローの後の合図は、事前に請求や申し出があればゴールされた瞬間に行う。ゴール後に請求や申し出があった場合はすみやかに合図を行う。(タイムアウトまたは交代が認められる時機は、ゴールのあと、得点されたチームのプレーヤーがスローインのボールを手にする前までである)
- ③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。交代に時間差がある場合、審判が気づいていなければ再びブザーを鳴らして知らせる。
- ④タイムアウトの請求時に交代の申し出もある場合は、タイムアウトの合図のみを行う。(タイムアウトが認められた時点で、交代も認められることになる)
- ⑤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対しては、ブザーは鳴らさない。
- ⑥タイムアウトは、各チームが前半(第1・2ピリオド)に2回、後半(第3・4ピリオド)に3回、各延長時限に1回ずつとることができる。ただし、**第4ピリオドの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない。**規定回数のタイムアウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また、規定回数をこえるタイムアウトの請求は受け付けない。(使わなかったタイムアウトを後半や延長時限に持ち越すことはできない)

## (2)5ファウル等の連絡

次の場合、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

- ・プレーヤーの5個目のファウル
- ・プレーヤーの合計2個目のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
- ・コーチ自身の2個目のテクニカルファウル（記号C）またはコーチに記録される3個目のテクニカルファウル（記号B、C）

## (3)チームファウルペナルティーの表示

各ピリオド（延長時間は第4ピリオドの続きと見なす）で、チームに4個目のプレーヤーファウルが宣せられたら、そのあと**ボールがライブになってから、赤い標識を表示する**。このとき、審判に直接連絡する必要はない。5個目のファウルの後に、審判が気付かずにスローインさせようとしたときには、ブザーを鳴らして知らせる。（「ライブ」については12ページのコラム参照）

### チームファウルの個数とチームファウルペナルティーの表示のタイミング

- 4個目のチームファウルのときに「4」を表示
- その後**ボールがライブになったときに「赤い標識」**を表示
- 5個目のチームファウルのときに「5」を表示
- 6個目以降のチームファウルのときも「5」を表示し続ける

4個目のファウルの後、ボールがライブの状態になる前に赤い標識を表示すると、審判がその表示を見てファウルが5個目であると勘違いをし、与えるべきでないフリースローを与えてしまうことがある。この誤りを起こさせないために、動作b.のタイミングは厳格に守る必要がある。

## (4)ポゼッションアロー(矢印)の操作

ゲーム中、以下の要領に従って、次にボールが与えられるチームを矢印で表示する。

- ①ゲーム開始時のジャンプボールのあと、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、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。（それまでは矢印を表示しない。また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になり**オルタネイティングポゼッションのスローインが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする**。（早すぎてはいけない）

【注意】「オルタネイティングポゼッションのスローインが終わる」とは次のいずれかの場合を言う

- ・スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れる
- ・スローインするチームにバイオレーションが宣せられる
- ・スローインされたボールがバスケットに挟まったり載ったりする

- ③第2ピリオド以降（延長時間を含む）は、オルタネイティングポゼッションの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ピリオド終了時はすみやかに矢印の向きを変える**。



### 「オルタネイティングポゼッション」とは

現在の競技規則では、ジャンプボールはゲーム開始時に一度行うだけだが、かつては、各競技時間の開始時や、ヘルドボール、ダブルファウルの場合などにもジャンプボールを行っていた。このように、「以前の競技規則ならばジャンプボールを行っていた状況」のことを「ジャンプボールシチュエーション」という。オルタネイティングポゼッションとは、ジャンプボールシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。

alternating = 交互の      possession = 所有



## 4. アシスタントスコアラーの任務

### (1) スコアラーの補佐

得点やファウルのたびに、プレーヤーの番号、得点合計、ファウルの個数を声に出してスコアラーとの間で確認する。スコアラーは、スコアシート記入のためにプレーから目を離すこともあるので、**アシスタントスコアラーの声による補佐は不可欠である。**

例：「8番、3ポイント、37点目」 「5番のファウル3個目、チーム5回目」

### (2) ファウルの個数の表示

ファウルが起こるたびに、スコアラーからの連絡を受け、パーソナルファウルの個数、チームファウルの個数を示す標識を表示する。表示は会場全体にはっきりとわかるよう速やかに行い、一定時間（5秒程度）表示を続ける。

