

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

改定版

目次

・ テーブル・オフィシャルズ全体	1
・ スコアラーの任務	6
・ アシスタント・スコアラーの任務	12
・ タイマーの任務	13
・ 24秒オペレーターの任務	16
・ 操作盤系の任務	17
【TO主任確認事項】	19

付加事項

『コーチのゲームに関する確認事項』	20
-------------------	----

・ テーブル・オフィシャルズ(以下「TO」)全体

1. TOの心構え

(1) ゲームの成立

バスケットボールのゲームはプレイヤー、チーム・ベンチ、審判、観客、そしてTO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、ゲームを公正に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、励まし合いながら仕事を行うよう心がけましょう。また、ゲームの流れを感じ取り、プレイ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」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コールに対して、必ず「アイ・コンタクト」と「確認の合図」で応えるようします。

(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(プレイヤー、ベンチ、観客)に伝わるようタイミングよく行うようにします。合図器具を的確に鳴らし、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「はっきり、わかりやすく」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、プレイヤー、コーチ、審判は日々努力を重ねて試合に臨んでいます。TOはプレイ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、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。また、試合毎にTO主任を中心としてミーティングを行い、さらなる向上心をもって試合に臨んで下さい。

2. TOの確認事項

TOの各係は、第1試合担当の場合は、ゲーム開始60分前にはTO控室に集合し、第2試合以降担当の場合は、前の試合のハーフ・タイムにはTO控室に集合し、TO主任とのミーティングなど必要な準備（機器の確認）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試合以降は前試合のハーフ・タイムまでにスコアシートに選手氏名及び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、背筋を伸ばそう。肘をついたり足を投げ出したりはしない。）

3. ゲームの審判には始めと終わりに大きな声で元気に挨拶しよう。

4. 全員が声を出そう。（メンバー全員に聞こえるくらい大きく）

（1）「白チームの交代来ているよ」「白タイム・アウトです」「白 番、2ポイント、 対 」
など。

（2）時限の終了時には、24秒オペレーターが、カウント・ダウン。

「10.9.8.7.6.5.4.3.2.1.ブー」（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 番 回、チーム・ファウル 回」

アシスタント・スコアラー（以下「A・スコアラー」） 「OK」

（4）交代の時

・Aチームの場合 24秒オペレーター 「白 番イン」

・Bチームの場合 A・スコアラー 「青 番イン」

（5）24秒のブザーが鳴る前には、タイマーがカウント・ダウン。

「5.4.3.2.1.ブー」

インターバルは
特にしっかり
確認しよう！

5. テーブルの両端にいる24秒オペレーターとA・スコアラーは、常に両サイドのベンチの動きに気を配り、「交代」や「タイム・アウト」をスコアラーに伝えよう。

6. スコアラーはゲーム開始時に、スターティング・メンバーが出場しているか確認しよう。

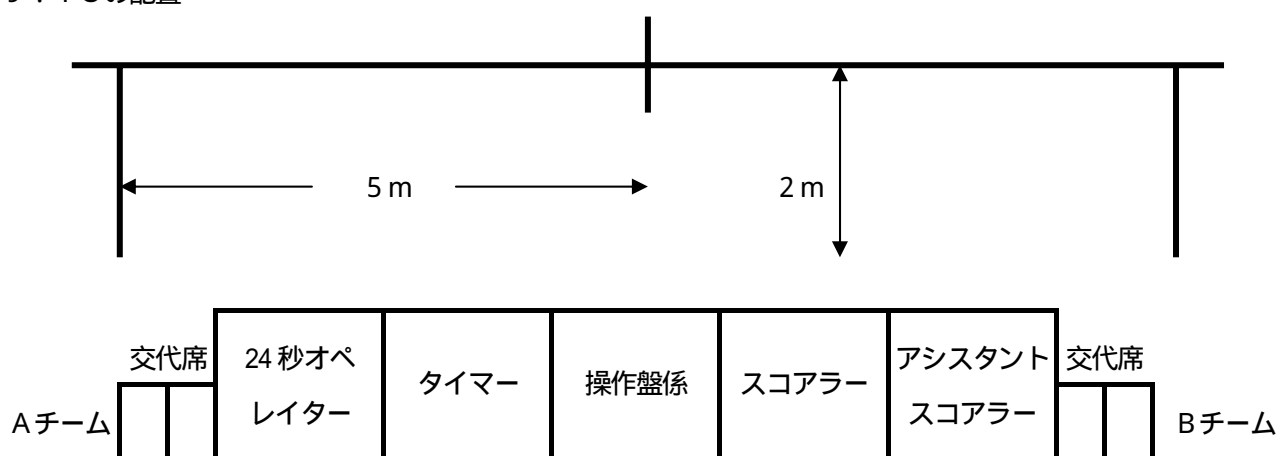
Aチームは24秒オペレーター } 声に出してスコアラーに伝える
BチームはA・スコアラー } スコアラー「OK」（副審にOKサイン）

