

TOマニユアル ハンドブック



JBA
JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION

2023年4月

(公財)日本バスケットボール協会 TO委員会

目次

第1章 はじめに	1	第6章 タイマー	22
第2章 テーブルオフィシャルズ全体	2	6.1 競技時間とインターバル	
2.1 テーブルオフィシャルズの構成		6.2 ゲームクロックの操作	
2.2 機材・用具		6.3 インターバル	
2.3 機材の確認		6.4 タイムアウト	
2.4 ミーティング		第7章 ショットクロックオペレーター	25
第3章 スコアラー1 (スコアシートの記入)	6	7.1 基本事項	
3.1 スコアシート		7.2 ショットクロックの操作	
3.2 ゲーム開始前の記入		第8章 コミュニケーション	31
3.3 ゲーム開始時の手続き		8.1 スコアラー系とタイマー系	
3.4 [C]ランニングスコア		8.2 スコアラー系のコミュニケーション	
3.5 [B]チーム欄		8.3 タイマー系のコミュニケーション	
3.6 スコアシートとスコアボードに相違がある場合		補章 オフィシャルタイムアウトと IRS、HCC	38
3.7 前半終了時の確認		1. オフィシャルタイムアウト	
3.8 ゲーム終了時		2. IRS	
第4章 スコアラー2 (審判への伝達)	13	3. HCC	
4.1 基本事項			
4.2 タイムアウトの手順			
4.3 交代の手順			
4.4 5ファウル、失格・退場の合図			
4.5 オルタネイティングポゼッションアロー			
第5章 アシスタントスコアラー	20		
5.1 ファウル個数の表示			
5.2 スコアボードの操作			

■■ 第1章 はじめに ■■

公益財団法人日本バスケットボール協会発行の「バスケットボール競技規則」の「まえがき」に、次の一文がある。

本規則の願いは、この競技が人間の体力や気力および人間らしい心を最高度に発揮して行われることである。(中略) この精神をあますことなく発揮するには、プレーヤーと審判と観衆と指導者との四方向からの努力がぜひとも必要である。

ここに言う「審判」には、審判員（クルーチーフ、アンパイア）だけでなく、テーブルオフィシャルズ（以下、TO）も含まれていると考えるべきである。審判員と TO は、ゲームの公正かつ円滑な管理をともに担う、1 つのチームである。

0.1 秒単位の時間管理、数多くの得点機会、回数制限のない選手交代など、他の競技には見られないバスケットボールの特性を考えれば、TO の重要性は明らかである。また、近年、B リーグ、W リーグなどトップリーグのゲームでは、プレーのハイレベル化と、各種機材の進化により、今まで以上に TO の専門性が高まっている。

本ハンドブックは、（公財）日本バスケットボール協会発行の「バスケットボール競技規則 2022」及び「テーブルオフィシャルズマニュアル 2021」に基づき、TO の基本的な知識の提供を目的とした入門書である。トップリーグのスコアラーズテーブルに座ることを目指す人たちだけでなく、バスケットボールに関わる、すべての人たちに手に取ってもらいたい。特に、審判は、ともにゲーム管理を担う仲間である TO が、どのような役割を担っているのかを知るために本ハンドブックを活用し、そしてぜひ実際に TO を経験していただきたい。また、指導者は、試合における重大なトラブルを防止してスムーズな試合運営を行うため、さらに、プレーヤーは国内の多くの大会において、参加チームが相互に TO を行うため、その基本的な役割及び業務そしてノウハウを知っておく必要がある。

TO は、とてもやりがいのある仕事である。ミスやトラブルが発生したときに非難されることがあり、無事にゲームを終えた後に対戦チームや観衆から称賛されることはめったにないかも知れない。しかし、両チームのコーチやプレーヤーが、TO の存在など忘れてしまったかのように、ゲームに集中して最高のパフォーマンスを発揮してくれたとしたら、それこそが、TO に対する最高の評価であると言える。TO クルーは、互いの健闘をたたえ、大きな達成感を味わうことであろう。

テーブルオフィシャルズは、抜群の身体能力も運動神経も必要としない。プレーの経験がなくてもよい。必要なものは、「正しい知識」「責任感」「豊かな経験」、そしてそれらを得ようとする意欲である。このハンドブックは、TO の「正しい知識」を得るとともに、TO への「責任感」を醸成することに資すると信じる。その上で、ミスやトラブルが発生したときはその事実を受け止めたうえで次なる成長につなげていただきたい。

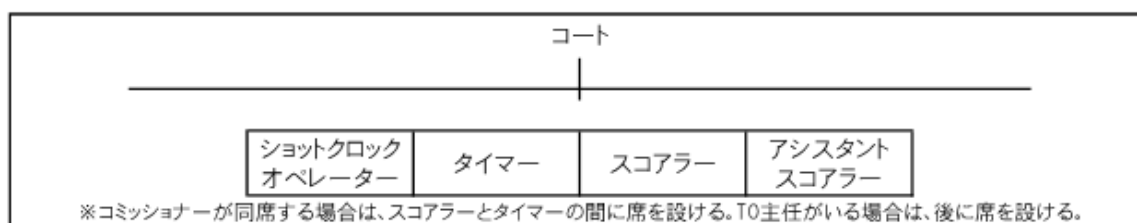
■ ■ 第 2 章 テーブルオフィシャルズ全体 ■ ■

2.1 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、以下の 4 名からなる。U12、U15 の年代では、任務を適切に分担して、さらに 1 名追加してもよい。

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）、アローの表示
アシスタントスコアラー	スコアボードの操作、ファウルの表示、スコアラーのサポート
タイマー	ゲームロックの操作（競技時間、インターバル、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（24 秒ルールの適用）

- スコアラーズテーブルの座席の配置は、下図の通りである。各クルーは、ゲーム開始前のインターバルが始まるまでに着席しておく。ハーフタイム中、後半開始の 5 分前までは席を離れてもよいが、一人は必ずとどまっておく。



- テーブルオフィシャルズには、「集中力」「チームワーク」「謙虚さと敬意」「向上心」が求められる。
- テーブルオフィシャルズは、審判と同様に中立の立場であることを忘れてはならない。
- 常に、端正な行動と服装を心がける。服装は、統一されていることが望ましい。

2.2 機材・用具〔競技規則 第 3 条〕

- テーブルオフィシャルズの業務に必要な機材・用具は、概ね次の通りである。

① スコアラー

- ポゼッションアロー（手動式または電光表示装置）
- 大音量ブザー
- 筆記用具（ボールペン[赤／黒 or 青]、定規、付箋、メモ用紙、バインダー）

② アシスタントスコアラー

- スコアボード（表示装置、操作盤）
- プレーヤーのファウルの表示器具（1～5）または電光表示装置
- チームファウルの表示器具（1～4）または電光表示装置
- チームファウルペナルティの赤い標識または電光表示装置
- 筆記用具（ボールペン、メモ用紙）

③ タイマー

- ゲームクロック。自動的に大きな音の合図が鳴るもの
 - ストップウォッチ
- ④ ショットクロックオペレーター
- ショットクロック。自動的に大きな音の合図が鳴るもの

【補足】

- テーブル上の機材（操作盤、入力装置）は、TO が競技規則で定められた通りに着席できるよう配置する。
- チームファウルの表示器具（積み上げ式または電光装置）は、センターラインから等距離の位置に配置する。
- 2023 年競技規則改定により、チームファウル数の表示は 4 までとなり、チームファウルペナルティの表示は赤色の標識のみ（数字の表示なし）となった。ただし、当面の間、これまでの表示器具（赤色表示時に 4 または 5 が表示されるもの）の使用も認める。
- ポゼッションアローは、スコアラーステーブルの上のみ(センターライン延長線上の一箇所)に表示することを原則とする。ただし、複数箇所の表示の同期が保証され、大会主催者が承認する場合は、スコアラーステーブル上を含む複数箇所の表示も可とする。
- ゲームクロックとショットクロックのブザーは、異なる音色のものとする。それぞれ手動でも鳴らせることが望ましい。スコアラーステーブルのブザーは、さらに 2 つのクロックのブザーと異なる音色のものが望ましい。ただし、準備できないときは、ゲームクロックまたはショットクロックのブザーと音色を兼ねてもよい。
- スコアボードは、前後半を通じて、チーム A を左に、チーム B を右に表示することを原則とする。対面に 2 台設置する場合も、原則として鏡合わせの表示にはしない。
- 各機材の電源コンセントがゲーム中に抜けることのないよう十分に配慮する。
- メモ用紙は、プレイヤーの番号や得点を一時的に書き留めるときに用いる。アシスタントスコアラース用の記録用紙（ファウル記録表やランニングスコアなど）は用いない。（二重記録でトラブルにつながる可能性があるため。）
- 付箋は、スコアシートやスコアボードの操作盤にユニフォームの色に近い色のものを貼り、誤記入や誤操作の予防に役立つ。また、後で審判に確認したいスコアシートの箇所に貼っておくなどの使い方もできる。

2.3 機材の確認

- ゲームクロック、ショットクロック、スコアボードなどの機材は、会場ごとに仕様が異なるので、早めに会場に入り実際に操作するなどして、その操作方法(修正方法を含む)と特性を把握する。
- ゲームが連続して行われる場合は、同じコートで従事するすべての TO チームが機材確認の内容を共有できるよう配慮する。
- 主な機材確認のポイントは、以下のとおりである。

(1) スコアボード

- 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- 得点の表示方向（A チームが左、B チームが右）

- タイムアウト回数の表示方法（加算式 or 減算式 or ランプ表示）
- チームファウル数、クォーター数・OT(延長)・INT(休憩)表示の有無

(2) ゲームクロック

- 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- 10 分の 1 秒表示機能の有無
- 次のクォーター、インターバル、オーバータイムの計測開始方法（プリセット機能の有無を含む）
- ブザーと 0 秒表示とのタイムラグの有無

(3) ショットクロック

- 操作盤（入力装置）の操作方法及び修正方法
- 10 分の 1 秒表示機能の有無
- インナークロックと表示との関係（例：「16」は 16.0～15.1 秒か、16.9～16.0 秒か）
- 非表示機能の有無
- ブザーと 0 秒表示とのタイムラグの有無
- 14 秒リセットの方法（「24」を表示せずに 14 秒にリセットできるか）

(4) ブザー類

- ブザーの種類とそれぞれの音量・音色。
- スコアラー用は、クロックのブザーと別か。どちらかと同じか。
- タイマー用のブザーは、スコアラー用と別か。共用の場合、スイッチボタンはタイマーも押せる位置にあるか。

【注意】

- タイムアウトと交代のブザーはスコアラーが鳴らし、インターバルとタイムアウトのブザーはタイマーが鳴らす。タイマー用のブザーがない場合（スイッチがタイマーの押せる位置にない場合）は、スコアラーがタイマーの代わりに鳴らす。

2.4 ミーティング

(1) ゲーム前のミーティング

- ゲーム前のミーティングでは、ゲームやチームの特徴、会場の施設設備に関する事、競技規則に関する事、クルー間の役割分担など、ゲームに向けて必要な情報共有を行う。
- TO と審判とのミーティングも実施することが望ましい。その際、前記で確認した機材の特性等については、審判とも情報を共有する。

(2) ゲーム後のミーティング

- ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の振り返りを行う。ミスやトラブルに対しては、原因の分析と再発防止策の検討を行う。また、疑問点があれば、競技規則や TO マニュアルで確認したり、審判に尋ねたりして解消を図る。これらのことが、TO クルーの技量の向上に繋がる。

■■ 第3章 スコアラー1（スコアシートの記録） ■■

3.1 スコアシート〔競技規則 第8章 A〕

- 日本協会公認の公式のスコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなる。

- 1枚目（白色）・・・オリジナル。日本協会用
- 2枚目（青色）・・・第1のコピー。大会主催者用
- 3枚目（ピンク色）・・・第2のコピー。勝ちチーム用
- 4枚目（黄色）・・・第3のコピー。負けチーム用

- スコアシートは、5つの部分に分かれている（右図）。

- 〔A〕ヘッダー部分（大会名、日時、場所等）
- 〔B〕チーム欄
- 〔C〕ランニングスコアと得点記入欄
- 〔D〕最終結果記入欄
- 〔E〕TO、審判のサイン欄

- 記入には、濃色（黒/青）と赤色のボールペンを用いる。

- 直線を引く場合は、定規を用いる。ただし、ランニングスコア

の数字を消す短い斜線（/または\）とチームファウルの数字を消す×印は、定規を用いずに引いてもよい。

- 軽微な記入ミスは、間違いを二本の横線で消し、その周囲の余白に正しい記録を記入して訂正する。記入ミスが甚だしい場合は、プレーのインターバルやハーフタイムにクルーチーフに報告し、指示を仰ぐ。

- 一方または両方のチームの得点が160点を超えた場合、2組目のスコアシートを準備して記入する。2組目のスコアシートには、チーム名とランニングスコアのみを記入する。ランニングスコアは1点目を161点目と読み替える。スコアシートを提出または配布する際には、1枚目と2枚目をホッチキスで留めておく。

The image shows a standard basketball score sheet with five red boxes labeled A through E. Box A is the header section for team names, date, time, and venue. Box B is the team information section. Box C is the main scorekeeping area with columns for time, points, fouls, and technical fouls. Box D is the final result section. Box E is the section for timeouts and referee signatures.

