

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～

2019年4月

一般社団法人石川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・オフィシャルズが互いに協力しあい、築き上げるものです。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ます。単なる補助者でもなければ、観客でもありません。

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ありません。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」です。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しょう。

当委員会は、ひとりでも多くの方がテーブル・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いたしました。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、大いに力になるものと信じています。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す。

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」に基づいています。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、それらをご参照ください。

目次

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

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名で構成されます。

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) ポゼション・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、ファウルの回数の表示
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・オフィシャルズはすくなくともゲーム開始10分前には着席しておきます。

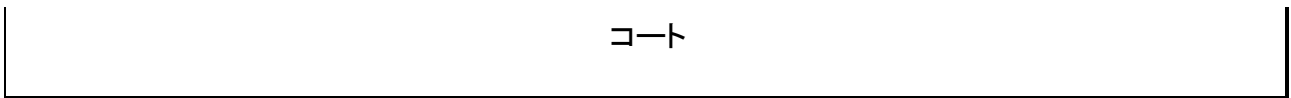
ハーフタイム中も、原則として席を離れません。

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します。

オフィシャルズ・テーブルでの着席順は下図の通りです。

なお、4名以外の補助者(電光表示板の操作の当てる者など)を必要とするときは、適切に配置を考慮します。

※コミッショナーがいるときは、スコアラーとタイマーの間に席を設けます。



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
--------------------	------	-------	-----------------

(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す。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ましょう。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たいせつです。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を成功させる重要な鍵といえます。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を出して確認します。

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ます。

2. 各メンバーは、審判とのコミュニケーションに心がけます。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こと)や「コミュニケーションのシグナル」が中心になります。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」で応えます。

コミュニケーションのシグナル



3. 合図や動作は、審判だけではなく会場内の全ての人(プレーヤー、ベンチ、観衆)に伝わるよう、タイミングよく行います。スコアラーは合図器具を的確に鳴らし、ジャスチャーをはっきりと行います。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きます。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います。

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りません。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・マニュアルで確認をしたり、審判に尋ねるなどして早めに解決することを心がけます。

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)色で記入しておきます。

チーム名	大会名	場所	Game No.	日付	時間		
チームA: Team A	チームB: Team B					大会名 Game 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)	
東西大学	南北クラブ						

大会名 Competition	第XX回石川県総合バスケットボール選手権大会	場所 Place	いしかわ総合スポーツセンター				
Game No.	A-1	日付 Date	2018 年	11 月	9 日	時間 Time	13:30

チームA: Team A										東西大学																																																																																																																																																																									
タイムアウト Time-outs																																																																																																																																																																																			
チームファウル Team Fouls																																																																																																																																																																																			
選手氏名 Name of Players										No. PI-in ファウル Fouls																																																																																																																																																																									
1	下田 豊	4	×							2	通津 孝 (CAP)	5								3	山田 章	6	×							4	浅江 大志	7	×							5	早玉 修	8								6	川上 敏宏	9	×							7	岩田 修三	10								8	原 守彦	11	×							9	柳井 忠	12								10	江上 忠夫	13								11	末武 直樹	14								12	新庄 修司	15								13		16								14		17								15		18								16										17										18									
コーチ Coach : 新田 徹					サイン: Signature																																																																																																																																																																														
A. コーチ A. Coach : 吉見 修					新田																																																																																																																																																																														

チーム名

選手氏名 番号
 ・フルネームで記入する
 ・番号に空きがあっても空白行は作らない
 ・キャプテンは氏名の後に(CAP)と記載

最初に出場するプレイヤー(×印)
 ×はコーチが記入する
 (「ゲーム開始時の手続き」参照)
 キャプテンはスターティング・ファイブでなくてよい。

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

<ゲーム開始5分前までに>

- ①スコアラーは、最初に出場するプレイヤーの確認をコーチから受け、PI-in欄に小さな×を黒色で記入する。
 事前に提出されたリストにキャプテンの記入がない場合は、このときにコーチに確認して記入する。
- ②コーチは、スコアシートに記載された事項の確認を行い、サインをする。(チームA、チームBの順に)

<トス・アップまでに>

- ③スコアラーは、最初に出場するプレイヤーに間違いがないことをかくにんしてPI-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クォーターは赤色で、第2・第4クォーター(オーバータイムを含む)は、黒(又は青)色で記録します。