7. バスケットボールのルールを理解しよう。

- (1) 交代できない時は、誰でも「交代できません」と言えるようにしよう。
- (2) 審判の合図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時は、T O主任に伝えよう。

9. T Oの配置



10. ゲーム開始時と終了時にT O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イヤーを確認することや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。

- * T Oチームの紹介がゲーム前に行われることもあります。その時は立ち上がって挨拶をしましょう。

3. TOの構成と主な任務

名 称	主 な 任 務
スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアシートの記入（正確に、丁寧に） ・アシスタント・スコアラーへの声の協力 ・ポジション・アローの表示 ・タイム・アウト、交代の審判への合図
アシスタント・スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアラーへの声による補佐 ・ファウル数の表示 ・右側（B）チームの交代要員の番号確認 ・右側（B）チームのタイム・アウト請求の確認
タイマー	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開始前と各ピリオド間、ハーフ・タイムの計測 ・競技時間の計測と時限終了の合図 ・タイム・アウトの計測と50秒経過、60秒経過の合図 ・残り時間のカウント・ダウン ・24秒のカウント・ダウンの補助
24秒オペレーター	<ul style="list-style-type: none"> ・24秒の計測 ・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 ・時限終了時タイマーへの声の協力 ・24秒のカウント・ダウン ・残り時間のカウント・ダウンの補助
操作盤係	<ul style="list-style-type: none"> ・スコアボードの操作 ・他メンバーへの声による協力

4. TOの試合開始から終了まで

2 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				
	レイター	タイマー	探尺監視	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)				スコアシートに選手氏 オフィシャルズ・テーブルに着席
前試合終了後 (10分前)	器具の点検	10分前から時計の計測を始める ブザーの点検	器具の点検	器具の点検 ポゼション・アローを中立の状態にする スターティング・メンバー、キャプテンを確認し コーチのサインを受ける
5分前		5分前をスコアラーに知らせる		ム名等を記入
3分前		3分前ブザーを鳴らす		
1分30秒前	TO同士の連絡をうまく取りながら、試合運営			
0秒		0秒で開始のブザーを鳴らす		審に知らせる
第1ピリオド	器具の点検	第1ピリオド終了後から2分の計測を始める		ポゼション・アローの表示はそのまま
30秒前	TO同士の連絡をうまく取りながら、試合運営			
0秒		0秒で開始のブザーを鳴らす		ウル数の確認
第2ピリオド	器具の点検	第2ピリオド終了後から10分の計測を始める		ポゼション・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
3分前		3分前ブザーを鳴らす		
1分30秒前	TO同士の連絡をうまく取りながら、試合運営			
0秒		0秒で開始のブザーを鳴らす		ウル数の確認
第3ピリオド	器具の点検	第3ピリオド終了後から2分の計測を始める		ポゼション・アローの表示はそのまま
30秒前	TO同士の連絡をうまく取りながら、試合運営			
0秒		0秒で開始のブザーを鳴らす		ウル数の確認
第4ピリオド				スコアシートのまとめ
A・スコアラー タイマー 2.4秒オペレーター スコアラー 副審 主審 の順にサインを行います				
				スコアシートをTO主任に渡す

．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。
- (2) タイム・アウト、交代の審判への合図・連絡。
- (3) ポゼション・アローの表示。
- (4) TOのリーダーとしての役割。

2．全般的注意事項

- (1) 審判との連携を密にとろう。
- (2) 「確認の合図」は審判と目を合わせて、「わかりました」という気持ちを出そう(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よう。
- (4) スコアボードの得点とランニング・スコアを常に照合しましょう。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しよう。
- (5) 交代者をしっかり確認してチェックを確実にしよう。

3．ゲーム開始前

- (1) 第1試合はゲーム開始前30分までに、必要事項を記入します(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ます)。
- (2) ゲーム開始予定時刻5分前までに、コーチの申し出に従い、スターティング・メンバーのPlin欄に小さなxを記入し、そのうちキャプテンの氏名の後ろに(CAP)と記入します。(スコアラ-が記入する)コーチがスコアシートに記載された事項に確認し、サインしてもらいます(チームA、チームBの順に)。
- (3) コーチのサインを確認してサインをしたコーチの氏名をスコアシートのコーチ欄に記入します。