3.2 ゲーム開始前の記入

(1) 〔A〕ヘッダー部分（大会名、日時、場所など）

- 以下のことを、濃色（黒/青）のボールペンで記入する。
 - チーム名。（ホームチームまたはプログラムで先に書かれているチームが「A」、他方が「B」）
 - 大会名、ゲーム番号、年月日、場所、開始時刻（24時間制）。
 - クルーチーフ及びアンパイアの氏名。

チームA: TeamA	東西スターズ				チームB: TeamB	南北ファイターズ			
大会名 Competition	全日本バスケットボール選手権大会	日付 Date	2021/11/28	時間 Time	13:30	クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎		
Game No.	12	場所 Place	▲▲スーパーアリーナ			1st アンパイア Umpire1	大阪 次郎	2nd アンパイア Umpire2	愛知 三郎

(2) [B]チーム欄 (プレーヤーとコーチ)

- ゲーム開始予定の少なくとも 40 分前までに、チームから提出されたメンバーリストを元に、プレーヤーとコーチの氏名、ユニフォームの番号、ライセンス番号 (下 3 桁) 等を記入する。
- プレーヤーは、ユニフォームの番号順 (00、0、1、・・・、99) に記入する。
- キャプテンは、氏名の横に (CAP) と記入する。

【補足】

- 次のことは、大会主催者の考えにより変更することができる。
 - メンバー表の提出時間
 - ライセンスナンバー記載の有無。
 - トーナメント 2 試合目以降のライセンスナンバー記載の有無
 - ゲームに登録できるプレーヤー数
- ゲーム開始前の記入事項は、プリンター印字も可とする。

チームA:		東西スターズ	
TeamA		チームファウ	
タイムアウト		クォーター	
クォーター Quarter ①	1 2 3 4	1 2 3 4	
クォーター Quarter ②	1 2 3 4	1 2 3 4	
オーバータイム Overtimes			
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.
1	1:2:3	北海 一郎	00
2	2:3:4	青森 二郎	1
3	3:4:5	茨城 三郎	2
4	4:5:6	新潟 四郎	5
5	5:6:7	静岡 五郎 (CAP)	8
6	6:7:8	滋賀 六郎	9
7	7:8:9	鳥取 七郎	12
8	8:9:0	香川 八郎	18
9	9:0:1	福岡 九郎	22
10	0:1:2	岩手 太郎	23
11	1:2:3	栃木 次郎	34
12	2:3:4	長野 三郎	91
13			
14			
15			
16			
17			
18			
コーチ		0:0:1	山口 馬助
A. コーチ		0:0:2	島根 玉子

3.3 ゲーム開始時の手続き

- ヘッドコーチは、ゲーム開始の遅くとも 10 分前までに次のことを行う。(チーム A のヘッドコーチが先に行う。)
 - 記入されたチームメンバーの氏名・番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認する。
 - ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの Player in 欄に小さな×印を濃色 (黒/青) で記入する。
 - キャプテンが 5 人の中に含まれていないときは、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。
 - スコアシートにサインする。
- スコアラーは、次のことを行う。

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Fouls
				1 2 3 4 5
1	1:2:3	北海 一郎	00	×
2	2:3:4	青森 二郎	1	×
3	3:4:5	茨城 三郎	2	×
4	4:5:6	新潟 四郎	5	×
5	5:6:7	静岡 五郎 (CAP)	8	
6	6:7:8	滋賀 六郎	9	×
7	7:8:9	鳥取 七郎	12	
8	8:9:0	香川 八郎	18	×
9	9:0:1	福岡 九郎	22	
10	0:1:2	岩手 太郎	23	
11	1:2:3	栃木 次郎	34	
12	2:3:4	長野 三郎	91	
13				
14				
15				
16				
17				
18				
コーチ		0:0:1	山口 馬助	山口
A. コーチ		0:0:2	島根 玉子	

- ヘッドコーチのチームメンバー確認後に、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、Player in の空白に線を引く。プレーヤーが 17 人未満の場合は、ファウルの欄に達するところ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。
- ゲーム開始前に、最初に出場する両チームの 5 人のプレーヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。
- 申し出と異なる番号のプレーヤーが出場していたら、直ちにクルーチーフに知らせる。この場合、罰則を課されることなく誤りが訂正される。

【補足】

- チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチがいないときは、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に（CAP）と記載される。

コーチ		静岡 五郎 (CAP)		
A. コーチ				

- 大会によっては、ヘッドコーチとアシスタントコーチの氏名の確認を、最初の5人のプレーヤーの確認と同時に行うことがあるので、メンバーリスト提出時までにはコーチ確認の時機を大会主催者に確認しておく。

3.4 【C】ランニングスコア

- ランニングスコア欄は、4列からなる。左側の2列はチームA、右側の2列はチームBが使用する。中央の2列は得点合計の数字で、外側の2列は、得点したプレーヤーの番号の記入欄である。
- 第1Qと第3Qは赤色ペンを使用し、第2Qと第4Qは濃色（黒/青）ペンを使用する。OTは第4Qの続きと見なすので、濃色（黒/青）ペンを使用する。
- 得点の記入方法は、以下のとおりである。

	<p>1 点</p> <ul style="list-style-type: none"> • 点数の上に塗りつぶした円（●）を描く。 • その横にプレーヤーの番号を記入する。 <p>〔例〕A8とB14のフリースローによる得点</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>53</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	6	4	8	14	52	52	53	53						
A	B																	
6	4																	
8	14																	
52	52																	
53	53																	
	<p>2 点</p> <ul style="list-style-type: none"> • 点数の枠に対角線（/または\）を描く。 • その横にプレーヤーの番号を記入する。 <p>〔例〕A10のフィールドゴール（2点）</p> <p>※ 対角線は、利き手により書きやすい方を描く。</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>52</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	8	14	52	52	10	53	A	B	8	14	52	52	10	53
A	B																	
8	14																	
52	52																	
10	53																	
A	B																	
8	14																	
52	52																	
10	53																	
	<p>3 点</p> <ul style="list-style-type: none"> • 点数の枠に対角線（/または\）を描く。 • その横にプレーヤーの番号を記入し、○で囲む。 <p>〔例〕A8のフィールドゴール（3点）</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>56</td> <td>56</td> </tr> <tr> <td>57</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>58</td> </tr> </tbody> </table>	A	B	8	14	56	56	57	57	8	58						
A	B																	
8	14																	
56	56																	
57	57																	
8	58																	

【補足】

- フィールドゴールが2点か3点かは、審判が判断する。スコアラー自身が（シューターがラインを踏んだかどうかを見て）判断するものではない。審判のシグナルに従って、2点または3点を記録する。
- 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したもとして記入する。

- ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたとき（ゴールテンディング及びインタフェアレンス）は、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。

- 各クォーター、オーバータイムが終わったときの記入方法は、以下のとおりである。

各クォーターの終わり

- 各チームの最後の得点を太い○で囲む。
- その点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。
- 得点合計の記入欄に、そのQの色で点数を記入する。

スコア	第1クォーター	A	24	B	20
Score	Quarter1	A	24	B	20
	第2クォーター	A		B	
	Quarter2	A		B	
	第3クォーター	A		B	
	Quarter3	A		B	
	第4クォーター	A		B	
	Quarter4	A		B	
	オーバータイム	A		B	
	Overtimes	A		B	

	A	B
6	16	8
8	17	14
	18	18
10	19	14
	20	4
8	21	21
	22	14
	23	10
8	24	24
	25	25
6	26	6

オーバータイム

- 第4Qが終わって同点の場合、濃色（黒/青）ペンで、各チームの最後の得点を太い○で囲み、それらの点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。
- 得点合計の記入欄に第4Qの得点を記入する。
- OTが終わって、さらに同点の場合は、そのOTの最終得点を○で囲み、それらの点数と得点したプレーヤーの番号の下に太い横線を引く。この場合、得点合計の記入欄には、OTの得点はまだ記入しない。

スコア	第1クォーター	A	24	B	20
Score	Quarter1	A	24	B	20
	第2クォーター	A	20	B	31
	Quarter2	A	20	B	31
	第3クォーター	A	19	B	19
	Quarter3	A	19	B	19
	第4クォーター	A	31	B	24
	Quarter4	A	31	B	24
	オーバータイム	A		B	
	Overtimes	A		B	

	A	B
	90	14
8	91	91
	92	92
	93	4
8	94	4
	95	95

ゲーム終了

- ゲームが終了したら、すぐに終了時間（24 時間制）を記入し、最終得点を太い○で囲み、最終得点と得点したプレーヤーの番号の下に2本の太い横線を引く。
- 各チームのランニングスコアの残りの欄に濃色（黒/青）の斜線（\）を引く。
- 得点合計の記入欄に第4Qの得点を記入する。
- OTの欄は、行わなかったときは斜線（/）を引く。行ったときは、OTの合計点を記入する。
- 最終スコア、勝者チーム名を記入する。

オーバータイムなしの場合

スコア	第1クォーター	A	25	B	17
Score	Quarter1	A	25	B	17
	第2クォーター	A	16	B	27
	Quarter2	A	16	B	27
	第3クォーター	A	24	B	30
	Quarter3	A	24	B	30
	第4クォーター	A	27	B	16
	Quarter4	A	27	B	16
	オーバータイム	A	/	B	/
	Overtimes	A	/	B	/
最終スコア	Final Score	A	92	B	90
勝者チーム	Name of Winning Team	南北ファイターズ			
試合終了時間	Game ended at (hh:mm)	16:05			

オーバータイムありの場合

スコア	第1クォーター	A	24	B	20
Score	Quarter1	A	24	B	20
	第2クォーター	A	20	B	31
	Quarter2	A	20	B	31
	第3クォーター	A	19	B	19
	Quarter3	A	19	B	19
	第4クォーター	A	31	B	24
	Quarter4	A	31	B	24
	オーバータイム	A	8	B	6
	Overtimes	A	8	B	6
最終スコア	Final Score	A	102	B	100
勝者チーム	Name of Winning Team	南北ファイターズ			
試合終了時間	Game ended at (hh:mm)	16:15			

	A	B
	93	4
8	94	4
	95	95
	96	96
8	97	5
	98	98
	99	99
8	100	5
	101	101
12	102	02
	103	103
	104	104
	105	105
	106	106
	107	107
	108	108
	109	109

