

スコアラー① (スコアシート記入者)

スコアシートの記入方法

- 記入には濃色(黒/青)と赤色のボールペンを用いる。第1Qと第3Qは赤ペンを使用し、第2Qと第4Q、OTは黒/青ペンを使用する。
- 直線を引く場合は必ず定規を用いる。ただし、スコアの数字を消す線とファウルの数字を消す×印は、定規を用いずに消しても良い。
- ミスをした場合は審判かTO主任に報告し、二本の横線で消す。修正液等は基本的に使わない。
- 大会名や場所などは黒/青で記入する。時間を書くときは24H制

試合開始前

- スターティングメンバーの×印とコーチ氏名の隣にサインを黒/青ペンでコーチが記入する。その際キャプテンを確認して(CAP)を記入する。
- コーチ確認後に18人未満のプレイヤーしかいない場合は、最後に記入されたプレイヤーの下の行の空欄に横線を引く。17人未満の場合は、ファウルのところまで水平に横線を引き、そこから斜め下まで斜線を引く。
- ゲーム開始前に、最初に出場する両チームの5人のプレイヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。

試合中

- ランニングスコア・ファウル・タイムアウト等の記入方法は別紙参照。
- ポゼッションアローについて
- ゲームのはじめ、ジャンプボールのあと、どちらかのチームがコントロールしたら相手チームの攻める方を矢印で示す。
- ゲーム中ジャンプボールシチュエーション(Qのはじめも含む)のスローインのボールがプレイヤーに正当に触れたときに矢印の向きを変える。
- ファウルの記入について
 - 審判がファウルの番号を伝えたときは、OKサイン(親指を立てて示す)を出す。
 - 審判に合図を出したら、アシスタントスコアラーにファウル数を伝える。

(例) ○○番 個人△△回目 チーム××回目

ファウル → OKサイン → 個人ファウル記入 → チームファウルに×

○チームファウルに数えるファウル

パーソナル	P	アンスポーツマンライク	U
テクニカル	T	ディスクオリファイング	D

○チームファウルに数えないファウル

コーチ自身に対するテクニカル	C	それ以外の理由のテクニカル	B
マンツーマンペナルティ	M		

※チームファウルが5回以上の場合、フリースローが与えられるが、5回目以降のファウルがオフェンスファウルの場合、フリースローではなくスローインから始まる。※オフェンスファウルもチームファウルにカウントされる。

※フリースローが与えられるファウルは、上記の記号の後に小さくフリースローの数(1,2,3)を書く。

!!失格・退場となる場合!!

- 1プレイヤーに、2回目のテクニカル、2回のアンスポーツマンライクファウルが記録されたとき。その場合隣の枠(もしくは枠外)にGDと記入する。
- 交代・タイムアウトの記入
 - 交代して出場する選手のPlayer in欄に、そのQのペンの色で×を記入
 - タイムアウトの記入はそのQの経過時間をそのQの色で記入。
- 第4Qの最後の2分までにタイムアウトを取っていない場合、後半の記入欄の最初の枠に2本の横線を引く。(1回分の権利が消滅)

各Q終了時

- 右下のQ得点記入欄に使用している色のボールペンで記入する。
- チームファウルの使わなかった欄に=を記入

前半終了時

- ポゼッションアローの矢印の向きを変える。
- 両チームとファウル、ランニングスコアの確認
- 個人ファウルの使用した欄を太線で囲む。スコアシートの書き方は別紙参照

試合終了時

- 審判とスコアの確認 スコアシートの書き方は別紙参照
- チームファウル・タイムアウトの使わなかった欄については=で消す。
個人ファウル・コーチファウルの使わなかった欄については—で消す。
- 試合終了時刻、最終スコア、勝利チームを記入する。
- OTがなかった場合は、OT欄に/を記入する。
- TOメンバーに自筆でサインもらい、その後、審判からサインをもらう。

スコアラー② (タイムアウト・交代担当者)

交代・タイムアウトの請求

交代・タイムアウトを請求された場合、以下の状況で審判に伝える。

状況	タイムアウト	交代
審判が笛を鳴らし時間を止めたとき	○	○
最後のフリースローが成功した時	○	○
シュートを入れられた時 (自チームのスローイン)	○	×
		4Q・OTの残り2分→○
シュートを入れたとき	×	×
		4Q・OTの残り2分→△ (相手チームが交代する時には○)