* CAP. に関しては「コーチのゲームに関する確認事項」を参照。

4．ゲーム開始後

(1) 合図・連絡

プレイヤーの5回目のファウル、プレイヤーの2回目のアンスポーツマンライク・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、直ちに合図をして審判に知らせます。

審判がタイム・アウトを宣したら、1回のタイム・アウトをそのチームに記録します。一方のチームが前半に2回、後半に3回のタイム・アウトを取ったときは、審判に知らせます。(延長のときは時限毎に1回ずつ)

延長は第4ピリオドの続きとみなすので、チーム・ファウルは第4ピリオドに続けて数えます。


次の場合、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します。

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イヤーの交代が、30秒をこえたとき。

(ただし、TOが時間を計測する必要はありません。)

(2) 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
	ヴァイオレーション	両チーム	両チーム
	ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム	両チーム
	負傷等の理由による中断	両チーム	両チーム
フィールド・ゴールの後	通常的时间帯（下欄以外の時間帯）	得点されたチーム（*2） 得点したチーム（得点されたチームの交代やタイム・アウトが認められた時のみ）	どちらも認められない
	最後の2分間（第4ピリオドと各延長時限のみ）	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時のみ）	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イ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、座ったままで行う		 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時は、相手チームの交代も認められます。

(*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・インをするプレイヤーがスロー・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ます。

(*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・交代が認められます。

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合図器具を鳴らしません。

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います。

5. 時限の終了時及び終了後

(1) 時限の終わりとは最終手続き

各ピリオドが終わった時、両チームの得点を記入し、ゲームの終わりに両チームの得点合計を記入します。その後に、**A・スコアラー**、タイマー、**24秒オペレーター**、スコアラーの順に黒色でサインし、ついで副審、最後に主審がサインします。主審が最後にサインすることによって、審判とTOはゲームとの関係を終了します。

(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主任に渡します。TO主任は、1枚目と4枚目をSS主任に渡します。2枚目、3枚目は、各チームのマネージャーがTO席（または所定の場所）に取りに来たら渡します。

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きます。

大会名 No. (コート名・試合順番) 年月日 開始時刻 場所 (年は西暦、時刻は24時間制)		チーム名 (1行4文字、一番下に(県名)を入れます) (総得点を書くスペースを空けておきます)	
大会名 Competition	第60回全国高等学校バスケット ボール選手権大会	チームA Team	チームB Team
No. A-1	Year Month Day Time 2007年 8月 2日 13:30	県立 東西商業 (北海道)	南北大学 付属 (沖縄)
場所 Place	大阪市中央体育館		

チームA : チャージド・タイム・アウト Time out		
Team	県立東西商業	チーム名
選手氏名 Name of Players	No. P1-16	選手氏名 番号
1 下田 豊	4 (x)	フルネームで記入します。 番号に空きがある時は、詰めます。 氏名の右側は少し空けておきます。 《CAP)を記入するため》
2 通津 隆志	5	スターティング・メンバー、 キャプテン スコアラーが記入します。
3 山田 晃	6 (x)	
4 浅江 大志	7 (x)	コーチ、Aコーチの氏名 事前には記入しません。 サインをした人をコーチ欄へ記入します。
5 速玉 修	8	
6 河上 年博 (CAP)	9 (x)	コーチのサイン コーチ自身が記入
7 岩田 修造	10	
8 原 守彦	11 (x)	
9 柳井 忠	12	
10 江向 忠夫	13	
11 末武 直樹	14	
12 新庄 秀司	15	
13	16	
14	17	
15	18	
コーチ : Coach	新田 徹	サイン Signature
A.コーチ A. Coach	吉見 修	(新田)

ゲーム開始時の手続き

<ゲーム開始5分前までに>

コーチの申し出に従い、スターティング・メンバーのP1-i n欄に小さなxを記入し、ゲームキャプテンは氏名の後ろに(CAP)と記入します(スコアラーが記入)。

コーチがスコアシートに記載された事項の確認を行い、サインをします(チームA、チームBの順に)。

<トスアップまでに>

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P1-i n欄のxに赤色で をつけます。もし申し出との食い違いがあれば直ちに審判に連絡します。

(2) スコアシートの記録方法 (その1)

第1ピリオドと第3ピリオドは赤色のボールペンで、第2ピリオドと第4ピリオド (延長を含む) は黒色のボールペンで記録します。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きます。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します。