3.5 (B)チーム欄

- チーム欄には、ゲーム出場の有無、個人とチームのファウル、タイムアウトを記録する。

(1) ゲーム出場の記録

- ゲーム出場は、「Player in」欄に記録する。
- ゲーム開始時の 5 人のプレーヤーには、濃色（黒/青）の×に、赤色の○がつけられている。
- ゲームの途中から出場するプレーヤーは、初めてゲームに入るときに、その Q の色で小さな×を描く。○はつけない。

チームA:		東西スターズ										
Team A		Team fouls										
タイムアウト Time-outs		クォーター Quarter ①										
6		②										
クォーター Quarter ③		クォーター Quarter ④										
8	10	④										
クォーター Quarter ⑤		オーバータイム Overtimes										
5												
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Play in	ファウル Fouls							
1	1	2	3	北海 一郎	00	×	P ₂					
2	2	3	4	青森 二郎	1	×	P	P	P ₂			
3	3	4	5	茨城 三郎	2	×	P ₀					
4	4	5	6	新潟 四郎	5	×						
5	5	6	7	静岡 五郎 (CAP)	8	×	P	P ₁				
6	6	7	8	滋賀 六郎	9	×	P ₂	P	T ₁			
7	7	8	9	鳥取 七郎	12							
8	8	9	0	香川 八郎	18	×	P	P	P ₂			
9	9	0	1	福岡 九郎	22							
10	0	1	2	岩手 太郎	23	×	P	P ₁	P ₃	U ₂	T ₁	GD
11	1	2	3	栃木 次郎	34							
12	2	3	4	長野 三郎	91	×	U ₂	P	U ₂	GD		
13												
14												
15												
16												
17												
18												
コーチ		0	0	1	山口 馬助					B ₁	C ₁	
A. コーチ		0	0	2	島根 玉子							

(2) ファウルの記録

- ファウルは、その Q の色で記号を記入して記録する。

種類	記号	意味
プレーヤー	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
	F	ファイティングによる失格退場
	GD	累積2個目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場
ヘッドコーチ	C	ヘッドコーチ自身の振る舞いに対するテクニカルファウル
	B	それ以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウル
	F	ファイティングによる失格退場
	GD	2個の「C」または累積3個目のテクニカルファウルによる失格・退場
	M	マンツーマンペナルティ (U12とU15のゲームのみ適用)

※ GD=Game Disqualification C=Coach B=Bench



- フリースローが与えられるファウルは、記号の後に小さくフリースローの数(1,2,3)を書く。
- 両チームに与えられる罰則の重さが等しくて、フリースローが相殺される場合は、記号の後に小さいcをつける。
- 累積 2 回目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルが記録されたときは、隣の枠に GD と記入する。5 回目だった場合は欄外に記入する。

※ ディスクォリファイングファウル（ファイティングを含む）の記録の仕方は、競技規則を参照すること。

★ **ここがポイント！（スローインファウル）2023年改正**

- スローインファウルとは、【最後の2分】にスローインをするプレイヤーの手からボールが離れる前にコート上で起きたディフェンスのパーソナルファウルのことである。罰則として、（チームファウルの個数に関係なく）1個のフリースローとボールのポゼッションが与えられる。
- スコアシートのファウル欄には「P₁」と記録する。チームファウルにもカウントする。

(3) 前半終了時とゲーム終了時

- 第2Qが終了したら、ファウル記録欄のうち、使用した枠を濃色（黒/青）の太い線で囲む。
- ゲームが終了したら、未使用の枠に濃色（黒/青）で太い横線を引く。

第2クォーター終了時

No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player no.	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
1	1	2	3	北海 一郎	00	⊗	P ₂						
2	2	3	4	青森 二郎	1	⊗	P	P					
3	3	4	5	茨城 三郎	2	⊗	P _C						
4	4	5	6	新潟 四郎	5	⊗							
コーチ				0	0	1	山口 馬助	山口	B ₁				
A. コーチ				0	0	2	島根 玉子						

ゲーム終了時

No.	Licence no.			選手氏名 Players	No.	Player no.	ファウル Fouls						
	1	2	3				1	2	3	4	5		
1	1	2	3	北海 一郎	00	⊗	P ₂						
2	2	3	4	青森 二郎	1	⊗	P	P	P ₂				
3	3	4	5	茨城 三郎	2	⊗	P _C						
4	4	5	6	新潟 四郎	5	⊗							
コーチ				0	0	1	山口 馬助	山口	B ₁	C ₁			
A. コーチ				0	0	2	島根 玉子						

(4) チームファウル

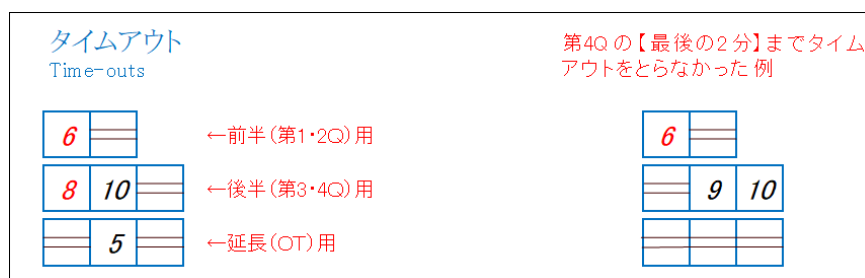
- プレイヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクオリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1から4までの枠に順番に大きい×印を記入する。
- ヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは、チームファウルに含まれない。ただし、プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のQに起こったものとして記録される。
- 各Qの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に2本の横線を引く。

		チームファウル Team fouls		
クォーター Quarter	①	⊗ ⊗ ⊗ ⊗	②	⊗ ⊗ ⊗ ⊗
クォーター Quarter	③	⊗ ⊗ ⊗ ⊗	④	⊗ ⊗ ⊗ ⊗

(5) タイムアウト

- 認められたタイムアウトは、記入欄に経過時間（分）を、そのQ（OT）の色で記入する。
 [例]第4Q残り3:44の場合・・・「7」を記入。（U15の場合は「5」を記入。）
 OT残り0:13の場合・・・「5」を記入。（U15の場合は「3」を記入。）
- 前後半の終了時、未使用の枠には2本の横線を引く。
- チームが第4Qの【最後の2分】までにタイムアウトをとっていない場合、後半の記入欄の最初の枠に2本の横線を引く。（タイムアウト1回分の権利が自動的に消滅する）





※【最後の2分】…第4Qと各OTの残り時間2:00以下の時間帯

3.6 スコアシートとスコアボードに相違がある場合

- スコアシートの記録とスコアボードの表示に不一致があり、スコアシートが正しい場合は、直ちにスコアボードを訂正する。
- スコアシートの記録に疑義がある場合、またはどちらかのチームから異議の申し立てがあった場合は、ゲームクロックが止まってボールがデッドとなるのを待って、ブザーを鳴らし、クルーチーフに知らせる。

3.7 前半終了時の確認

- スコアラーは、前半が終了したら速やかに、コミッショナーまたはTO主任立ち会いのもと、両チームのスコアラ―(マネージャー)と共に次のことを確認する。(コミッショナーもTO主任も同席していないときは審判が立ち会うことが望ましい。)
 - 前半の各プレイヤー、ヘッドコーチのファウルの回数
 - 前半の得点合計
 - 後半の最初にスローインするチーム

※ ファウルの回数の確認は、ファウルを宣せられたプレイヤー、コーチのみを対象に行う。

3.8 ゲーム終了時

- ランニングスコアの最終処理（終了時間、最終スコア、勝者チームの記入を含む）と、チーム欄の最終処理（未使用の枠に線を引くなど）を終えたら、4人のクルーが[E]サイン欄にそれぞれ署名する。
- スコアシートを審判員に渡し、点検を受ける。アンパイアが署名し、最後にクルーチーフが署名して承認した時点で、テーブルオフィシャルズとゲームとの関係は終わる。

スコアラ― Scorer	岩国 愛子
A. スコアラ― A.Scorer	柳井 和美
タイマー Timer	防府 佐和子
ショットクロックオペレーター-S.C.Operator	宇部 民江
クルーチーフ Crew Chief	東京 一郎
1stアンパイア Umpire1	大阪 二郎
2ndアンパイア Umpire2	愛知 三郎

■ ■ 第 4 章 スコアラー2（審判への伝達） ■ ■

4.1 基本事項

(1) ボールのステータス（状態）〔競技規則 第 10 条〕

- ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 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イヤーにボールが与えられたとき。
- ボールは次のときにデッドになる：
 - フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき。
 - ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
 - フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後にフリースローまたはスローインが続くとき。
 - ゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
 - チームがボールコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
- ショットのボールが空中にある間に審判が笛を鳴らしたりブザーが鳴った場合は、その瞬間にはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる。

(2) タイムアウト〔競技規則 第 18 条〕

- 両チームは、前半（第 1Q、第 2Q）に 2 回、後半（第 3Q、第 4Q）に 3 回、各 OT に 1 回タイムアウトをとることができる。
- とらなかったタイムアウトの権利を、後半又は OT に持ち越すことはできない。
- 第 4Q の【最後の 2 分】には、タイムアウトは 2 回までしか認められない。従って、後半にタイムアウトを一度もとらずに【最後の 2 分】を迎えたチームは、タイムアウトの権利 1 回分を自動的に失う。
※ 【最後の 2 分】・・・第 4Q または各 OT の競技時間 2:00 以下の時間帯
- ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみがタイムアウトを請求できる。
- コーチは、スコアラーに見えるように合図するか、またはスコアラーズテーブルに行き、タイムアウトの合図を手で示し、明確に要求する。
- タイムアウトの請求は、スコアラーがブザーで合図する前であれば、取り消すことができる。
- 条件付きの請求は認められない。例えば、「相手に得点されたらタイムアウト」と言う請求は許されない。
- 両チームからタイムアウトの請求がある場合は、先に請求したチームのタイムアウトが認められる。ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられることなく相手チームのフィールドゴールが認められたあとに与えられるタイムアウトは、この限りでない。

(3) 交代〔競技規則 第 19 条〕

- 交代要員のみが交代を申し出ることができる（ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチではない）。
- 交代要員は、スコアラーステーブルに行き、明確に交代の合図をするか、または交代席に座るものとする。交代要員は、すぐにプレーできる準備をしておかなければならない。
- 交代の申し出は、スコアラースがブザーを鳴らす前であれば、取り消すことができる。
- プレーヤーとなった交代要員、交代要員となったプレーヤーは、原則として、ゲームクロックが動き、ボールデッドとなるまで、再びコート上に戻るあるいはコート上から去ることはできない。
- 交代要員がプレーヤーとなり、プレーヤーが交代要員となるのは、次のときである：
 - 審判が交代要員をコートに招き入れたとき。
 - タイムアウトまたはプレーのインターバルの間は、交代要員がスコアラースに交代を申し出たとき。

(4) 認められる時機

- タイムアウトと交代が認められる時機は、次のときに始まる：
 - ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。ただし、ファウルのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - フリースローの成否にかかわらずスローインでゲームを再開する場合、フリースローが終わりボールがデッドになったとき（両チームのタイムアウト、交代）。
 - 相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームのタイムアウト）。
 - 【最後の 2 分】に、相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームの交代）
- タイムアウトと交代が認められる時機は、次のときに終わる：
 - スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき。
 - 最初のフリースローでフリースローシューターにボールが与えられたとき。
- スコアラースの合図（ブザー）は、ボールがデッドで、ゲームクロックが止まっているときにのみ鳴らす。ただし、相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームのタイムアウト）をのぞく。
- スコアラースの合図は、ゲームクロックを止めるものでもないし、ボールをデッドにするものでもない。