#### 〔留意点〕

- ①表示は必ず審判のレポート（伝達）を確認して行う。誰のファウルであるかを自分で勝手に判断し、審判のレポートの前に表示することがあってはならない。
- ②チームファウルの個数の表示は、5個目まで行う。（前ページのコラム参照のこと）
- ③ダブルファウルの場合、審判の合図に対応してスコアラーズテーブルの左側のチーム（チームA）のファウル個数を表示し、そのあとで右側のチーム（チームB）のファウル個数を表示する。

### (3) 電光表示装置の操作

得点やファウル個数、タイムアウトの回数の表示に電光装置を使う場合は、その操作を行う。

タイムアウトの回数の表示の例〔●点灯 ○無点灯〕

第4ピリオド、残り2:00以降でまだ1回目のタイムアウトをとっていない場合

表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	アクション
ランプ 3個表示	○ ○ ○	● ○ ○	1つ点灯
ランプ 2個表示	○ ○	○ ○	なにもしない
数字 加算式	0	1	1つ加算
数字 減算式	3	2	1つ減算

その後、第4ピリオド、残り2:00以降で1回目のタイムアウトをとった場合

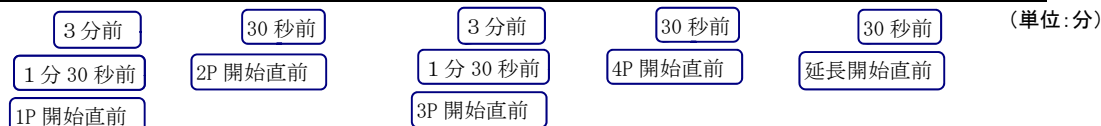
表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	アクション
ランプ 3個表示	○ ○ ○	● ● ○	上記より1つ点灯
ランプ 2個表示	○ ○	● ○	1つ点灯
数字 加算式	0	2	上記より1つ加算
数字 減算式	3	1	上記より1つ減算

## 5. タイマーの任務

### (1) 競技時間、インターバル、ハーフタイム、延長時限の計測時間とインターバル中の任務

ゲームは4回のピリオド(クォーターとも言う)からなる。延長時限は必要な回数だけ行う。ゲーム前のインターバルは、少なくともゲーム開始10分前から計測を行う。各ピリオドとインターバルの時間、およびインターバルにブザーを鳴らすタイミングは以下の通りである。

	開始前	1P	インターバル	2P	ハーフタイム	3P	インターバル	4P	インターバル	延長
高校・一般		10	2	10	10	10	2	10	2	5
中学		8	2	8	10	8	2	8	2	3



※ハーフタイム終了の30秒前は主審に知らせる(ブザーは鳴らさない)

### (2) ゲームクロックの操作

#### 計測スタート(タイムイン)

- 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プレーヤーが触れたとき  
(あとにフリースローが続く場合や、センターラインからスローインになる場合を除く)
- ③ 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




- 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
- 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

【注意】ショットクロックの合図が鳴っても、ゲームクロックを止めない。  
ただし、ショットクロックの合図が審判に聞こえないことによりショットクロックオペレーターから指示があったときは、直ちに止める。



ゲーム・クロックを止めるタイミング

#### 〔留意点〕

タイムイン (ゲームクロックを動かし始める)	タイムイン (審判の合図)	計測ストップ (ゲームクロックを止める)
 <p>その瞬間に上げていた手のひらを握って下ろす 審判の合図(右図)にあわせる</p>	 <p>上げていた手を軽く振り下ろす</p>	 <p>その瞬間に手を開いて頭上に上げる</p>

- ① ゲームクロックを止めている間は、手をまっすぐ上に上げておく。ただし、「タイムアウトの間」と「フリースローで、その後にフリースローが続く場合またはスローインとなる場合」は手を上げておく必要はない。
- ② 各ピリオド、各延長時限の終了は、ゲームクロックのブザーで知らせる。ゲーム終了時、タイマーはプレーヤーから目を離さないようにし、終了前後に起こったゴールやファウルの時機を主審に聞かれたときに答えられる準備をしておく。カウントダウンを行う場合は、他のメンバーと一緒に進行。
- ③ めくり表示 「めくり式表示板」を使用する場合は、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。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

### (3) タイムアウトの計測・合図

審判がタイムアウトを宣したのちに、タイムアウト用のストップウォッチで1分をはかり始める。50秒経過、60秒経過の2回にわたり、ブザーを鳴らす。

## 6. ショットクロックオペレーターの仕事

### (1) ショットクロックの操作

#### 各ピリオド、延長時限開始のとき

- ・ショットクロックは **24 秒**を表示し、ストップの状態にしておく。
- ・第 1 ピリオド開始時は、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とき（プレーヤーがボールを持つかドリブルをしたとき）に動かし始める。
- ・第 2～第 4 ピリオドと延長時限の開始時は、スローインされたボールがコート内のプレーヤー（味方でも相手でも）に触れたときに動かし始める。