ゲーム出場の記録

スターティング・メンバーはxに赤色でつけます。
途中で出場した選手はxだけ書きます。

チームA : Team		タイム・アウト Time out	
県立東西商業		8	6 10 4
選手氏名 Name of Players	No. P1-P3	ファウル Fouls	
1 下田 豊	4	x P ₂	
2 通津 隆志	5	x P P P ₂	
3 山田 晃	6	x P _c	
4 浅江 大志	7	x	
5 速玉 修	8	x P P ₁	
6 河上 年博 (CAP)	9	x P ₂ P P ₁	
7 岩田 修造	10		
8 原 守彦	11	x P P P ₂ F F	
9 柳井 忠	12		
10 江向 忠夫	13	x P P ₁ P ₃ U ₂ P	
11 末武 直樹	14		
12 新庄 秀司	15	x	
13	16		
14	17		
15	18		
コーチ : Coach	新田 徹	サイン : Signature	C ₂ B ₂
A. コーチ A. Coach	吉見 修	(新田)	

チームファウル Team Fouls	
1 ピリオド Period	2 ピリオド Period
x	x
x	x
x	x
4	x

3 ピリオド Period	4 ピリオド Period
x	x
x	x
x	x
x	4

タイム・アウト Time out

8	6	10	4
---	---	----	---

第1 第2

前半 後半 延長 延長
(1P・2P) (3P・4P)

使ったときは経過時間 (1~10) を書きます。
前半、後半が終わった時に使わなかった枠は黒色で二本線を引きます。
(延長を行わなかった時、延長の枠には、黒色で二本線を引きます。)

チーム・ファウル

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字をxで消していきます。
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ません。

ファウルの記録

ファウルの種類を表す文字を記入します。
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ます (フリースローが相殺される場合はCを書き添えます)。
第1・2・3ピリオドの終了時に使用した枠をその時に使用していた色のペンで枠の境に太い線を引きます。
ゲームの終わりに使わなかった枠に黒色で横線を引きます。

ファウルの種類を表す文字

プレイ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...A・コーチ、交代要員、チーム関係者のテクニカル・ファウル

ファイトイングによる失格・退場

そのプレイヤーのファウルが4個以下ならば、残りのすべての枠にFを記入します。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を記入します。

(3) 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します。

**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、で囲みます。

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します(不成功だった場合は記入しない)

ピリオドの終了

得点合計の数字をで囲み、下に1本の太線を引きます。

ランニング・スコア

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

色の使い分け方

- 第1ピリオド..赤色
- 第2ピリオド..黒色
- 第3ピリオド..赤色
- 第4ピリオド..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本線を引きます。その下の使わなかった欄には黒色で斜線を引きます。




*この部分はすべて黒で記入します。

大会名 Competition	第60回全国高等学校バスケット ボール選手権大会	チームA Team	{ 17 - 16 20 - 17 20 - 28 12 - 8 8 - 9 }	チームB Team
No. A-1	Year Month Day Time 2008年8月2日 13:30	県立 東西商業 77 (北海道)		南北大学 78 付属 (沖縄)
場所 Place	大阪市中央体育館			

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します。

各ピリオドが終わったときには、両チームのピリオド毎の得点を記入します。
延長は回数に関係なく、各延長の合計得点を記入します。
ゲームの終わりに両チームの最終得点合計を記入します。

審判の合図・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	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

・ 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します（停電時のために手動式の予備操作器具を確認します）。

2. ゲーム開始後

- (1) 各プレイ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イ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プレイヤー・ファウルであるかをスコアラーから連絡を受けて示します。表示は、会場全体に、はっきりとわかるように速やかに行い、一定時間（約5秒間）表示を続けます。**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）します。**ファウル用紙に記入する前に、表示することを心がけましょう。
- (2) ダブル・ファウルの場合、審判の合図に対して、スコアラーの左側Aチームのプレイヤーのファウル、チーム・ファウルを示し、その後で右側Bチームのプレイヤーのファウル、チーム・ファウルを示します。
- (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くことの無いよう、次のように行います。

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
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
6回目以降は「5」を表示し続ける

- * 積み上げ式表示器具で、赤い標識の後に「5」が出ないときは、**・** を省略します。
- * 赤い標識の表示のタイミングは早すぎても遅すぎてもいけません。

3. スコアラーへの協力

- (1) 得点やファウルのたびに、プレイヤーの番号、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ます。
例：「8番、3ポイント、37点目」 「5番、3回目、チーム5回目」
- (2) スコアキーパーが記入のためにプレイから目を離しても、A・スコアラーの声で何が起きているのかがわかるよう、ゲームの解説者の気持ちでスコアラーに協力しましょう。
- (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します。