全ての線は必ず定規を使ってきれいに引きます。また、間違えた場合はその箇所を定規で二重線を引く、その横に正しいものを記入します。

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×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。

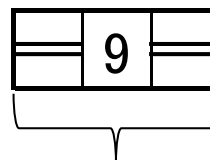
タイム・アウトの記録

- ・各クォーターの経過時間(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。
(延長の欄も引く)

3			9	#			3
---	--	--	---	---	--	--	---

第1 第2
前半 後半 延長 延長
(1Q・2Q (3Q・4Q))

- ・第4クォーターの最後の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、後半の枠に2本の横線を引く



後半(3Q・4Q)

ゲーム出場の記録(PI-inの欄)

- ・ゲームの最初に出場するプレイヤーは、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イヤーは、そのクォーターで使用する色で×を書く。赤色または黒(又は青)色で記入。

チームA: 東西大学		Team A		タイムアウト Time-outs		チームファウル Team Fouls		選手氏名 Name of Players		No.	PI-in	ファウル Fouls	
				3P	3	4P	4	1P	1	4	×	P ₂	
								2P	2	5	×	P	P P ₂
								3P	3	6	×	P _C	
									4	7	×		
									5	8	×	P	P ₁
									6	9	×	P ₂	P T ₁
									7	10			
									8	11	×	P	P P ₂
									9	12			
									10	13	×	P	P ₁ P ₃ U ₂ P
									11	14			
									12	15	×	U ₂	P U ₂ GD
									13	16			
									14				
									15				
									16				
									17				
									18				
コーチ Coach: 新田 徹		サイン: Signature		C ₁		B ₁							
A. コーチ A. Coach: 吉見 修		新田											

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」をかきそえる)
- ・第2クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の枠の間に黒(又は青)色で太線を引く。
- ・ゲームの終わりに使わなかった枠に黒(又は青)色で横線を引く。

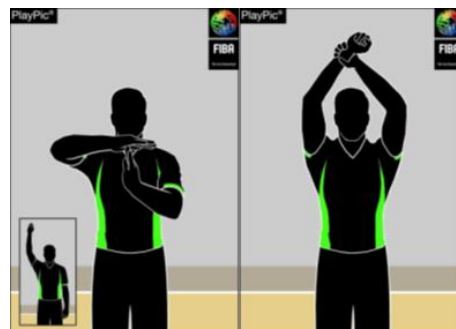
[主なファウルの種類を表す文字]

プレイヤーのファウル(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(2回目のテクニカル・ファウルまたは2回目の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qualification)

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ふるま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



(3)スコアシートの記録方法(その2)

ランニング・スコア RUNNING SCORE											
A			B			A			B		
	1	●	6	12	●	5	81	●	8		
5	2	2		42	42		13	82	82		
	3	3	9	4	43	43		83	83	10	
8	4	4		44	44	4	9	84	84		
	5	5	4	12	45	45	4	●	85		
9	6	6		46	46	5	10	●	86	14	
	7	7	5	7	47	47		87	87		
4	8	8		48	48	10	8	88	88	5	
	9	9	10	9	49	49		89	89		
13	10	10		4	●	50	12	7	90	90	
	11	11	4	4	●	51		7	●	91	14
9	12	●	4	52	52	9	13	●	●	4	
	13	13		9	53	53	13	●	●	4	
	14	14	10	54	54			94	●	4	
12	15	15		12	55	55	4	●	95		
	16	16	10	56	56			96	96		
13	17	●		12	57	57	10	97	97		
	18	18	5	58	58	7		98	98		
8	19	19		12	59	59	15	99	99		
	20	20		60	60			100	100		
13	21	21	6	12	61	61	4	101	101		
	22	22		62	62			102	102		
6	23	23	4	7	63	63	7	103	103		
6	●	24		7	●	64		104	104		
	25	25	9	65	65	4		105	105		
7	26	26		11	66	66		106	106		
	27	27	7	11	●	67		107	107		
4	28	28		68	68	6		108	108		
	29	29	4	9	69	●	6	109	109		
4	30	30		70	70			110	110		
	31	31	4	13	71	71	10	111	111		
8	32	32		72	72			112	112		
	33	●	6	8	73	73		113	113		
12	34	●	15	74	74	14		114	114		
	35	●	15	8	75	75		115	115		
7	36	36		76	76			116	116		
6	●	37	5	6	●	77	4	117	117		
	38	38		9	●	78	4	118	118		
4	39	39	4	79	●	8		119	119		
	40	●	5	12	80	80		120	120		