認められる時機 認められる時機の終わり	認められるチーム	
	タイムアウト	交代
審判が笛を鳴らしたあと (ファウルのときは審判のレポートのあと) スローインまたはフリースローをするプレーヤーに ボールが与えられるまで	両チーム	両チーム
フィールドゴールのあと スローインをするプレーヤーがエンドラインの アウトオブバウンズでボールを持つまで	得点されたチーム	どちらも認められない 【最後の2分】は得点されたチーム のみ認められる
フリースローに続くスローインの前 ・最後のフリースローが成功したあと ・テクニカルファウルのフリースローのあと ・UF、DQのフリースローのあと	両チーム	両チーム

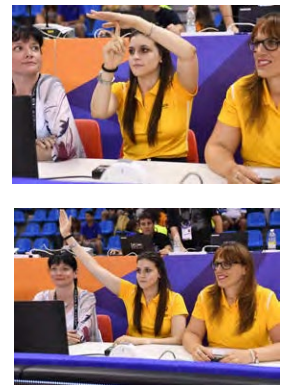
※【最後の2分】…第4クォーターと各オーバータイムの残り時間2:00以下の時間帯
UF…アンスポーツマンライクファイル DQ…ディスクォリファイングファウル

【補足】

- 競技規則で想定されていない理由（審判・TOの誤りや不注意、備品・施設等の不具合、隣のコートからボールが入った、コートが濡れたためにモップで拭いた、など）で審判がゲームを止めたときもタイムアウトや交代は認められる。ただし、【最後の2分】においては、一方のチームが著しく有利になる可能性があるため認められない。なお、負傷したプレイヤーの保護は、競技規則で想定された中断の理由であり、【最後の2分】であってもタイムアウトや交代が認められる。
- TOの誤りのうち、「認められる時機が終わった後のタイムアウトや交代の請求にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合は、タイムアウトや交代は認められない。

4.2 タイムアウトの手順

- タイムアウトの請求があった後、認められる時機になれば、直ちにブザーを鳴らしてタイムアウトの合図を示し、続いて請求のあったチームのベンチを開いた手で示す。
- 審判がタイムアウトの合図を示したときにタイムアウトは始まる。タイマーは、このときから1分を計り始める。
- タイマーは、50秒経過および60秒経過でブザーを鳴らす。（タイマー用のブザーがないときは、スコアラーがブザーを鳴らす。）



【補足】

- プレイヤーが5個目のファウルを宣せられた後のタイムアウトは、そのプレイヤーの交代が終わってから始まる。
- フィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後のタイムアウトは、プレイヤー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であれば、ショット成功後の請求であっても認められる。
- タイムアウトの請求と交代の申し出が同時にある場合は、最初にタイムアウトの請求をブザーと合図で伝え、引き続き交代を合図のみで伝える。ただし、【最後の2分】に交代の申し出をしているチームがフィールドゴールで得点され、相手チームからタイムアウトの請求があるときは、最初に交代の申し出をブザーと合図で伝え、引き続き、タイムアウトの請求をブザーと合図で伝える。



★ ここがポイント！（スコアラーの手順）

- タイムアウトは、得点された直後に請求されることがある。その請求を見落とさないために、スコアラーは、得点のたびに下の手順を踏む。（この手順の習慣化を目指す。）

ゴール成功 ⇒ ベンチの確認 ⇒ ボールライブの確認 ⇒ スコアシート記入

- 審判の笛の後には、ブザーを鳴らす前に、請求のキャンセルがないかに注意を払う。

4.3 交代の手順

- 交代の申し出があった後、認められる時機になれば、直ちにブザーを鳴らして交代の合図を示し、続いて申し出のあったベンチの方向を開いた手で示す。両チームから交代の申し出があった場合には、両方のベンチを指し示す。



- 交代要員は、審判がコートに招き入れるまでサイドラインの外にとどまるものとする。
- 交代するプレイヤーは、審判や TO に報告することなく、直接チームベンチに戻ることができる。



【補足】

- 【最後の 2 分】にフィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後の交代は、プレイヤー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であれば、ショット成功後の申し出であっても認められる。
- 交代は、ゲーム開始前には認められない。ただし、ウォームアップ中に負傷した場合を除く。この場合、相手チームは、希望する場合には、同数のプレイヤーを交代させることができる。
- フリースローシューターは、負傷や失格退場のときは交代が認められる。フリースローは交代したプレイヤーが行う。交代したプレイヤーは、次にゲームクロックが動き始めたあとでなければ、再び交代することはできない。

★ ここがポイント！（スコアラーの手順）

- 最後のフリースローが成功した後は、両チームともタイムアウトや交代が認められるので、次の手順を踏む。
ゴール成功 ⇒ 両方のベンチの確認 ⇒ ボールライブの確認 ⇒ スコアシート記入

★ ここがポイント！（同時刻入退場）

- プレイヤー（交代要員）は、1 度交代して交代要員（プレイヤー）になったら、次にゲームクロックが動き始めた後でなければ、再びプレイヤー（交代要員）となることはできない。これに反する同時刻入退場は、交代の後にフリースローやタイムアウトがあり、その後に再び交代があるときに起きやすいので、その可能性がある場面では、スコアラーとアシスタントスコアラーが協力して選手の出入りの確認を行う。
- 同時刻入退場を発見したときは、審判に伝え、審判からチームに伝えてもらう。

4.4 5 ファウル、失格・退場の合図

- 次の場合、スコアラーはブザーを鳴らして審判に伝える。
 - プレーヤーが、5 個目のファウルを宣せられ、プレーする資格を失ったとき
 - プレーヤーが、累積 2 個のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、失格・退場となる時
 - ヘッドコーチが、2 個目の「C」のテクニカルファウルを宣せられるか、または「B」と「C」を合わせて 3 個目のテクニカルファウルを宣せられ、失格・退場となる時
 - U12 のゲームで、ヘッドコーチが 3 回目のマンツーマンペナルティを宣せられ、失格・退場となる時
 - U15 のゲームで、ヘッドコーチが 2 回目のマンツーマンペナルティを宣せられ、失格・退場となる時
- 5 個目のファウルまたは、累積 2 個目のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられたプレーヤーが交代するときは、交代の合図は行わない。

【補足】

- スコアシートに次の例のように記録された場合、プレーヤー、ヘッドコーチは失格・退場となり、ベンチから去らなければならない。

失格・退場となる場合(例)							
プレーヤー	T ₁	T ₁	GD			2回の「T」	
プレーヤー	U ₂	P	U ₂	GD		2回の「U」	
プレーヤー	T ₁	P	P	P ₂	U ₂	GD	1回の「T」と1回の「U」
ヘッドコーチ	C ₁	C ₁	GD				2回の「C」
ヘッドコーチ	B ₁	B ₁	B ₁	GD			3回の「B」
ヘッドコーチ	C ₁	B ₁	B ₁	GD			1回の「C」と2回の「B」

※ディスクォリファイングファウル(記号「D」)は、1回で失格・退場になる。
(ディスクォリファイングファウルの記入例は、競技規則を参照すること。)

4.5 オルタネイティングポゼッションアロー〔競技規則 第 12 条〕

(1) 基本事項

- 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（両チームがボールに対して同等の権利を持ち、本来ジャンプボールで再開すべき場面）で、ジャンプボールの代わりにスローインでボールをライブにするゲーム再開の方法である。
- 最初のポゼッションの権利は、ジャンプボールの後、最初にライブのボールのチームコントロールを得られなかったチームに与えられる。
- アロー（矢印）は、次にスローインの権利が与えられるチームの攻める方向を示す。



(2) ジャンプボールシチュエーション

- 次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：
 - 第 1Q 以外の全ての Q や OT が始まる時。
 - ヘルドボールが宣せられたとき。
 - 誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
 - ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
 - 最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）。
 - どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
 - 両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。



(3) ゲーム開始時の表示

- ジャンプボールのトスアップの前は、アローは表示しない。または中立の状態にしておく。
- ジャンプボールの後、どちらかのチームがコート上でボールコントロールしたら、アローはその相手チームの攻めるバスケットの方向に向ける。
- ジャンプボールの後、どちらのチームのボールコントロールも確立されないうちにアウトオブバウンズになった場合やバイオレーションまたはパーソナルファウルが宣せられた場合は、スローインのボールが与えられたときに、相手チームが攻めるバスケットの方向にアローを向ける。（このスローインの後には、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに触れてもアローの向きは変えない。）
- ジャンプボールの後、どちらのチームのボールコントロールも確立されないうちにヘルドボールまたはダブルファウルが宣せられたときは、再びジャンプボールが行われるのでアローは表示なし（または中立の状態）のままにしておく。
- ジャンプボールの後、どちらのチームのボールコントロールも確立されないうちにアンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、フリースローのボールが与えられたときに、相手チームが攻めるバスケットの方向にアローを向ける。（フリースローに続くスローインの後には、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに触れてもアローの向きは変えない。）
- ジャンプボールの後、どちらのチームのボールコントロールも確立されないうちにテクニカルファウルが宣せられたときは、フリースローのボールが与えられたときに、相手チームが攻めるバスケットの方向にアローを向ける。（この場合、フリースローの後には、オルタネイティングポゼッションのスローインとなるので、ボールはアローの向きに攻めるチームに与えられ、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに触れたらアローの向きを変える。）

(4) ゲーム中のアローの操作

- オルタネイティングポゼッションのスローインは、スローインするプレーヤーにボールが与えられたときに始まり、次のときに終わる：
 - ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。
 - スローインするチームにバイオレーションが宣せられたとき。
 - スローインされたボールが、リングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
- アローの向きは、オルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変える。
手で反転するタイプのアロー（右図）の場合、アローに手を添えて速やかに向きを変える準備を行うが、高く持ち上げて見せる必要はない。
- 第 2Q が終了したときは、審判の確認のもと、速やかにアローの向きを反転する。（コミッショナーまたは TO 主任を置く場合は、一緒に確認する。）



【補足】

- 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前にファウルが宣せられた場合、アローの向きは変わらない。
〔例〕 A1 がオルタネイティングポゼッションのスローインしようとしているときに、B1 にチーム 3 個目のファウルが宣せられた場合、チーム A にファウルの罰則のボールポゼッションのスローインが与えられる。スローイン終了後もアローの向きは変わらない。
- スコアラーが誤って示したアローにより、ボールが本来のチームと逆のチームに誤って与えられた場合、スローインされたボールが正当にプレーヤーに触れたあとは、誤りを修正することはできない。

■ ■ 第 5 章 アシスタントスコアラー ■ ■

5.1 ファウル個数の表示

(1) プレーヤーのファウル

- 審判のレポートの後、プレーヤーのファウルの個数を示す標識を次の 3 段階で表示する。
 - ① 両チームのベンチに向けて
 - ② 観衆、プレーヤー、審判に向けて
 - ③ 再び両チームのベンチに向けて
- 標識をベンチに向けて 2 度表示するのは、ヘッドコーチがファウルの個数を確認して、必要に応じてプレーヤーを交代させる機会を作るためである。なお、電子式の場合は、5 秒程度表示する。
- 5 個目のファウルの場合は、②と③の 2 段階でよい。



(2) チームファウル

- プレーヤーのファウルのたびに、チームファウルの個数を示す。(個人ファウルより先に示す。)
- チームファウルの個数の表示は、4 個目まで行う。
- 1 チームに各 Q の 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具（赤色）をスコアラーズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。
- ヘッドコーチに記録されるファウルは、チームファウルに含めない。
- ボールをコントロールしているときのファウルに対しては、ボーナスショットは与えられない。

★ ここがポイント！（ファウル数の表示のタイミング）

- 表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行う。（どちらのチームのファウルかわかった時点で、チームファウルは表示できる。）迅速な表示が望ましいが、審判のレポート前に表示してはならない。
- チームファウルペナルティの赤色表示のタイミングは、厳格に守らなければならない。（審判は、赤色の標識を見てボーナスショットの有無を判断する。）
- 審判が赤色の標識に気づかずスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