4. その他の仕事

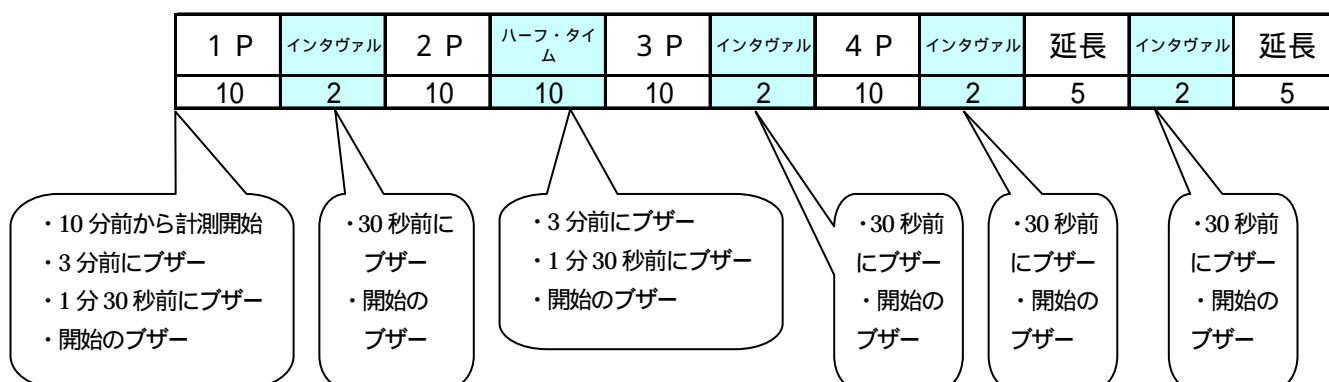
自分の右側（B）のチームから交代やタイム・アウトの請求に注意し、申し出があった場合はすばやくスコアラーに知らせます。認められないときは、「次の機会に取ります」と自信を持って返答できるようにします。

・タイマーの任務

1. ゲーム開始前

- (1) ゲーム・クロック用電光表示装置の作動状況を確認します。ゲーム開始10分前から電光掲示により、計測します。
- (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ます。
- (3) タイム・アウト用のストップ・ウォッチを確認しておきます。

2. 競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム、延長の時間とインタヴァル中の仕事



3. ゲーム開始後

(1) 動作

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します。止める時の合図は、その瞬間に手を開いて頭上に上げます。

フリースローの時は、最後のフリースローが行われる時に手を上げます。



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分を計り始めます。50秒経過、60秒経過の2回にわたり合図器具を鳴らします。タイム・アウト終了のブザーとともに手を上げます。

(2) 終了の合図

各ピリオド、各延長時限の終了は、ブザー(大音量ホーン)で知らせます。残り10秒を切ったら、24秒オペレーター、操作盤係と協力をして秒読みをします。この時、タイマーはプレイから目を離さないようにします。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ら、答えられる準備をしておきます。

10秒を切ったら大きな声でカウントします。

9.9秒	10
8.9秒	9
7.9秒	8
1.9秒	2
0.9秒	1
0	0

タイム・イン (ゲーム・クロックを動かします)	タイム・アウト (ゲーム・クロックを止めます)
 <p data-bbox="359 488 614 537">上げていた手のひらを握って下ろす</p>	 <p data-bbox="941 488 1189 537">手を開き頭上に上げる</p>

(3) ゲーム・クロックの操作

計測スタートは...

- 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時。
- 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イヤーが触れた時。
- (後にフリースローが続く場合や、コートセンターからスロー・インになる場合を除く)
- 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イヤーが触れた時。

計測ストップは..

- 審判が笛を鳴らした時。
- 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時。
- ゴールの前に請求があれば、ゴールされた瞬間に止めます。
- ゴールの後スロー・インするプレイヤーがスロー・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止めます。
- プレイヤーがスロー・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、時計を止めません。
- 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・ゴールが成功した時。これは、残り時間が1分59秒以下になってからフィールド・ゴールが成功した時です。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きます。
- (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ます。)
- * 2.4秒の合図が鳴っても、審判の笛が鳴らなければ、ゲーム・クロックは止めません。

*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)で表示します。例えば、残りが3分45秒であれば、「3」を表示します。ただし、残り時間1分未満は下のように表示します。