フィールドゴール (2点)
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入

フィールドゴール (3点)
得点合計の数字を斜線(/)で消し、得点したプレイヤーの番号を記入しOで囲む

フリースロー
得点合計の数字を●で消し、得点したプレイヤーの番号を記入する
※不成功だったときは記録しない

クォーターの終了 (OTの終了)
得点合計の数字をOで囲み、下に一本の太線を引く

色の使い分け方
第1クォーター……赤色
第2クォーター……黒(又は青)色
第3クォーター……赤色
第4クォーター……黒(又は青)色

ゲームの終了
最終の得点合計の数字をOで囲み、下に太二本線を引く。その下の使わなかった欄には黒(又は青)色で斜線を引く。

【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、得点は認められません。

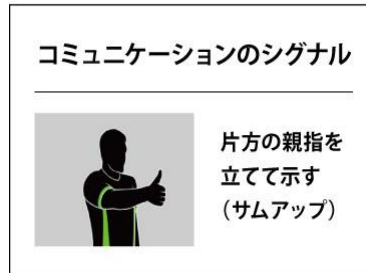
(4)記録するときのポイント・補足事項

1. アシスタント・スコアラーとの連携

得点、ファウルのたびにアシスタント・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します。

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シグナル」を返します。



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点かであるかは、自分で判断せず、審判の合図で判断します。(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クォーターで
- (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)色で記入します。

ハーフタイムは次のことも行います。

- (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)色で記入します。
- (d)前半(第1・2クォーター)に使わなかったタイムアウトの枠に黒(又は青)色で二本線を引きます。
- (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PI-inの欄に赤色で×を記入します。(ハーフタイム中の交代はスコアラーへの申し出の必要はありません)

5. ゲーム終了時にすること(※記入は全て黒(又は青)色)

- (a)スコアシート下段の得点欄に、第4クォーター又はOTの得点と総得点を記入します。OTの得点欄は、OTを行わなかったときは“/”を記入し、OTを行ったときは、何度行っても得点を合計して記入します。
- (b)勝利したチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入します。
- (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きます。その下の使用しなかった枠に斜線(\)を引きます
- (d)後半(第3・4クォーター)とOTの使わなかったタイムアウトの枠に二本線を引きます。
- (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きます。
- (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します。(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します。

スコアラー: Scorer	石川 太郎	スコアScore	第1クォーター	A	17	-	16	B
A. スコアラー: A. Scorer	富山 花子		第1クォーター	A	20	-	17	B
タイマー: Timer	福井 二郎		第1クォーター	A	20	-	28	B
ショット・クロック・オペレーター: S.C. Operator	新潟 裕美		第1クォーター	A	21	-	17	B
主審: クルーチーフ: Crew chief			オーバータイム(OT)	A	17	-	16	B
第1副審: Umpire1		最終スコア Final Score	A	95	-	94	B	
第2副審: Umpire2		勝者チーム Name of winning team	東西大学					

オーバータイムがなかったときの記入方法→



オーバータイム(OT)	A	/	-	/	B
-------------	---	---	---	---	---

(5)オーバータイム(OT)の場合の注意

1. オーバータイムは第4クォーターの続きと見なすので、チームファウルは第4クォーターに続けて数えます。
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ます。

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
審判が笛を鳴らしたとき ・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 ・プレイヤーの負傷」などの中断	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クォーターとOT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に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
【合図】 ・ブザーを3秒程度鳴らす。 ・右も合図(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クォーターまたはOTの最後の2分間に、得点された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。

【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ます。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します。