#### 審判の笛でゲームが止まった後スローインとなるとき

- ・ショットクロックは、審判が笛を鳴らした瞬間に止める。
- ・相手チームのスローインとなる場合は、**24 秒**にリセットする。
- ・同じチームのスローインとなる場合は、下表に従って処置する。

笛の要因	その後の処置	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>アウトオブバウンズ</b></li> <li>● <b>味方チームの負傷者の保護</b>など、味方チームに原因がある理由による中断</li> <li>● <b>ジャンプボールシチュエーション</b></li> <li>● <b>ダブルファウル</b></li> </ul>	残りの時間を継続してはかる	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>相手チームのファウル</b>やバイオレーション（アウトオブバウンズを除く）</li> <li>● <b>相手チームの負傷者の保護</b>など、相手チームに原因がある理由による中断</li> <li>● <b>どちらのチームにも関係のない理由</b>による中断（ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合を含む）</li> </ul>	バックコートからのスローインの場合	<b>24 秒</b> にリセット
	フロントコートからのスローインで残りが <b>14 秒以上</b> の場合	残りの時間を継続してはかる
	フロントコートからのスローインで残りが <b>13 秒以下</b> の場合	<b>14 秒</b> にリセット
<p>〔注意〕</p> <p>(1) ボールがリングに触れたあと、どちらのチームもボールをコントロールできないうちにファウルやバイオレーションが起こり、その結果、攻撃側チームにスローインのボールが与えられる場合は <b>14 秒</b>にリセットする。</p> <p>(2) 第 4 ピリオドや延長の最後の 2 分間に、タイムアウト後にスローインラインのアウトからスローインする場合も、上表の原則に従って処置する。ただし、相手チームに得点された後や、ファウルなどによって新たにボールの保持を得た後のタイムアウト後の場合は、<b>24 秒</b>にリセットする。</p> <p>(3) アンスポーツマンライクファウル等の後にセンターラインのアウトからのスローインでゲームが再開されるときは <b>24 秒</b>にリセットする。</p> <p>(4) 「相手チームのバイオレーション（アウトオブバウンズを除く）」とは、「故意に足または脚（大腿部も含む）でボールをけったり止めたりする」などのことである。</p>		

- ・ショットクロックは、**24 秒**から計り始めるときは「表示なし」の状態にしておく。**24 秒未満**から継続または **14 秒**から計り始めるときは、その残り秒数を表示しておく。
- ・スローインされたボールがコート内のプレーヤー（味方でも相手でも）に触れたときに動かし始める。

#### フリースローのとき

- ・ショットクロックは「表示なし」の状態にしておく。
- ・最後のフリースローのボールがリングに触れた後、
  - 攻撃側チームがボールをコントロールしたときは **14 秒**にリセットし、動かし始める。
  - 防御側チームがボールをコントロールしたときは **24 秒**にリセットし、動かし始める。

#### ゲームクロックが動いている間にボールがリングに触れたとき ※パスのボールが触れた場合も含む

- ・ボールがリングに触れた瞬間に「表示なし」にする（リセットボタンを押し続けて非表示状態にする）。
- ・リングに触れたあと、
  - 攻撃側チームがボールをコントロールしたときは **14 秒**にリセットし、動かし始める。
  - 防御側チームがボールをコントロールしたときは **24 秒**にリセットし、動かし始める。

**ターンオーバーなどが発生したとき**

- ・ターンオーバーや、ショットされてリングに触れなかったボールを防御側プレーヤーがつかんだ場合など、ゲームクロックが動いているときにあらたなチームのボールのコントロールが始まったら、直ちにリセットし、あらためて24秒をはかり始める。

**各ピリオド、延長時限終了間際の操作**

- ・残り24秒未満で新たなチームのボールのコントロールが始まったときは、24秒にリセットし、24秒を表したまま動かさない。
- ・その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ときは14秒にリセットし、残り14秒以上であれば、ショットクロックを動かし始める。残り14秒未満であれば、14秒を表示したまま動かさない。
- ・残り14秒未満で新たなチームのボールのコントロールが始まったときは、24秒にリセットし、24秒を表したまま動かさない。
- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき、残りが14秒未満でなおかつあらたにショットクロックの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は、「表示なし」にする。