59秒~30秒...1/2 29秒~15秒...1/4 14秒~0秒...0

(4) ポゼションの表示

「オルタネイティング・ポゼション・ルールとは」

ヘルド・ボールや両チームのプレイ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・ボールを行うのは、第1ピリオドの開始の時だけです。

ポゼションの表示（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、スコアラーが操作します。

第1ピリオドはジャンプ・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ボールをコントロールしたら、そのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示します（それまでは、中立の状態にしておきます）。

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します。

*「オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わる」とは、次の場合をいいます。

- ・スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れる。
- ・スロー・インするチームのプレイヤーがスロー・インの規定に違反してヴァ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イヤーに触れずにバスケットにはさまったり、のったりしてしまう。

第2ピリオド以降は、オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルとハーフ・タイムの間も矢印は表示しておきます。

第2ピリオド終了時はすみやかに矢印の向きを変えておきます。

《 具体的な例 》

1

Aチームのオルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・イン

Aチームの選手がスロー・インをする際にヴァイオレーション

審判はBチームにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング・ポゼション・ルールが終わったことになるので、次の矢印はBチームの攻撃方向です。

2

Aチームのオルタネイティング・ポゼション・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Bチームのファウル

審判はAチームにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング・ポゼション・ルールが終わっていないので、次の矢印はAチームの攻撃方向です。

3

Aチームのオルタネイティング・ポゼション・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Aチームのファウル

審判はBチームにスロー・インを与えた

この場合、オルタネイティング・ポゼション・ルールが終わっていないので、次の矢印はAチームの攻撃方向です。

． 24秒オペレーターの任務

1 . 全般的注意事項

24秒は、ゲーム中めまぐるしく計測の開始・中断が繰り返され、そのたびに24秒オペレーター自身の「ボールのコントロール」についての判断が要求されます。したがって、24秒オペレーターは、24秒ルールに熟知しておくと同時に、ゲーム中、全神経をプレイに集中させることが必要です。

2 . ゲーム開始前

(1) ボールのコントロールの確認

ボールに触れただけでは、ボールをコントロールしたことになりません。次のケースは、ゲーム・クロックが動いている間にコントロールの開始や移動も起こるので、特に注意します。

リバウンド争いの状態の時

新たに24秒をはかるケースですが、プレイ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ります。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行います。

パスやドリブルのスティールを狙う時

防御側のプレイ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秒は終わりません。防御側のプレイヤーがボールをコントロールするまでは24秒の計測を続けます。

(2) 24秒オペレーター用電光表示装置の作動状況の確認

同様に24秒用のブザーが用意されているか確認し、万が一の場合に備えて審判用の笛を準備しておきます。

(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します。

24秒～11秒...表示なし 10秒～1秒...赤色の旗を表示 0秒...ブザー（又は笛）

3 . ゲーム開始後

計測スタートは... どちらかのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールした時。

計測ストップは... 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時。

の場合はすみやかにリセットします。

相手チームがボールをつかんだり、ドリブルを始めたりした時。

審判が笛を鳴らした時。

24秒が継続となるケースが増えたので、24秒オペレーターは審判の笛が鳴った時、24秒をすぐにはリセットせず、まずストップし、状況をよく判断してそのあとの操作を正しく行います。

ストップした後の処置は... ショットした後は、新たなコントロールを確認して24秒を計り始めます。

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秒を計り始めます。

審判の笛の後、再び同じチームのスロー・インでの再開時は次のようにします。

笛の要因	次の処置
<ul style="list-style-type: none"> ・ファウル ・ジャンプ・ボール・シチュエーションで攻撃権が変わる場合 ・キックボール等のヴァイオレーション（審判の合図を確認） ・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 	<p>リセット</p> <p>（新たに24秒をはかる）</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・防御側のチームがボールをアウト・オブ・バウンズにした時 （防御側プレイ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 ・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 	<p>継続</p> <p>（残りの時間を続けてはかる）</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・上記以外の理由によるゲーム中断 	<p>主審が決定する</p>

3. 注意事項

(1) ショットされた時

ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうか細心の注意を払い、触れた瞬間に24秒計をリセットすることを心がけます。

<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します。

- ・ショットが成功すれば得点は認められます。
- ・ショットのボールがリングに触れれば、プレイは続きます(ゲーム・クロックも止めません)。
- ・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秒ヴァイオレーションとなります。

(2) 最後の24秒

プレイ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秒未満だった場合には、24秒を操作せず、表示もしません。

(3) 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います。また、継続かりセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぎます。

(下図参照)