5.2 スコアボードの操作

(1) 得点の表示

- フィールドゴール、フリースローの得点のたびにスコアラーと点数を声に出し合い、スコアシートのランニングスコアとスコアボードの得点が常に一致していることを確認する。
- 素早くスコアボードの更新ができるよう、攻めているチームの得点入力ボタンの近くに手を置くなど、常に準備をしておく。

【補足】

- 機材の仕様によっては、タイマーがスコアボードの得点入力を行うことがある。この場合、以下の2点に注意する。
 - ① タイマーは、得点入力よりゲームクロックの操作を優先する（【最後の2分】の得点の場合など）。
 - ② タイマーは入力のみ行い、表示された得点の確認（スコアラーとのコールの交換）はアシスタントスコアラーが行う。

(2) タイムアウト数の表示

- タイムアウト数の表示の方法は、機材により、様々なタイプがある。機材の仕様と表示方法について、ゲーム開始前に、クルーチーフ、両チームのヘッドコーチと共に必ず確認をしておく。

タイムアウト回数表示の例（第4Qの【最後の2分】まで一度も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	
		タイムアウトをとる前	1回目のタイムアウトをとった後
ランプ3個表示	○ ○ ○（無点灯）	● ○ ○（1つ点灯）	● ● ○（更に1つ点灯）
ランプ2個表示	○ ○（無点灯）	○ ○（なにもしない）	● ○（1つ点灯）
数字 加算式	0	1（1つ加算）	2（さらに1つ加算）
数字 減算式	3	2（1つ減算）	1（さらに1つ減算）

(3) プレーヤーと個人ファウルの表示

- コート上のプレーヤーの番号と個人ファウルの個数の表示機能がある場合は、ファウルや交代のたびにスコアラーとプレーヤーの番号やファウルの個数を声に出して確認する。

★ ここがポイント！（アシスタントスコアラーのアシスト）

- アシスタントスコアラーの任務は、スコアボードを操作したり、ファウルの個数を表示したりすることだけではない。その名前が示すとおり、スコアラーをアシストすることも大切な任務である。得点、ファウル、交代など、コート上の出来事をスコアラーと共に確認し、必要なときにスコアラーをアシストする。例えば、得点のときに、スコアラーがシューターの番号や、2点 or 3点の確認ができなかったときは、アシスタントスコアラーが番号・得点をコールする。

■■ 第6章 タイマー ■■

6.1 競技時間とインターバル〔競技規則 第8条〕

- ゲームは、10分（U15は8分）のクォーター（Q）を4回行う。同点の場合は、5分（U15は3分）のオーバータイム（OT）を必要な回数行う。
- ゲーム開始前と各QとOTの間にプレーのインターバルを設ける。ゲーム開始前のインターバルは20分、ハーフタイムは10分、その他のインターバルは2分とする。

※カッコ内はU15カテゴリー



INT	前半			ハーフ タイム	後半			INT	オーバータイム				
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	...		
20分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	10分	10分 (8分)	2分	10分 (8分)	2分	5分 (3分)	2分	...		
	タイムアウト 2回				タイムアウト 3回				タイムアウト 各1回				
プザーを鳴らすタイミング <table style="display: inline-table; vertical-align: middle; border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 0 10px;"> <tr> <td style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td> ・ゲーム前のインターバルとハーフタイム …… 残り3分、1分30秒、0秒 ・2分間のインターバル …………… 残り30秒、0秒 ・タイムアウト(1分間)…………… 残り10秒、0秒 </td> </tr> </table>												}	・ゲーム前のインターバルとハーフタイム …… 残り3分、1分30秒、0秒 ・2分間のインターバル …………… 残り30秒、0秒 ・タイムアウト(1分間)…………… 残り10秒、0秒
}	・ゲーム前のインターバルとハーフタイム …… 残り3分、1分30秒、0秒 ・2分間のインターバル …………… 残り30秒、0秒 ・タイムアウト(1分間)…………… 残り10秒、0秒												

【補足】

- ゲーム開始前のインターバルとハーフタイムの長さは、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 第4Qの【最後の2分】のタイムアウトは、2回までしか認められない。

6.2 ゲームクロックの操作〔競技規則 第49条〕

- タイマーは、次の表に従って、ゲームクロックをスタート/ストップさせる。
- 瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常にスタート/ストップボタンの近くに置いておく。

ゲームクロックの(スタート/ストップ)のタイミング		合図
スタート	<ul style="list-style-type: none"> • ジャンプボールのときは、ボールがジャンパーによって正当にタップされた瞬間 • 最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間(※1) • スローインのときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間(※2) <p style="font-size: small; color: blue;">(※1) フリースローの成否にかかわらずスローインが続く場合は除く。 (※2) フィールドゴール成功後のスローインでは、ゲームクロックは止まらない。 (【最後の2分】を除く)</p>	 上げていた手のひらを握っておろす
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 審判が笛を鳴らした瞬間 • タイムアウトを請求していたチームが、フィールドゴールで得点された瞬間 • 【最後の2分】にフィールドゴールが成功した瞬間 <p style="font-size: small; color: blue;">(※) ショットクロックのブザーだけでゲームクロックを止めてはならない。必ず審判の笛を確認してから止める。(ブザーが鳴ってもプレー継続する場合がある)</p>	 手を開き頭上にあげる
【最後の2分】… 第4Qと各OTの残り時間が2:00以下の時間帯		

【合図の仕方】

- ゲームクロックを動かし始めるときは、①スタートの瞬間に手を握り、②手をおろす、の2段階で合図する。

- ゲームクロックを止めるときは、ストップと同時に手をあげる。
- ゲームクロックを次に動かし始めるまでに間がある場合（審判からファウルのレポートがある場合、交代がある場合など）は、一旦手をおろす。
- 一旦手をおろしたときは、次のことを確認した後に再び手をあげる。
 - タイムアウトや交代の請求がなく、ショットクロックのリセット／継続の確認を終え、ゲーム再開の準備が整っていること。
 - コート上に各チーム 5 人のプレーヤーが出ていること。
- 各 Q 競技時間の開始時は、インターバルが終わったあと、他のクルーの準備が整っていること、コート上に各チーム 5 人のプレーヤーが出ていることを確認して、手をあげておく。

【マジックタイム】

- ショットクロックとゲームクロックの残り秒数の関係を勘案して、ゲームクロックを修正することがある。これを「マジックタイム」という。
- 例えば、ゲームクロックの残り 25.2 秒、ショットクロック 24 秒リセットでチーム A のスローインでゲーム再開し、A1 がボールを両手で持っているときにショットクロックのブザーが鳴り、ゲームクロック残り 0.8 秒で審判がバイオレーションを宣した場合、ゲームクロックは $25.2 - 24 = 1.2$ （秒）に修正され、チーム B のスローインで再開される。
- この修正は、必ず審判の指示のもとに行う。タイマーのみの判断で修正してはならない。

【Q、OT の終了間際のファウル】

- 各 Q や OT の終了間際にファウルが宣せられた場合、審判が残りの競技時間を決定する。タイマーは審判の指示した競技時間（最低 01.秒）を表示する。

6.3 インターバル

- ゲーム開始前は、20 分前（または大会主催者が決めた時間）からゲームクロックでインターバルの時間を計測する。
- 各 Q、OT の終了時は、ゲームクロックのブザーが鳴ったあと、終了間際の得点が記録・表示されていることを確認した後にインターバルの計測を始める。
- インターバルの終わりが近付いたら、以下のタイミングでブザーを鳴らし、競技開始（再開）までの時間を知らせる。
 - ゲーム前のインターバル及びハーフタイム・・・残り 3 分、1 分 30 秒、0 秒
 - 2 分のインターバル・・・・・・・・・・残り 30 秒、0 秒

6.4 タイムアウト

- スコアラーのタイムアウト請求を伝える合図（ブザー）のあと、審判がタイムアウトのシグナルを示したときに計り始める。
- 50 秒経過したらブザーを鳴らす。
- 60 秒経過してタイムアウトが終了したら、再びブザーを鳴らす。
- タイマー用のブザーがない場合（スイッチがタイマーの押せる位置にない場合）は、スコアラがブザーを鳴らす。



★ ここがポイント！（ゲームクロックの修正）

- ゲームクロックは修正することがある。修正の原因は、タイマーの操作ミスのほか、フリースローのリバウンダーのバイオレーションや、スローインのときのファウルなど、一旦ゲームクロックを動かすことが避けられない場合のこともある。
- スローインやフリースローのときに、クロックの残り時間を「432！」（4 分 32 秒）とコールして確認しておくことが、修正するときに役に立つ。タイマーは、このコールの習慣化を目指す。
- ゲームクロックの修正は、必ず審判の確認の元に行う。タイマーだけの判断で行ってはならない。

★ ここがポイント！（Q、OT 終了間際のファウル）2023 年 改正

- Qや OT の終了間際にファウルが宣せられた場合、審判はそのファウルが競技時間内に起きたかどうかを判断する。競技時間内に起きたと判断した場合は、残りの競技時間（0.1 秒以上）も審判が決定する。タイマーは、審判の指示に従いゲームクロックを修正する。この修正は、タイマーのミスとは見なさない。
- 「ゲームクロックに 0.0 秒を表示し、リバウンドの位置にプレーヤーを入れずにフリースローを行い、フリースロー終了後にインターバルに入る。」などのケースはなくなった。

■ ■ 第 7 章 ショットクロックオペレーター ■ ■

- コートでライブのボールのコントロールを得たチームは、24 秒以内にフィールドゴールのショットを試みなければならない（24 秒ルール）。ショットクロックオペレーターは、このルールを正しく適用するために、「ボールのコントロール」と、ショットクロックの操作方法（スタート／ストップのタイミング、ストップした後のリセット／継続の場合分け）を正確に理解し、ゲーム中は、プレーを見極めることに集中しなければならない。

7.1 基本事項

(1) ボールコントロール〔競技規則 第 14 条〕

- ボールのチームコントロールは、
 - 次のときに始まる
 - ジャンプボールやリバウンドの後、ボールを持つかドリブルを始めたとき
 - 相手チームから奪ったボールを持つかドリブルを始めたとき
 - スローインまたはフリースローでボールを与えられたとき
 - 次の間は継続する
 - そのチームのプレーヤーがボールを持つまたはドリブルをする
 - そのチームのプレーヤー同士でパスをする
 - 次のときに終わる
 - 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のボールがプレーヤーの手から離れたとき

(2) ショットクロックのスタート／ストップ〔競技規則 第 29 条 第 50 条〕

- ショットクロックは、下表に従って操作する。
- 瞬間を捉えて操作できるよう、手指は常にスタート／ストップ／リセットボタンの近くに置いておく。

ショットクロックの(スタート/ストップ/リセット)のタイミング	
スタート	<ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールのあと、タップされたボールをコート上のプレーヤーがコントロールした瞬間 フィールドゴールのショットまたは最後のフリースローが成功せず、ボールがリングに触れたあとにコート上のプレーヤーがボールをコントロールした瞬間 スローインのときは、コート上のプレーヤーがボールに触れた瞬間 ゲームクロックのスタートと一致
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らした瞬間 ゲームクロックのストップと一致 ストップ後、審判のシグナルを確認して継続かリセットかを判断する
リセット	<ul style="list-style-type: none"> フィールドゴールのショットが成功するか、リングに触れた瞬間 次のスタートのタイミングまでリセットの状態待つ ショットクロックが動いているときに、コート上で新たなチームのボールコントロールが始まった瞬間 リセット後、すぐにスタートする