- タイムアウトは前半2回、後半3回、OTで1回とができる。(4Q最後の2分は2回しかとれない)
- タイムアウトの60秒を図る。※50秒で1回目のブザーを鳴らす。60秒で2回目のブザーを鳴らす
- 常にブザーが鳴らせるよう、手を置き準備をしておく。
- 審判の笛が鳴り、時計が止まった時は両チームのベンチを必ず確認する。
- シュートが入った時に入れられた側のベンチを必ず確認する。タイムアウトの請求の可能性があるため

アシスタントスコアラー

ファウルの個数の表示

審判のレポートの後、以下の3段階で表示する。※大げさに振ったり、回したりしない。

①両チームのベンチに向けて

②観衆、プレイヤー、審判に向けて

③再び両チームのベンチに向けて

・チームファウルの個数の表示は4個目まで行う。

※4個目のチームファウルの表示後、審判が選手にボールを渡し、ライブになつたらペナルティを示す赤い標識を表示する。

・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。

・表示は「チームファウルの表示」⇒「個人ファウルの表示」の順に迅速に行う。

得点とファウルをしたプレイヤーの伝達

・スコアラー、(タイマー)と点数について声を出し合い、スコアシートのスコアとスコアボードの点数が一致していることを確認する。(例)スコアラー 白〇番2点 △点目 → アシスタント 白〇番2点 △△対××

・スコアラーとファウルしたプレイヤーの番号、チームファウルの個数、個人ファウルの個数を声を出して確認する。(例)審判のレポート→スコアラー 白〇番ファウル チーム2(さん) 個人2(に) → アシスタント 復唱して確認する。

スコアラー系のコミュニケーション

(1)得点について

スコアラー①

状況	具体例
<ul style="list-style-type: none"> ゴールは、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。 フリースローは、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。 交代やタイムアウトの申し出があるときは、最後のフリースローの前にコールする。 	<p>赤 4 番スリー。カウント！</p> <p>白 8 番ツー。アウト！</p> <p>白 4 番 1 投目。</p> <p>白 4 番 2 ショット。カウント！</p> <p>／アウト！</p> <p>入つたら、白交代(タイムアウト)です。(スコアラー②)</p>

<ul style="list-style-type: none"> ショットが成功したら、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。 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) スコアシートとスコアボードの得点が一致していることを確認して OK を返す。 	<p>赤 4 番3点。23 点目。</p> <p>赤 4 番3点。19 対 23(アシスタントスコアラーが復唱)。</p> <p>OK!</p>
---	--

(2)ファウルについて

スコアラー①

状況	具体例
<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。 	<p>白 8 番ファウル。スローイン。</p> <p>カウント。白 8 番。ツースロー。</p>
<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)、チームファウルの個数、個人のファウル個数、をコールする。 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。 チームの色、番号、ファウルの個数を復唱して確認し、チームファウルの個数、個人ファウルの個数を表示する。 	<p>白 8 番。チーム 2 個目、個人 3 個目。</p> <p>白 8 番。チーム 2 個目、個人 3 個目 OK です。(アシスタントスコアラーが復唱)</p>

(3)交代・タイムアウトについて

スコアラー②

状況	具体例
<ul style="list-style-type: none"> 交代・タイムアウトの請求を確認したら、コールする。 ショット成功後に交代(4Q 最後の2分)、タイムアウトがあることをコールする。 	<p>白、交代 白、タイムアウト</p> <p>赤のショットが入つたら白交代</p> <p>白のショットが入つたら赤タイムアウト</p>
<ul style="list-style-type: none"> チームの色とタイムアウトの回数をコールする。 交代でインするプレイヤーの色と番号をコールする。 	<p>白、3回目のタイムアウト</p> <p>白、10番イン</p>

※スコアラーは①と②で分けて2人で行っても良い

タイマー

競技時間

インター バル	前半			ハーフ タイム	後半			インター バル	オーバータイム		
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	...
基本は 20分	8分	2分	8分	10分	8分	2分	8分	2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		

※4Q残り2分切ったときに3回残っていれば、1回消滅

ゲームクロックのスタート/ストップ

◇計測スタート（タイムインの時に手を握って合図する）

- ・第1クォーターのジャンプボールは、ジャンパーが触れたとき。（ショットクロックのスタートと違う）
- ・スローインの時は、ボールがコート内の選手に触れたとき。