24秒計のリセット

人さし指を伸ばし
頭上で大きくまわす

4. スコアラーへの協力

- (1) 自分の左側(A)の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ます。認められない時は、「次の機会に取ります」と自信を持って返答できるようにします。
- (2) 左側の交代選手の番号を確認し、スコアラーに連絡します。
- (3) 自分の左側のチームのファウルが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」を表示します。
- (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します。
*スコアラーに知らせるのは声による連絡だけで行い、決してプレイから目を離さないようにします。

5. タイマーへの協力

各ピリオド、各延長時限の終了の時、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、タイマーを助けます。ただし、24秒が継続している時は操作盤係が行います。

・操作盤係の任務

1. ゲーム開始前

得点用電光表示装置の操作方法、ブザーを確認します。

2. ゲーム開始後

- (1) 得点が入った時はすみやかに表示します。
- (2) タイム・アウトが認められたらすみやかに表示します。

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ピリオドはそのまま表示

第3・4ピリオドは1回目 表示なし 2回目 1つ表示 3回目 2つ表示

- (3) ゲームの進行に合わせ適宜他の4名の補助を行います。

3. 注意事項

(1) 合図器具

合図には、大きな音の出るブザーを用います。ブザーがない場合には、審判とは異なる笛を用います。会場全体に伝わるよう、大きな音で一定時間（約3秒）鳴らします。

(2) 合図のタイミング（審判の笛の後）

合図は、審判がヴァイオレーションやファウルの伝達を終えた後、速やかに行います。次の状態になったら合図を控え、次の機会を待ちます。

フリースローをさせる審判が、1投目のフリースロー・シューターにボールを与える。

スロー・インをする場所で、審判がプレイヤーにボールを手渡す。

(3) 合図のタイミング（フィールド・ゴールの後）

タイム・アウトや交代が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ます。

ゴールの前に請求・申し出があればゴールされた瞬間に合図をします。

ゴール後プレイヤーがスロー・インの位置でボールを持つまでに請求・申し出があれば、その瞬間に合図をします。

スロー・インをするプレイヤーがスロー・インの位置でボールを持ってしまった後、請求・申し出があった時は、合図を控えます。

(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・アウトの合図をします（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、審判の合図を確認してから行います）。タイム・アウトやプレイのインターバルの間に交代の申し出があったときは合図器具を鳴らしません。また、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回で構いません。ただし、交代に時間差がある場合には、その都度合図をします。

(5) タイム・アウトの回数

タイム・アウトは、前半（第1・2ピリオド）に2回、後半（第3・4ピリオド）に3回、各延長時間に1回取ることができます。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ます。

(6) 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、コーチまたはアシスタント・コーチ（以下「A・コーチ」）です。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合図器具を鳴らして審判に知らせます。コーチまたはA・コーチが規定のとおりタイム・アウトを請求しないときには審判を通じてそのチームのコーチに注意を促してもらいます。

(7) 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ます。

(8) 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・アウトとなります。

(9) 5ファウルの連絡

プレイヤーの5回目のファウルは、ブザーを鳴らして審判に知らせます。

4. タイマーへの連絡

各ピリオド、各延長時間の終了の時、残り時間が10秒前から24秒オペレーターと協力して必ず秒読みを行い、タイマーを助けます。

【T O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きます。
- ・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します。
- ・体育館へ入ったら、まず器具の配置、動作の確認を行います。
- ・ゲームの前後にT O補助員とのミーティングを行います。
- ・ゲームを目で追うのではなく、常に全体に目を配って下さい(ベンチ、T O席、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、24秒計が正しく動いているか。
(特にタイマーと24秒オペレーターとのタイム・インの違いに注意)
- ・タイマーの手、スコアラのジェスチャーがはっきりできているか。
- ・スコアラのOKサイン、審判とのアイ・コンタクトができているか。
- ・ブザーの長さ、ファウル表示のタイミングと表示時間、得点を入れるタイミングは適当か。
- ・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、主任がアドバイスします。
- ・特に24秒オペレーターには次のことを注意します。
 - * 「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・ボールの場合等)
 - * ショットかショットでないかの判断はできているか。
 - * 競技時間の残りが24秒未満だった場合に24秒表示を消しているか。
- ・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枚すべてスコアラから受け取り、T O主任が1枚目と4枚目をS S主任に渡します。2枚目(Aチーム用) 3枚目(Bチーム用)は、各チームのマネージャーがT O席(または所定の場所)に取りに来るので渡します。