※「ボールのコントロール」は、プレーヤーがボールを持つかドリブルを始めたときに始まる。ボールに触ったり、はじいたりしただけではコントロールは始まらない。

(3) リセット／継続の原則

- ゲームをスローインで再開するとき、
 - 次の場合は、リセット（24 秒または 14 秒）する。
 - 相手チームに原因がある中断（ファウル、相手チームの負傷者の保護など）
 - どちらのチームにも関係のない理由による中断（機材のトラブルなど）
 - ただし、どちらのチームにも関係のない理由で中断したとき、相手チームが著しく不利になると審判が判断したときは、リセットせずに残りの時間を継続してはかる。
 - 次の場合は残りの時間を継続してはかる。
 - 相手チームの正当なディフェンスの結果のアウトオブバウンズ
 - 自チームに原因のある中断（自チームの負傷者の保護、自チームのテクニカルファウルなど）
 - リセットの場合、スローインの場所がバックコートであれば 24 秒、フロントコートであれば 14 秒にリセットする。ただし、フロントコートからスローインする場合に、ショットクロックに 14 秒を超える時間が残っているときは、その権利は保護され、リセットせずに、残りの時間を継続してはかる。
- フィールドゴールまたは最後のフリースローのショットが成功せずにボールがリングに触れたあとは、攻撃側のチームがコントロールすれば 14 秒に、防御側チームがコントロールすれば 24 秒にリセットする。
 - ※ パスのボールが偶然リングに触れた場合も含む。
- ショットクロックが動いている間に新たなボールのコントロールが始まったときは、フロントコートかバックコートにかかわらず、24 秒にリセットする。

★ ここがポイント！（ショットクロックのリセット）

- 防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーが持っているボールに触れたり、パスのボールを弾いたりしただけでは、新たなボールコントロールは始まらない。一方、片手でも両手でも、ボールを支え持ったら、その瞬間に新たなボールコントロールが始まる。
- **例 1** A1 がフロントコートで持っているボールを B1 がはたき出してバックコートに転がったボールを A1 と B1 が追いかけていき、A1 が再びボールをつかんだ場合、チーム A のボールコントロールはその間途切れることなく続いている。
- **例 2** A1 から A2 へのパスに B1 が触れ、コートの外に出そうになったボールを B2 が追いかけてジャンプしてボールを片手でコート内に投げ入れてそれを A3 がつかんだ場合、B2 が空中でボールを投げ入れるために支え持った時点でチーム B のコントロールが始まるため、ショットクロックを 24 秒にリセットする。さらに B2 が投げ入れたボールを A3 がつかんだ時点でチーム A の新たなコントロールが始まるため、ショットクロックは A3 がボールをつかんだときに 24 秒にリセットする。

★ **ここがポイント！（ショットクロックの誤ったリセットの予防）**

- ショットクロックを継続すべき場面でリセットしてしまうミスは、修正に時間を要し、ゲームの流れに影響を及ぼしてしまう。このミスの予防のために、ショットクロックオペレーターは、審判の笛のたびに次の手順を踏む。（手順の習慣化を目指す。）

審判の笛 ⇒ ストップ ⇒ 審判のシグナルを確認 ⇒ 継続かリセットかを判断

★ **ここがポイント！（「コントロール」の意味）**

- 競技規則における「コントロール」と、スタッツ（公式記録）における「コントロール」の意味は、同じではない。例えば、リングに当たってはねたボールを、A1 が A2 に向けて意図的に弾いて A2 が掴んだ場合、スタッツでは、弾いた瞬間に「A1 がボールをコントロールした」として、A1 に 1 個のリバウンドが記録されるが、競技規則上は、A2 がキャッチしたときにボールのコントロールが始まるので、このときにショットクロックがリスタートされる。

7.2 ショットクロックの操作〔競技規則 第 29 条 第 50 条〕

- ここでは、ゲーム中の様々な場面での操作を説明する。説明中、次の表記を用いる。

表記	意味
リセット[24]	24 秒にリセット。ショットクロックの表示は□（何も表示しない。） ※ 非表示にできない機材の場合は□24を表示する。
リセット[14]	14 秒にリセット。ショットクロックには□14を表示
リセット[24,14]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインの場合は 14 秒にリセット（表示は□14）
リセット[24,14(継)]	バックコートからのスローインの場合は 24 秒にリセット（表示は□） フロントコートからのスローインで、ショットクロックが 13 秒以下の場合は 14 秒にリセット（表示は□14）し、ショットクロックが 14 秒以上の場合、残りの時間を継続してはかる。（残り秒数を表示。例：□16）
継続	ショットクロックの残りの時間を継続してはかる（残り秒数を表示。例：□7）
【最後の 2 分】	第 4Q または各 OT の競技時間が 2:00 以下の時間帯

A 各 Q、OT の初め

- ショットクロックは□24を表示しておく。
- 第 1Q は、ジャンプボールのあとにどちらかのプレーヤーがコート上でボールをコントロールしたときに□スタート。
- 第 2～4Q と各 OT は、スローインされたボールにどちらかのプレーヤーが正当に触れたときに□スタート。

B 審判の笛の後、スローインで再開するとき

- 相手チームに新たにボールが与えられ、**リセット[24,14]**となるケース
 - 攻撃側のパーソナルファウルやバイオレーションのあとに、防御側チームに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールが直接アウトオブバウンズになった、または攻撃側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあと、防御側に与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで、防御側チームに与えられるスローイン
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**リセット[24,14(継)]**となるケース
 - 防御側のファウルやバイオレーション（ボールを足で止めるなど）のあとに与えられるスローイン
 - リングに当たったボールに防御側プレーヤーが触れて（コントロールなし）アウトオブバウンズになったあとに、攻撃側に与えられるスローイン
 - ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（**リセット[14]**）
 - 負傷した防御側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
 - どちらのチームにも関係のない理由で審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン
（ただし、相手チームが著しく不利になると審判が判断したときは、継続することもある）
- 同じチームに引き続きボールが与えられ、**継続**となるケース
 - 防御側プレーヤーに最後に触れてアウトオブバウンズとなったあとに与えられるスローイン
 - ジャンプボールシチュエーションで攻撃側に与えられるスローイン（ボールがリングに挟まるジャンプボールシチュエーションを除く）
 - 負傷した攻撃側プレーヤーの保護のために審判がゲームを止めたあとに与えられるスローイン

C パーソナルファウルのフリースローを行うとき（あとにスローインまたはフリースローが続くときを除く）

- ショットクロックは （非表示）にしておく。
- フリースロー成功・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**。
- フリースロー不成功（ボールがリングに触れたとき）
 - 攻撃側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[14]**・**スタート**。
 - 防御側チームがボールコントロール・・・・・・・・・・・・ **リセット[24]**・**スタート**。

（どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、Bを参照）
- シューターのバイオレーション（エアボール等）・・・・・・・・ **リセット[24]** → スローイン → **スタート**。

D スローインファウルのフリースローを行うとき

※ 1 個のフリースローのあと、ファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開。

- **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。リセットの場合は、フリースローの間は非表示で、14 秒リセットの場合はスローインのときに **14** を表示する。

E テクニカルファウルのフリースローを行うとき

※ 1 個のフリースローのあと、ファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開。どちらのチームにもボールコントロールがないときは、ジャンプボールシチュエーション

- 攻撃側チームのファウルの場合は **継続**。防御側チームのファウルの場合は **リセット[24,14(継)]**。
- 継続の場合は、フリースローの間、残り秒数を表示しておく。14 秒リセットの場合は、フリースローの間は非表示でスローインのときに **14** を表示する。24 秒リセットの場合は、スローインまで非表示。

F アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルのフリースローを行うとき

※ 1~3 個のフリースローのあとに、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開。

- **リセット[14]**。フリースローの間は非表示で、スローインのときに **14** を表示する。

G フィールドゴールのショットが放たれたとき（パスのボールが偶然リングに当たった場合も含む）

- ショット成功 **リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- ショット不成功 ボールがリングに当たった瞬間に （非表示）にして、その後
 - 攻撃側チームがボールコントロール **リセット[14]**・**スタート**。
 - 防御側チームがボールコントロール **リセット[24]**・**スタート**。（どちらかのチームのボールコントロールが確立する前にアウトオブバウンズになったときは、B を参照）
- ショット不成功（ボールがリングに当たらなかったとき）
 - 攻撃側チームがボールコントロール **ショットクロックは止めない**。
 - 防御側チームがボールコントロール **リセット[24]**・**スタート**。

H 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ブザーが鳴ったとき

- ショットが成功したときとボールがリングに当たったときは、ブザーは無視し、G の操作を行う。
- ボールがリングに当たらなかったときはバイオレーションとなり、**リセット[24]** → **スローイン** → **スタート**。
- ただし、相手チームが速やかかつ明らかにボールコントロールできると審判が判断したら、ブザーは無視され、プレーは続行される。この場合は、相手チームがコントロールをしたら **リセット[24]**・**スタート**。

I ショットクロックが動いている間に、新たなボールコントロールが始まったとき

- **リセット[24]**・**スタート** (フロントコートでもバックコートでも、24 秒にリセットする。)

J 【最後の 2 分】のタイムアウト後のスローインのとき

※【最後の 2 分】に、バックコートでボールの権利を得たチームのヘッドコーチは、タイムアウト後のスローインの位置を、フロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来のスローインの位置）とするか選択することができる。

- バックコートを選んだ場合 **リセット[24]** 又は **継続** → スローイン → **スタート**。
- フロントコートを選んだ場合 **リセット[14]** 又は **継続** → スローイン → **スタート**。

※ バックコートを選んだ場合は、スローインの要因によりリセット[24]または継続となる。フロントコートを選んだ場合、タイムアウト前のショットクロックが 14 秒以上の時間を示していたら 14 秒にリセット。13 秒以下の時間を示していたら継続。リセット・継続の判断が他の場合と異なるので注意すること。

K 各 Q、OT の終了間際の表示方法

- ゲームクロック残り 24 秒～15 秒
 - リセットの場面が生じたら、**リセット[24]** し、 (表示なし)の状態(※)を続ける。
 - その後、ショットがあり、攻撃側がリバウンドのボールをコントロールしたら、**リセット[14]**・**スタート**。
- ゲームクロック残り 14 秒以下
 - リセットの場面が生じたら、競技時間終了まで (表示なし)の状態 (※) を続ける。
 - ※ リセットボタンを押し続けて非表示にする。それでも表示が消えない場合は **24** を表示しておく。

【補足】

- [審判の指示] 審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。また、スコアラーズテーブルからボールがリングに触れたかどうかの確認が難しい場合は、審判のシグナルを見て判断する。
- [誤った合図] 誤ってブザーが鳴った場合は、直ちにリセットして新たに計り始める。
(ショットクロックの合図は、ゲームクロックを止めるものでも、ボールをデッドにするものでもない)。



■ ■ 第 8 章 コミュニケーション ■ ■

- 審判と TO に課せられた「ゲームの公正かつ円滑な進行」というミッションを果たすためには、審判と TO 間、TO の各クルー間の緊密なコミュニケーションが欠かせない。ここでは、ゲームの様々な場面における、具体的なコミュニケーションの取り方（声がけ、ジェスチャー）について解説する。
- ここに書かれている場面は、一例に過ぎない。実際のゲームでは、様々な場面が考えられる。どのような場面でも、各クルーは、慌てることなく、適切にコミュニケーションを取りながら連携を図ることが重要である。

8.1 スコアラー系とタイマー系

- テーブルオフィシャルズは、スコアラー系（スコアラー、アシスタントスコアラー）と、タイマー系（タイマー、ショットクロックオペレーター）の 2 つのグループに分けられる。ゲーム中は、主にそれぞれのグループ内でコミュニケーションが取られる。（グループをまたいでコミュニケーションを取る場合もある。）

（1）スコアラー系

- スコアラー系の 2 人は、コート上の出来事（得点、ファウル、交代）を、2 人の目で見て、互いに声に出して確認し、スコアラーはスコアシートに記録し、アシスタントスコアラーは表示器具を示し、また、スコアボードを操作する。
- とともに、スコアシート記入やスコアボード操作のために、視線をプレーから外すこともあるが、「2 人ともプレーを見ていない空白の時間帯」が決して生まれないよう、互いに協力する。