- (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いきます。次のようなときは、合図は次の機会まで控えます。
 - ・フリースローの場合、審判が1頭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イ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います。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います。(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イヤーがスローインのボールを手にする前までです。)
- (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回です。交代に時間差がある場合、審判が気がついていなければ再びブザーを鳴らしてしらせませす。
- (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います。(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ります。)
- (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、ブザーを鳴らしません。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、ブザーは鳴らしません。
- (6) タイムアウトは、各チームが前半(第1・2クォーター)に2回、後半(第3・4クォーター)に3回、各OTに1回ずつとることができます。ただし第4クォーターの最後の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ません。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します。また、規定回数を超えるタイムアウトの請求は受け付けません。(使わなかったタイムアウトを後半やOTに持ち越すことはできません。)

(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ます。

- ・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た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

各クォーター(OTは第4クォーターの続きと見なす)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、赤い標識を表示します。このとき、審判に直接連絡する必要はありません。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ます。(「ライブ」についてはコラム参照)

★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

- a) 4個目のチームファウルのときに「4」を表示
- b) その後にボールがライブになった時に「赤い標識」を表示
- c) 5個目のチームファウルのときに「5」を表示
- d) 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う前に赤い標識を法事すると、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ります。この誤りを起こさないために、動作「b」のタイミングは厳格に守る必要があります。

- a) 4個目のチームファウルのときに「4」を表示
- b) その後にボールがライブになったときに「赤い標識」を表示
- c) 5個目のチームファウルのときに「5」を表示
- d) 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ります。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ります。

(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します。

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します。(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きます。)

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します。(早すぎてもはいけません。)

【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います。

- ・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乗ったりする

3. 第2クォーター以降(OT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きます。第2クォーター終了時はすみやかに矢印の向きを変えます。

ジャンプボールシチュエーション



両手の親指を立てて示す
(サムアップ)

★「オルタネイティング・ポゼッションルール」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だけですが、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・ボールを行っていました。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」といいます。オルタネイティング・ポゼッション・ルールとは、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す。
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します。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す。
例「8番、3ポイント、37点目」5番ファウル3個目、チームファウル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(5秒程度)表示を続けます。

【留意点】

1. 表示は必ず審判のレポート(伝達)を確認し、スコアラーの伝達を受けて表示します。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いけません。
2. チームファウルの個数の表示は、5個目まで行います。(全ページコラム参照のこと)
3. 両チームのファウルが同時期に起こった場合、審判のレポートの順番通りにファウルの個数を表示します。

(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、その操作を行います。

タイムアウトの回数の表示の例【●点灯 ○無点灯】

第4クォーター、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クォーター、残り2:00以降で1回目のタイムアウトをとった場合

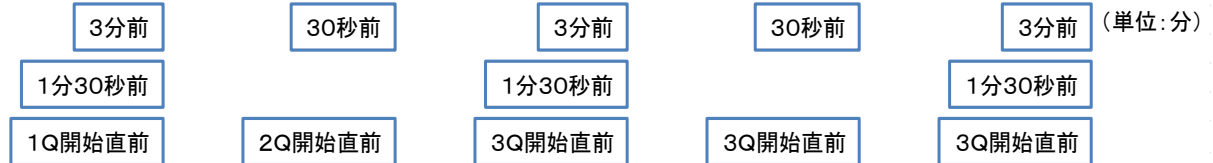
表示方式	残り2:01までの表示	残り2:00以降の表示	アクション
ランプ 3個表示	○ ○ ○	● ● ○	上記より1つ点灯
ランプ 2個表示	○ ○	● ○	1つ点灯
数字 加算式	0	1	上記より1つ加算
数字 減算式	3	2	上記より1つ減算

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、オーバータイムの計測時間とインターバル中の任務

ゲームは4回のクォーターからなります。オーバータイム(OT)は必要な回数だけ行います。ゲーム前のインターバルは、少なくともゲーム開始10分前から計測を行います。各クォーター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す。

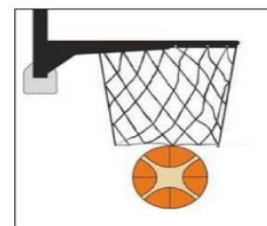
	開始前	1Q	インターバル	2Q	ハーフタイム	3Q	インターバル	4Q	インターバル	OT
U18・一般		10	2	10	10	10	2	10	2	5
U15		8	2	8	10	8	2	8	2	3



(2) ゲームクロックの操作

計測スタート(タイムイン)

- 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
- 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、所定の場所からスローインになる場合を除く)
- 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