〈最後に...〉

ミスが全くないということはありません。T O主任が配慮して、ミス在未然に防ぐための「声かけ」(特にその内容とタイミング)を工夫して下さい。もし、ミスをしてしまった時に、あわててさらにミスを重ねないように、また、パニックに陥らないように落ち着かせるような「声かけ」を心がけて下さい。T Oに関する事でゲームが止まるような大きなトラブルが発生した場合は、T O主任が前面に立つ形(決して生徒を前に出すことはしない)でチームや審判に対応して下さい。

ゲーム後のミーティングにおいても次のゲームで生徒たちがモチベーションを保ってのぞめるように助言をして下さい。よろしくお願いいたします。

『コーチのゲームに関する確認事項』

1. 試合開始前

スコアシートに記入されたチーム・メンバーの氏名・番号とコーチ氏名の確認をします。

チームキャプテンおよび最初に出場する5人のプレイヤーをスコアラーに知らせ、スコアシートにサインします。

* チームAのコーチが先にこの確認をします。

2. 試合中

(スコアシートにサインした)コーチだけが、ゲーム中に立ち続けていることが認められています。アシスタント・コーチやそれ以外の人は、チーム・ベンチ・エリア内で立ち続けることはできません。審判からの注意を受けた後もアシスタント・コーチやそれ以外の人が、立ち続けていた場合には、テクニカル・ファウルの対象となります。

コーチはチーム・ベンチ・エリアからであれば、ゲーム中、自チームのプレイヤーに話しかけたり、指示を与えたりしても構いません。

*チーム・ベンチ・エリアを出ても構わないケース

コーチ(及びアシスタント・コーチ)はボールがデッドでゲーム・クロックが止められている間であれば、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイム・アウトの数、ファウルの数などについてテーブル・オフィシャルズに尋ねることができます。

時折、チーム・ベンチ・エリアを出て指示をしているコーチを見かけます。
規則に則り、ゲームを進行できるようよろしくお願いします。
タイム・アウトやインタヴァル以外の試合中にチーム・ベンチ・エリアを出ての指示はテクニカル・ファウルの対象となります。

タイム・アウトの請求

- ・ チーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところへ行き、直接スコアラーに対してタイム・アウトの請求を伝えて下さい。
- ・ チーム・ベンチ・エリアからタイム・アウトを請求する場合にはコーチやアシスタント・コーチが最大限の努力をばらい、スコアラーがタイム・アウトの請求を目で見えてはっきりと確認できるように(ヴィジュアル・コンタクトを取って)手で定められたタイム・アウトの合図をしてスコアラーに伝えて下さい。
- ・ タイム・アウトの請求は、スコアラーが審判に知らせるために合図器具を鳴らす前であれば、取り消すことができます。



条件つきタイム・アウトは請求できません！

「相手のフィールド・ゴールが成功したら、タイム・アウト」
「最後のフリースローが成功したらタイム・アウト」などというような条件をつけることはできません。コーチあるいはアシスタント・コーチがタイム・アウトを請求する時に重要なことは、その時々「請求する」のか「取り消す」のかを明確にスコアラーに伝えて下さい。

(相手チームのシュートが入って自チーム選手がスローインのためにボールを持つまでなら、タイム・アウトの請求は認められます)

交代について

- ・交代は交代要員自身がスコアラーに、その申し出を伝えなければなりません。
- ・交代要員はすぐにプレイできる用意をしてチーム・ベンチ・エリアから出てオフィシャルズ・テーブルのところへ行き、直接スコアラーに対して手で定められた交代の合図をして、はっきりと交代を申し出るか、スコアラーに交代の申し出がはっきりと伝わるように交代席に座ります。



コーチが「交代！」と言っただけで、交代要員の申し出がなければ、交代はできません。

キャプテンの提示

スコアシートに示されたキャプテンがコートから退く場合は、コーチはコート上でキャプテンの役目をするプレイヤーの番号を審判に伝えなければなりません。

スコアシートに示されたキャプテンがゲームの最初に出場しない場合も同様です。また、スコアシートに示されたキャプテンがプレイヤーとしてコート上にいるときは、そのプレイヤーが自動的にキャプテンとなります。

規則の精神を理解した上で...

タイム・アウトの請求や交代の申し出については、できるかぎり寛容にこれらの請求や申し出を認めるというのが規則の精神です。しかしながら、タイム・アウトや交代が認められる時機が終わってしまってから、これらの請求や申し出があり、スコアラーが思わず、合図器具を鳴らしてしまい、審判があらためてゲームを止めたりするようなケースがないよう各チームは余裕のあるタイミングでタイム・アウトの請求や交代の申し出をするように心がけて下さい。

【2007～ バasketボール競技規則 解説 (p.130～177) 参照】