（2）タイマー系

- タイマー系の 2 人は、ゲームクロックとショットクロックの管理を、互いに協力しながら行う。
- 審判の笛によるストップと、スローイン後のスタートは、タイマーとショットクロックオペレーターがそれぞれ正確にボタンを押し、2 人のスタート／ストップのコールを一致させる。
- ゲームクロックとショットクロックの残り時間を、常に 2 人で意識し、確認する。具体的には、タイマーは、スローインやフリースローの前に残り時間をコールし、ショットクロックオペレーターは OK と答える。ショットクロックオペレーターは、スローインの前や、リバウンド時に残り秒数をコールし、タイマーは OK と答える。
- 特に、カウントダウンはクロスして行うことを原則とする。パートナーがカウントダウンをしてくれている間、タイマー及びショットクロックオペレーターは、クロックの残秒表示ではなく、コート上のプレーに視線を向け、瞬間を捉えた正確なクロック操作に集中する。

8.2 スコアラー系のコミュニケーション

(1) 得点

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • ショットされたら、チームの色、番号、点数をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤 4 番スリー。カウント！ • 白 8 番ツー。アウト！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • フリースローシューターにボールが渡されたとき、チームの色、番号、本数等をコールし、成功なら「カウント」、失敗なら「アウト」とコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> • 白 4 番 1 投目。 • 白 4 番 2 ショット。 • カウント！ / アウト！
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • ショット成功したら、スコアシートに記入し、あらためて、チームの色、番号、得点、合計得点をコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤 4 番 3 点。23 点目。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • スコアボードを更新してチームの色、番号、点数を復唱し、さらに両チームの合計得点をコール。 (常にチーム A ⇒ チーム B の順に) 	<ul style="list-style-type: none"> • 赤 4 番 3 点。19 対 23。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> • スコアシートとスコアボードの得点が一貫していることを確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • OK！


※ A スコアラー … アシスタントスコアラー

※ タイマーがスコアボードの加点をする場合も、両チーム合計得点のコールはアシスタントスコアラーが行う。

★ ここがポイント！（得点の確認は 2 人で！）

- シューターの番号は、必ずスコアラーと A スコアラーの 2 人で確認する。ショットを放った段階で、スコアラーが番号を確認できなかったときは、「見えない！」とコールし、A スコアラーは「6 番！」のように答える。A スコアラーも確認できなかったときは、A スコアラーがシューターを目で追いかけて確認し、「シューターは 6 番」とスコアラーに伝える。スコアラーはシューターを目で追いかけることよりベンチの確認（タイムアウト請求の有無）を優先させる。

(2) ファウル

担当	アクション	具体例
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 審判が笛を鳴らしたら、スコアシート記入の準備を始める。(実際の記入は、審判のレポートのあと) 	<ul style="list-style-type: none"> 白のファウル。 8番だったら3回目。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 審判のレポートに合わせて「カウントかノーカウントか」「色と番号」「スローインかフリースローか」などをコール(同時復唱)し、サムアップ(了解の合図)を審判に返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 白8番。スローイン。 カウント。白8番。1スロー。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ファウルをスコアシートに記入し、もう一度チームの色、番号、(ファウルの種類)、個人のファウル個数、チームファウルの個数をコールする。(ファウルの種類は、パーソナルファウルのときは省略する。) 	<ul style="list-style-type: none"> 白8番。個人3個目、チーム2個目。 白8番。テクニカルファウル。個人3個目。チーム2個目。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 個人5個目のファウルは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。 	(ブザー)
Aスコアラー ※左側のチームファウルはSCオペレーターが表示する。	<ul style="list-style-type: none"> 審判のレポート時にチームファウルの個数を表示する。 チームの色、番号、ファウルの個数を復唱して確認し、個人ファウルの個数を表示する。 4個目のチームファウルを表示した後は、<u>スローインをするプレーヤーまたはフリースローシューターにボールが与えられたら速やかに赤い標識を表示し、コールする。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> 白8番。個人3個目、チーム2個目、OKです。 赤色、表示しました。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 赤い標識を確認してOKを返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤色表示、OK!

※ SCオペレーター … ショットクロックオペレーター

★ ここがポイント！(ファウルの確認は2人で！)

- ファウルをしたプレーヤーの番号は、必ずスコアラーとAスコアラーの2人で確認する。
- ファウルの個数の表示は、審判のレポートの後にチームファウル⇒個人ファウルの順に行う。
- スコアラーは、交代やタイムアウトの処理が重なってファウルをしたプレーヤーの番号がわからなくなったときは、すぐにAスコアラーに「今のファウルは何番？」と声をかける。Aスコアラーは、答える準備をしておく。

★ ここがポイント！(「次の処置」の確認)

- スコアラーは、審判のレポートの同時復唱を最後の「次の処置」(スローインか、フリースローか)まで確実に言い、その内容をクルー全員で共有する。
- 特に、ショットクロックオペレーターは、「次の処置」を確認した上で、ショットクロック継続かリセットかを判断する。

(3) タイムアウト

担当	アクション	具体例
スコアラー	〔準備〕 ・ タイムアウトの請求（キャンセル）を確認したら、コールする。	・ 白、タイムアウト。 ・ タイムアウト、キャンセル。
他のクルー スコアラー	・ スコアラーが請求（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 ・ 知らせてもらったら、確認の OK を返す。	・ 白、タイムアウトあります。 ・ タイムアウト、キャンセルです。 ・ 白のタイムアウト、OK！ ・ タイムアウトキャンセル、OK！
スコアラー	・ 相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後にタイムアウトがあることをコールする。	・ 赤のショットが入ったら、白タイムアウト。
タイマー	・ ゲームクロックを止める準備ができていることを返す。	・ OK！
スコアラー	〔タイムアウト〕 ・ 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 （ファウルときは、審判のレポートが終わるのを待つ。）	（声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる）
タイマー スコアラー	・ ショット後のタイムアウトは、タイマーがクロックを止めるのと同時にブザーを鳴らし、合図をする。	
スコアラー	・ チームの色とタイムアウトの回数をコールし、スコアシートに記録する。	・ 白、3 回目のタイムアウト。
A スコアラー	・ スコアボードのタイムアウト表示を更新する。 ・ チームの色と回数を確認して復唱する。	・ 白、3 回目のタイムアウト、OK！
スコアラー	・ 前半 2 回目または後半 3 回目のタイムアウトであれば、そのことを審判に伝える。	・ 白のタイムアウトは後半 3 回目です。
タイマー	・ 審判のタイムアウトの合図を確認して計測スタート ・ 40 秒経過したらカウントダウンをする。 ・ 50 秒経過のブザーを鳴らす。 ・ 55 秒経過したらカウントダウンをする。 ・ 1 分経過のブザーを鳴らす。 ・ コート上に 5 人ずつのプレーヤーが戻っていることを確認して、片手を開いてあげる。	・ タイムアウトスタート。 ・ 10 秒前。9, 8, …、2, 1。 （ブザー） ・ 5 秒前。4, 3, 2, 1。 （ブザー） ・ 5 人と 5 人、OK！
※タイマーが手元でブザーを鳴らせないときは、スコアラーが鳴らす。		

(4) 交代

担当	アクション	具体例
スコアラー	〔準備〕 ・ 交代の申し出（キャンセル）を確認したら、コールする。	・ 白、交代。 ・ 白の交代、キャンセル。
他のクロー スコアラー	・ スコアラーが申し出（キャンセル）に気づいていなければ知らせる。 ・ 知らせてもらったら、確認の OK を返す。	・ 白、交代があります。 ・ 白の交代、キャンセルです。 ・ 白の交代、OK！ ・ 白の交代キャンセル、OK！
スコアラー	・ 【最後の 2 分】に相手チームのコントロールが始まったら、ショット成功後に交代があることをコールする。	・ 赤のショットが入ったら、白交代。
タイマー	・ ゲームクロックを止める準備ができていることを返す。	・ OK！
スコアラー	〔交代〕 ・ 審判が笛を鳴らしたら、ブザーを鳴らし、合図をする。 （ファウルの場合は、審判のレポートが終わるのを待つ。）	（声は出さずに、ブザーと合図だけで知らせる）
タイマー スコアラー	・ 【最後の 2 分】のショット後の交代は、タイマーがクロックを止めるのと同時にブザーを鳴らし、合図をする。	
スコアラー	・ 新規にインするプレーヤーの場合は、番号をコールし、Player in の欄に×印を記入する。	・ 白 33 番イン。
A スコアラー	・ プレーヤーの番号を確認してコールする。 ・ スコアボードにプレーヤー表示機能がある場合は更新する。（アウトのプレーヤーの番号も確認する。）	・ 白 33 番イン。 ・ 交代 OK です。

(5) 複数の事象が重なった時の対応

得点、ファウル、タイムアウト、交代の中のいくつかの事象が重なった場合は、スコアラーは以下の例のように、起きた順番に処理を行う。アシスタントスコアラーは、交代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記憶または記録するなどして、スコアラーが的確に処理できるようサポートする。

例 1 得点+タイムアウト+交代

ブザー+タイムアウトの合図 ⇒ 交代の合図（ブザーなし） ⇒ 得点とタイムアウトを記録

例 2 【最後の 2 分】得点+交代+タイムアウト(相手チーム)

ブザー+交代の合図 ⇒ ブザー+タイムアウトの合図 ⇒ 得点、交代、タイムアウトを記録

例 3 ファウル（バスケットカウント）+タイムアウト+交代

得点を記録 ⇒ 審判のレポート復唱+サムアップ ⇒ ブザー+タイムアウトの合図
 ⇒ 交代の合図（ブザーなし） ⇒ ファウル、タイムアウト、交代を記録

(6) ポゼッションアロー

担当	アクション	具体例
SC オペレーター	【ゲーム開始時】 <ul style="list-style-type: none"> 最初のボールコントロールを確認してショットクロックをスタートし、コールする。 	<ul style="list-style-type: none"> スタート。白コントロールです。
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ボールコントロールを確認し、アローの向きをコールする。 	<ul style="list-style-type: none"> 白コントロール OK。アローを赤に向けます。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認し、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー赤、OK です。
スコアラー	【ジャンプボールシチュエーション】 <ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールシチュエーションが宣せられたら、アローに手を置く。（特にタイムアウトや交代を挟む場合は注意する。） スローインされたボールにプレーヤーが触れたら、アローの向きを変え、コールする。 	（反転の準備でアローに手を置くが、持ち上げない。） <ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えました。
A スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> アローの向きを確認して、OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白、OK です。
スコアラー	【ハーフタイム】 <ul style="list-style-type: none"> ハーフタイムに入ったら、速やかに審判（コミッショナー、TO 主任）が同席しているところでアローの向きを変え、後半の最初にスローインするチームを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> アロー、白に変えます。

8.3 タイマー系のコミュニケーション

(1) ゲームクロック（タイマーのアクション）

場面	アクション	具体例
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • 操作の瞬間にコールする。 • 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> • スタート！/ストップ！
ゲームクロックが止まった後のゲーム再開時	<ul style="list-style-type: none"> • タイマーは残り時間をコールする。 • <u>SC オペレーター</u>は、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 312。(さんいちに) (3分12秒の意味) • OK！
各 Q、OT の終わり近く	<ul style="list-style-type: none"> • ゲームクロックの残り3分、1分をコールする。(カウントダウンや、得点の記録の間を避ける。少しアバウトでもよい。) • ゲームクロックの残り30秒、24秒、14秒を<u>正確</u>にコールする。) • <u>SC オペレーター</u>は、確認して OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • もうすぐ、残り3分です。 • 残り1分切りました。 • 30秒！/24秒！/14秒！ • OK！
【最後の2分】 (第4Qと各 OT)	<ul style="list-style-type: none"> • 10秒前からカウントダウンする。 • <u>他のクルー</u>は確認の返事を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 最後の2分のカウントダウン始めます。10, 9, …, 2, 1。残り2分です。 • 残り2分、OK！
各 Q、OT の終わり	<ul style="list-style-type: none"> • <u>SC オペレーター</u>が残り10秒からカウントダウンする。 • ショットクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマー</u>が「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言し、<u>タイマー自身</u>がカウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> • 10, 9, …, 3, 2, 1。 • カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