**(2) 補足事項****① 合図の音が聞こえなかったとき**

騒音のために24秒の合図が審判に聞こえなかったときや、合図が鳴らなかったときは、タイマーにゲームクロックを止めるよう指示し、立ち上がって手を振るとか、サイドラインまで行くとか、何らかの方法でできるだけ早く審判に知らせる。(ショットクロックのバイオレーション成立後のショットやファウル等は、原則として無効になる)

**② 誤ってリセットしてしまったとき**

表に従って、24秒または14秒にリセット、または継続の処置をとる。ただし、リセットするケースであっても、「ショットクロックをリセットすると相手チームが著しく不利になる」と審判が判断した場合は継続してはかる。

**③ 誤って合図をならしてしまったとき**

誤った合図は無視され、プレーはそのまま続けられるので、即座にリセットし、新たに24秒(あるいは14秒)をはかり始める。ただし、「誤った合図がなったためにボールをコントロールしているチームが著しく不利になる」と審判が判断した場合は、審判はゲームを止めてショットクロックの表示を審判がもっとも適正と思う残り時間に訂正する。

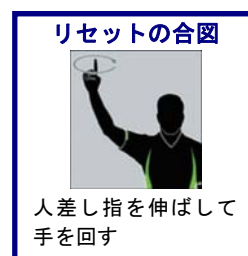
**④ 審判の合図**

審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。(右図参照)

**⑤ 旗等による表示**

ショットクロックの電光表示装置がない場合や故障した場合は、赤色の旗・ランプ等を準備し、次のように表示する。

24秒～11秒：表示なし 10秒～1秒：赤色を表示 0秒：合図を鳴らす



### (3) 操作のポイント

ショットクロックオペレーターは、「14 秒リセットか 24 秒リセットか継続か」の判断を瞬時にしながら、計測開始・停止・リセットの操作を行う。ゲーム中は、全神経をプレーに集中させることが必要である。

#### ① はかり始めのタイミング

ジャンプボール、リバウンド、ターンオーバーなど、ゲームクロックが動いているときに新たなボールのコントロールが始まる場合、「**ボールに触れること**」と「**ボールを持つこと（またはドリブルすること）**」の**違いを見極め**、ボールを持った（またはドリブルを始めた）瞬間にショットクロックを動かし始めなければならない。

特に、防御側チームのプレーヤーがボールを奪おうとする場合、防御側チームのプレーヤーが、パスやドリブルのボールに触れただけでは、防御側チームがボールをコントロールしたことにはならないし、攻撃側チームのボールのコントロールも終わらない。**防御側チームがボールをコントロールしたと判断するまでは、攻撃側チームの 24 秒（または 14 秒）の計測を続けなければならない。**

サイドラインまたはエンドラインのアウトからのスローインの場合は、アウトでボールが与えられたときに、すでにボールはコントロールされているので、コート内のプレーヤー（味方でも相手でも）が触れた瞬間にショットクロックを動かし始める。

#### ② ショットされたとき

**ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームがボールをコントロールした場合は、リセットせずに、24 秒（または 14 秒）をはかり続ける。**

ショットのボールが空中にあるときにショットクロックの合図が鳴った場合は、ショットが成功すれば得点が認められる。ショットが不成功でもボールがリングに触れれば、プレーは続行される。ショットのボールがリングに触れなければ、バイオレーションとなる。ただし、防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断すれば、プレーはそのまま続行される。

#### 「ライブ」と「コントロール」（「競技規則」から抜粋）

テーブルオフィシャルズの任務を正しく行うためには、「ライブ」と「コントロール」について正しく理解することが不可欠である。

##### 第 10 条 ボールのステータス（状態）

10-2 ボールは次のときにライブになる。

- ・ジャンプボールの場合、トスアップのボールがクルーチーフ（主審）の手から離れたとき
- ・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき
- ・スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき

##### 第 14 条 ボールのコントロール

14-1-1 チームコントロール（チームがボールをコントロールしていること）は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールが与えられたときに始まる。

14-1-2 （省略）

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき
- ・ボールがデッドになったとき
- ・フィールドゴールかフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき

## 7. ファウルの記録の仕方(特別な場合)

※ プレーヤー、コーチなどが失格・退場になる場合の記録の仕方

条項	事象	記載例																		
B8-3-2	プレーヤーの2個目のテクニカルファウル	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>T<sub>1</sub></td><td>P</td><td>T<sub>1</sub></td><td>GD</td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td>P<sub>3</sub></td><td>T<sub>1</sub></td><td>P<sub>1</sub></td><td>T<sub>1</sub></td><td>GD</td></tr> </table> GDを記入 (GD=Game Disqualification) 5回目の場合は欄外にGDを記入	T <sub>1</sub>	P	T <sub>1</sub>	GD		P	P <sub>3</sub>	T <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD							
T <sub>1</sub>	P	T <sub>1</sub>	GD																	
P	P <sub>3</sub>	T <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD															
B8-3-3	コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる2個目のテクニカルファウル	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>C<sub>1</sub></td><td>C<sub>1</sub></td><td>GD</td></tr> </table> GDを記入	C <sub>1</sub>	C <sub>1</sub>	GD															
C <sub>1</sub>	C <sub>1</sub>	GD																		
B8-3-4	上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウルと合わせて3個目のテクニカルファウル	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>C<sub>1</sub></td><td>B<sub>1</sub></td><td>B<sub>1</sub></td><td>GD</td></tr> </table> 欄外にGDを記入	C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD														
C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD																	
B8-3-5	2個目のアンスポーツマンライクファウル	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>U<sub>2</sub></td><td>P</td><td>U<sub>2</sub></td><td>GD</td><td></td></tr> </table> GDを記入(5回目なら欄外に記入)	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	GD														
U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	GD																	
B8-3-6	アンスポーツマンライクファウルとテクニカルファウル	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>U<sub>2</sub></td><td>P</td><td>T<sub>1</sub></td><td>GD</td><td></td></tr> </table> GDを記入(5回目なら欄外に記入)	U <sub>2</sub>	P	T <sub>1</sub>	GD														
U <sub>2</sub>	P	T <sub>1</sub>	GD																	
B8-3-7	ディスクォリファイングファウル	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>P</td><td>D<sub>2</sub></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Dを記入	P	D <sub>2</sub>																
P	D <sub>2</sub>																			
チームベンチパーソネルのディスクォリファイングファウル ※チームベンチパーソネル=「コーチ」「アシスタントコーチ」「交代要員」「5回のファウルを宣せられたチームメンバー」「チーム関係者」																				
B8-3-12	◆交代要員の場合	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> + コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B<sub>2</sub></td><td></td><td></td></tr> </table> 交代要員の枠にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	D					B <sub>2</sub>												
	D																			
	B <sub>2</sub>																			
◆アシスタントコーチの場合	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B<sub>2</sub></td><td></td><td></td></tr> </table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D</td><td></td><td></td></tr> </table> Aコーチの枠にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	B <sub>2</sub>			D															
B <sub>2</sub>																				
D																				
◆すでに5個のファウルを戦せられたチームメンバーの場合	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>T<sub>1</sub></td><td>P<sub>3</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>P<sub>1</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>D</td></tr> </table> + コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B<sub>2</sub></td><td></td><td></td></tr> </table> 欄外にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	B <sub>2</sub>												
T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D															
B <sub>2</sub>																				
ディスクォリファイングファウル(ファイティング)																				
B8-3-13	◆コーチだけの場合	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D<sub>2</sub></td><td>F</td><td>F</td></tr> </table> Dを記入し、残った枠にFを記入	D <sub>2</sub>	F	F															
	D <sub>2</sub>	F	F																	
	◆アシスタントコーチだけの場合	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B<sub>2</sub></td><td></td><td></td></tr> </table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr> </table> コーチの枠にBを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入	B <sub>2</sub>			F	F	F												
	B <sub>2</sub>																			
F	F	F																		
◆コーチとアシスタントコーチ両方の場合	コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D<sub>2</sub></td><td>F</td><td>F</td></tr> </table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr> </table> Dを記入し、残った枠にFを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入	D <sub>2</sub>	F	F	F	F	F													
D <sub>2</sub>	F	F																		
F	F	F																		
◆交代要員や5回のファウルを宣せられていたチームメンバーの場合	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>P<sub>2</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>T<sub>1</sub></td><td>P<sub>3</sub></td><td>P<sub>1</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>F</td></tr> <tr><td>T<sub>1</sub></td><td>P<sub>3</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>P<sub>1</sub></td><td>P<sub>2</sub></td><td>F</td></tr> </table> + コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B<sub>2</sub></td><td></td><td></td></tr> </table> 使用していない枠にFを記入。枠が埋まっている場合は欄外にFを記入 さらにコーチの枠にBを記入	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F	B <sub>2</sub>		
P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F																
T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F																
T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F															
B <sub>2</sub>																				