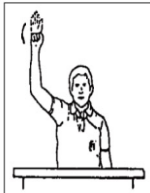
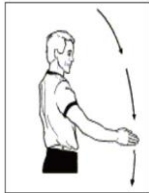
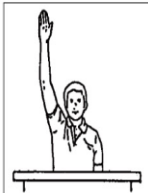


ゲームクロックを止めるタイミング

計測ストップ

- 審判が笛を鳴らしたとき
- 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
- 第4クォーター最後2分間とOTの最後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ません。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、直ちに止めます。

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)
その瞬間に上げていた手のひらを握って下す 審判の合図(右図)に合わせる 	上げていた手を軽く振り下ろす 	その瞬間に手を開いて頭上に上げる 

- ゲームクロックを止めている間は、手をまっすぐに上げておきます。「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」「ファウルが起こり審判がレポートしているとき」複数の交代要員が入り出している間」は手を上げておく必要はありません。
特に、タイムアウト明け、複数交代要員の入退場があったとき、スコアラーの確認作業が入るのでそれらの準備が完了したときに手を上げ、テーブル・オフィシャルズの準備ができたことを示す。
- 各クォーター、各OT時限の終了は、ゲームクロックのブザーで知らせます。ゲーム終了時、タイマーはプレ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期を主審に聞かれたときに答えられるよう準備しておきます。カウントダウンを行う場合は、他メンバーと一緒にいきます。
- 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)で表示します。例えば、残りが3分45秒であれば「3」を表示します。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

(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分をはかり始めます。50秒経過、60秒経過の2回にわたり、ブザーを鳴らします。

6. ショットクロックオペレーターの任務

(1)ショットクロックの操作

各クォーター、OT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きます。
- ・第1クォーター開始時は、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に(プレーヤーがボールを持つかドリブルをしたとき)に動かし始めます。
- ・第2～第4クォーターとOT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ます。

審判の笛でゲームが止まった後の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ます。
- ・相手チームのスローインで再開する場所によって、再開時間を24秒もしくは14秒にセットします。
- ・同じチームのスローインとなる場合は、下表に従って処置します。

笛の要因	その後の処置	
・アウトオブバウンズ ・味方チームの負傷者の保護など、味方チームがある理由による中断 ・ジャンプボールシチュエーション ・ダブルファウル	残りの時間を継続してはかる	
・相手チームのファウルやバドレーション(アウトオブバウンズを除く)	バックコートからスローインの場合	24秒にリセット
・相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因がある理由による中断	フロントコートからのスローインで残りが14秒以上の場合	残り時間を継続してはかる
・どちらのチームにも関係ない理由による中断(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も含む)	フロントコートからのスローインで残りが13秒以下の場合	14秒にリセット

【注意】

- (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、攻撃側チームにフロントコートからスローインのボールが与えられる場合は14秒から再開される。
- (2)第4クォーターやOTの最後の2分間のタイムアウト後、アンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルの後など再開するポイントが様々であるので別紙ケース集を参照し、夫々に当てはまった正しい時間で再開する。

・ショットクロックは、24秒からはかり始めるときは「表示なし」の状態にしておきます。24秒未満から継続または14秒からはかり始めるときは、その残り秒数を表示しておきます。

・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ます。

フリースローのとき

・ショットクロックは「表示なし」の状態にしておきます。

・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、動かし始めます。

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、動かし始めます。

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」にします。(リセットボタンを押し続けて非表示状態にします。)
- ・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、動かし始めます。

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、動かし始めます。

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、あらためた24秒をはかり始めます。

各クォーター、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はじまったときは、24秒にリセットし、24秒を表示したまま動かしません
- ・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ます。残り14秒未満であれば、14秒を表示したまま動かしません。
- ・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はじまったときは、24秒にリセットし、24秒を表示したまま動かしません。
- ・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秒未満でなおかつ新たにショットクロックに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」にします。

(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ます。(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ります。)

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24秒にリセット、または継続の処置をとります。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計ります。

3. 誤って合図を鳴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24秒をはかりはじめます。ただし、「誤った合図が鳴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時間に訂正します。

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います。
(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、次のように表示します。
24秒～11秒:表示なし、11秒～1秒:赤色を表示、0秒:合図を鳴らします。

(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います。ゲーム中は、全神経をプレーに集中させることが必要です。