★ ここがポイント！（タイマーが手をあげる意味）

- タイマーは、ゲームクロックを止めたあとはあげた手を一度おろしてもよい。その後、再び手をあげることは、「TOはゲーム再開の準備が整いました」ということを審判に伝える合図である。タイマーは次の2つのことを確認した後に手をあげる。
 - タイムアウトや交代の請求がなく、ショットクロックのリセット/継続の確認を終えていること。
 - コート上に各チーム5人のプレーヤーがいること。

(2) ショットクロック (SC オペレーターのアクション)

場面	アクション	具 thể例
ゲーム開始時	<ul style="list-style-type: none"> • ショットクロックをスタートさせ、最初のコントロールをコールする。 • <u>スコアラー</u>は、確認して、アローを操作する。 	<p>スタート。白コントロールしました。</p> <p>白コントロール OK。アロー赤。</p>
スタート/ストップ	<ul style="list-style-type: none"> • SC オペレーターは、操作の瞬間にコールする。 • 実際にスタート/ストップしているか目視して確認する。 • 審判の笛でストップしたときは、<u>審判のシグナルを確認して</u>、リセットまたは残り時間をコールする。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して</u> OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • スタート！ / ストップ！ • 24 秒リセット！ / 8 秒継続！ • OK！
フィールドゴールのショットが放たれたとき	<ul style="list-style-type: none"> • ボールがリングに触れた瞬間またはゴールした瞬間にコールし、リセットボタンを押す。 • タイマーは、「当たった / 入った」のコールに対して OK を返す。 • SC オペレーターがリングに触れたかどうか確認できず、タイマーが確認できた場合は、「当たった」とコールし、SC オペレーターに伝える。 • 新たなボールコントロールが始まったら、リセットの秒数をコールしてスタート。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して</u> OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 当たった！ / 入った！ • OK！ • 当たった！ • 24！ / 14！ • OK！
ショットクロックが動いている間に、新たなコントロールが始まったとき	<ul style="list-style-type: none"> • 「24！」とコールし、リセット・スタートする。 • <u>タイマーはショットクロックの表示を確認して</u> OK を返す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 24！ • OK！
カウントダウン	<ul style="list-style-type: none"> • <u>タイマーが残り 14 秒を</u>コールする。 • SC オペレーターは、確認して OK を返す。 • <u>タイマーが残り 5 秒から</u>カウントダウンする。 • ゲームクロックのカウントダウンと重なる場合は、<u>タイマーが「各自でカウントダウンを行う」ことを宣言したあと、SC オペレーター自身が</u>カウントダウンを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> • 14 秒！ • OK！ • 5, 4, 3, 2, 1。 • カウントダウンはそれぞれで行います。5, 4, 3, 2, 1。

★ ここがポイント！（タイマーとショットクロックオペレーターのシンクロ）

- ゲームクロックがスタート/ストップするときは、次の2つの場面を除いて、ショットクロックも同時にスタート/ストップする。
 - ジャンプボール後のスタート
 - 最後のフリースローのショットが不成功でリングに当たった後のスタート
- タイマーとショットクロックオペレーターは、2人の「スタート」「ストップ」のコールが同時になるように、操作の精度を高めることが大切である。

★ ここがポイント！（タイマーの残り秒数コールの意味）

- ショットクロックを見て「14秒！」とコールし、5秒からカウントダウンを始めるのは、タイマーの役割である。このとき、ショットクロックオペレーターは、プレーを注視して、ボールがリングに当たらないか、コントロールが移動しないかということに集中している。タイマーの「14秒！」のコールは、その前後で審判が笛を鳴らしたときに、継続か14秒リセットかの判断の根拠となる。
- タイマーは、ゲームクロックが残り30秒、24秒、14秒になったときにもコールする。それぞれのコールには、ショットクロックオペレーターに対する、以下のメッセージが込められている。
 - 30秒 … 24秒が近付いてきた。
 - 24秒 … この次にリセットしたあとは、非表示にする。
 - 14秒 … このあとオフェンスがリバウンドを取っても、非表示のままでよい。

■ ■ 補章 オフィシャルタイムアウトと I R S、HCC ■ ■

- この章では、Bリーグ等で採用されているオフィシャルタイムアウトと IRS、HCC への対応について説明する。

1 オフィシャルタイムアウト

定義（2021-22 B1・B2 リーグ戦試合実施要項 第 4 条〔オフィシャルタイムアウト〕）

第 2 クォーターと第 4 クォーターの各残り 5 分以降（5 分を含む）で最初にボールがデッドになった場合に、ゲームクロックの停止に関わらず自動的に 90 秒のタイムアウトを設ける。この時チームがタイムアウトを請求していた場合は、オフィシャルタイムアウトが優先され、チームのタイムアウトはキャンセルとなる。なお、オフィシャルタイムアウトは、どちらのチームのタイムアウトにも加算しない。

- 第 2 クォーターと第 4 クォーターにおいて、各クローは以下のように対応する。
- タイマーは、残り時間 5:10 からカウントダウンをはじめ、5:00 になったら、「5 分切りました」とコールしてスコアラにオフィシャルタイムアウトが認められる時間帯に入ったことを知らせる。スコアラは、「OK!」と答える。
- スコアラは、審判が笛を鳴らしてボールがデッドとなるか、フィールドゴールが成功してボールがデッドになったときにブザーを鳴らしてオフィシャルタイムアウトのジェスチャー（右図）を示す。ファウルの場合は審判のレポートのあとにブザーを鳴らす。フィールドゴール成功の場合、タイマーは同時にゲームクロックを止める。
- タイマーは、審判がオフィシャルタイムアウトのシグナルを示したら、ストップウォッチで時間の計測をはじめ、80 秒経過と 90 秒経過をブザーで知らせる。（通常のタイムアウトと同様にカウントダウンを行う。）90 秒のブザーのあと、コート上に 5 人ずつのプレーヤーが戻っていることを確認して、「5 人と 5 人、OK!」とコールして、片手を開いてあげる。
- タイムアウトが事前に請求されていた場合は、チームからの申し出がなくてもキャンセルとなる。
- オフィシャルタイムアウトは、スコアシートには記録しない。



振りこぶしで腕を広げる

2 IRS

定義（競技規則 付録 F - インスタントリプレーシステム）

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

- IRS レビューが行われるとき、各クローは以下のように対応する。
- スコアラは、審判がレビュー確認後に最終判定を示すまで、得点やファウルの記入を控える。すでに記入した記録を訂正する場合も、審判の最終判定を待つて行う。いずれの場合も、スコアシートの該当箇所に付箋を貼るなどして、最終判定後すぐに対応できるよう準備しておく。
- アシスタントスコアラは、レビュー前に審判が得点を認めるシグナルを示したときはスコアボードの得点を加算しておく。得点の訂正が必要な場合は、審判が最終判定を示した

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差し指を回す

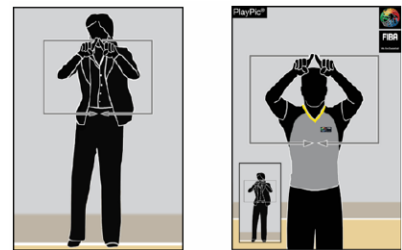
あとに行う。一方、ファウル個数の表示はすぐには行わず、審判が最終判定を示したあとに行う。

- タイマーとショットクロックオペレーターは、ゲームクロックとショットクロックを IRS レビューが始まる時の表示のままにしておく。審判が最終判定を示したあと、指示があればクロックの訂正またはリセットを行う。
- クォーターまたはオーバータイム終了時に IRS レビューを行うときは、ゲームクロックを 0:00 の表示にしておく。チームファウル個数の表示（チームファウルペナルティの赤色標識を含む）、ポゼッションアローの向きも終了時の状態にしておく。最終判定が示されたあとに、ゲームクロックのセット（インターバルまたはハーフタイムの時間）、チームファウル個数表示のリセット、ポゼッションアローの反転を行う。
- IRS レビュー前に申請のあったタイムアウトや交代は、取り消すことができる。この場合、IRS レビューに入る前にスコアラーが合図のブザーを鳴らしていても、取り消すことができる。
- ノーコールのコンタクトに暴力行為の可能性があるため、レビューを行った結果、UF または DQ と判定された場合、状況によっては、UF または DQ の罰則に含まれるスローインの権利が取り消され、フリースローのみを行う場合もある。このような場合、ゲームの再開方法を審判に確認すること。
- 審判が IRS レビューを行うことができるシチュエーションは、次の通りである。

IRS レビューを行うことができるシチュエーション
<p>ゲーム中のいつでもレビューを行うことができるケース(6ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フィールドゴールの得点が2点か3点かの確認 ・ 与えられるフリースローが2本か3本かの確認 ・ 取り上げたファウルのアップグレードまたはダウングレード ・ ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作の修正 ・ 正しいフリースローシューターの特定 ・ 暴力行為に関与した人物の特定
<p>各Q、OTの終了時にレビューを行うことができるケース(2ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フィールドゴールのショットとゲームクロック終了ブザーの前後の確認 ・ 次の状況でのゲームクロックの残り時間の確認 シューターのアウトオブバウンズ、ショットクロックバイオレーション、8秒バイオレーション、終了間際のファウル
<p>【最後の2分】にレビューを行うことができるケース(4ケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フィールドゴールのショットとショットクロックのブザーの前後の確認 ・ ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき、以下の確認 ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか ショットの動作が始まっていたかどうか シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか ・ ゴールテンディングまたはインタフェアレンスが正しく宣せられたかの確認 ・ ボールをアウトオブバウンズにしたプレイヤーの確認

3 HCC

- HCC（ヘッドコーチチャレンジ）とは、ヘッドコーチが明確なシグナルを審判に示すことで IRS 適用の要請を行うことができるルールである。チャレンジは、その成否にかかわらず、1 度しかできない。
- ヘッドコーチは、IRS レビューの対象となるケース（上表参照）について、1 度だけタイミングの制限なくチャレンジすることができる。例えば、ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーの確認を第 1Q にチャレンジし



てもよい。表にないケース（例：吹かれたファウルがオフェンスファウルかディフェンスファウルか。ノーコールと判断されたプレーがファウルだったかどうか。吹かれていないプレーがゴールテンディングだったかどうか）については、チャレンジすることができない。

- HCC の記録方法：スコアシートのチームファウル欄の下に枠を予め記載しておき、HCC が発生したQ（または OT）と経過時間をそのQで使用している色で記入する。使用しなかった場合は、2本の横線を引く。

チームファウル Team fouls	
①	1 2 3 4
②	1 2 3 4
③	1 2 3 4
④	1 2 3 4
overtime	HCC Q3 8

- チャレンジはヘッドコーチが審判に直接請求するものなので、テーブルオフィシャルズに請求してきても対応する必要はない。
- チャレンジによりアウトオブバウンズの判定が覆り、一旦リセットしたショットクロックを継続に戻すこともあり得る。チャレンジの可能性が感じられる場面では、リセットを少し待つ、あるいはショットクロックの残り秒数をはっきり記憶または記録しておくなどの対応が求められる。
- チャレンジは、対象となる事象の後にタイムアウトになった場合、タイムアウト終了後にスローインやフリースローのためにボールがプレーヤーに渡されるまで可能である。このチャレンジが認められた場合は、タイムアウトはキャンセルとなる。スコアシートに記載されていたタイムアウトの記録（経過時間）は二重線で消し、次のタイムアウトは余白に経過時間を記録する。



JBA

JAPAN BASKETBALL ASSOCIATION