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(またはドリブルをすること)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ます。

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りません。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いけません。

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はじめます。

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)をはかり続けます。

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ます。ショットが不成功でもボールがリングに触れれば、プレーは続行されます。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ります。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ます。

「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す。

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ります。

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します。

- ・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はなれたとき

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"> <tr> <td>T1</td> <td>P</td> <td>T1</td> <td>GD</td> <td></td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P3</td> <td>T1</td> <td>P1</td> <td>T1</td> </tr> </table> GD	T1	P	T1	GD		P	P3	T1	P1	T1	GDを記入 (GD=Game Disqualification) 5回目の場合は欄外にGDを記入							
T1	P	T1	GD																	
P	P3	T1	P1	T1																
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"> <tr> <td>C1</td> <td>C1</td> <td>GD</td> </tr> </table>	C1	C1	GD	GDを記入														
C1	C1	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"> <tr> <td>C1</td> <td>B1</td> <td>B1</td> <td>GD</td> </tr> </table>	C1	B1	B1	GD	欄外にGDを記入													
C1	B1	B1	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"> <tr> <td>U2</td> <td>P</td> <td>U2</td> <td>GD</td> <td></td> </tr> </table>	U2	P	U2	GD		GDを記入(5回目なら欄外に記入)												
U2	P	U2	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"> <tr> <td>U2</td> <td>P</td> <td>T1</td> <td>GD</td> <td></td> </tr> </table>	U2	P	T1	GD		GDを記入(5回目なら欄外に記入)												
U2	P	T1	GD																	
B8-3-7	ディスクォリファイングファウル	<table border="1"> <tr> <td>P</td> <td>D2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	P	D2				Dを記入												
P	D2																			
B8-3-12	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」																			
	◆交代要員の場合	<table border="1"> <tr> <td>D</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> + コーチ <table border="1"> <tr> <td>B2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	D					B2			Dを記入									
	D																			
B2																				
◆アシスタントコーチの場合	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> コーチ <table border="1"> <tr> <td>B2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> Aコーチ <table border="1"> <tr> <td>D</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						B2			D			Aコーチの枠にDを記入 更にコーチの枠にBを記入							
B2																				
D																				
◆すでに5個のファウルを宣せられたチームメンバーの場合	<table border="1"> <tr> <td>T1</td> <td>P3</td> <td>P2</td> <td>P1</td> <td>P2</td> </tr> </table> D + コーチ <table border="1"> <tr> <td>B2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	T1	P3	P2	P1	P2	B2			欄外にDを記入 更にコーチの枠にBを記入										
T1	P3	P2	P1	P2																
B2																				
B8-3-13	ディスクォリファイングファウル(ファイティング)																			
	◆コーチだけの場合	コーチ <table border="1"> <tr> <td>D2</td> <td>F</td> <td>F</td> </tr> </table>	D2	F	F	Dを記入し残った枠にFを記入														
	D2	F	F																	
	◆アシスタントコーチだけの場合	コーチ <table border="1"> <tr> <td>B2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> Aコーチ <table border="1"> <tr> <td>F</td> <td>F</td> <td>F</td> </tr> </table>	B2			F	F	F	Aコーチのすべての枠にFを記入 更にコーチの枠にBを記入											
B2																				
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"> <tr> <td>D2</td> <td>F</td> <td>F</td> </tr> </table> Aコーチ <table border="1"> <tr> <td>F</td> <td>F</td> <td>F</td> </tr> </table>	D2	F	F	F	F	F	Dを記入し残った枠にFを記入 Aにコーチ全ての枠にFを記入												
D2	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"> <tr> <td>P2</td> <td>P2</td> <td>F</td> <td>F</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>T1</td> <td>P3</td> <td>P1</td> <td>P2</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>T1</td> <td>P3</td> <td>P2</td> <td>P1</td> <td>P2</td> </tr> </table> F + コーチ <table border="1"> <tr> <td>B2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	P2	P2	F	F	F	T1	P3	P1	P2	F	T1	P3	P2	P1	P2	B2			使用していない枠にFを記入。枠が埋まっている場合は枠外にFを記入。更にコーチの枠にBを記入
P2	P2	F	F	F																
T1	P3	P1	P2	F																
T1	P3	P2	P1	P2																
B2																				