◇計測ストップ（ゲームクロックを止めている間は手を上げる）

- ・審判の笛が鳴ったとき。
- ・得点されたチームが、シュートの後にタイムアウトをとるとき。
- ・第4クォーター、オーバータイムの最後の2分間で、シュートが入ったとき。（審判の笛は鳴らない）

※得点後のスローインのボールをコート内の選手が触る前に試合終了のブザーは鳴らないはず。

各クォーターの開始前にブザーを鳴らして時間を知らせる。

第1クォーター	第2クォーター	第3クォーター	第4クォーター	オーバータイム
3分前・1分30秒前	30秒前	3分前・1分30秒前	30秒前	30秒前

タイムアウト

- ・前半2回、後半3回、延長1回。ただし、第4クォーターの最後の2分間には2回までしかとれない。
- ・タイムアウトの60秒を計る。《50秒：1回目のブザー 60秒：2回目のブザー》※スコアラーが2人いるときは行わなくていい。
- ・タイムアウト数の表示（表示器具がある場合、残りのタイムアウトが確認できるように）

ショットクロックオペレーター

ボールのコントロール

ショットクロックは、プレイヤーが「ボールをコントロールしたとき（ボールを持つか、ドリブルを始めたとき）」に計り始める。ボールに触ったり、はじいたりしただけではボールのコントロールは始まらない。ただし、スローインでゲームを再開するときは、スローインされたボールにプレイヤー（味方でも敵でも）が触れた瞬間に計り始める。

ショットクロックの操作

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）
リセット 14	14秒にリセット。ショットクロック 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 表示は□ フロントコートからのスローインの場合は14秒 表示は 14

計測スタートのタイミング

※コントロールとは…選手がキャッチ、ドリブルしたとき

状況	スタートのタイミング	注意点
1Qのジャンプボール	どちらかがコントロールしたとき	タイマーのスタートと違う
ターンオーバー	ディフェンスがコントロールしたとき 24秒にリセット	コントロールを確認。ディフェンスが触つただけでは、リセットしない
リバウンド	どちらかがコントロールしたとき	リバウンド争い中はスタートしない
スローイン	コート内のプレイヤーに触れたとき	タイマーのスタートと同じ

◇審判の笛が鳴ったとき

・時間をとめる。あわててリセットしない。その状況を確認してから操作する。

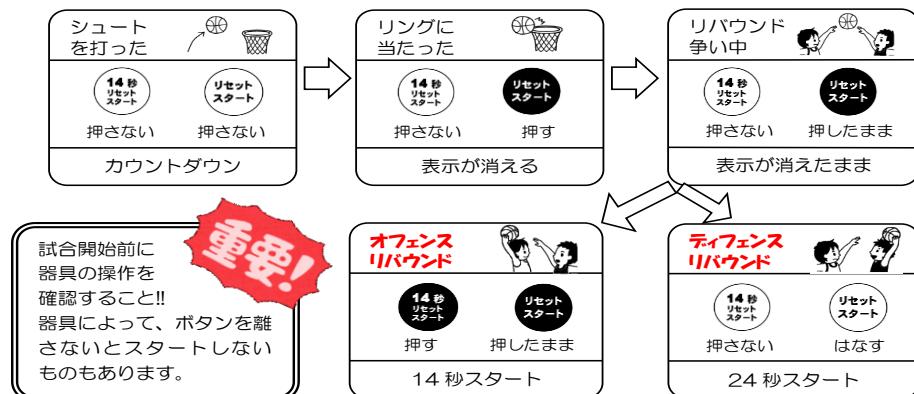
状況		処置
攻める方向が 変わる	バックコートからのスローイン	リセット 24
	フロントコートからのスローイン	リセット 14
攻める方向が 変わらない ファウル キックボール	ファウル・キックボール以外 (アウトオフ・パンズ、ジャンプボール・チュイションなど)	継続
	ボールがバックコート	リセット 24
	ボールがフロントコート 14秒以上	継続
	14秒未満	リセット 14
アンスポ	フロントコートのスローインラインからスローイン	リセット 14
テクニカル	ボールをコントロールしていたチームの場合	継続
	ディフェンスチーム の場合	バックコートからスローイン フロントコートからのスローイン
		リセット 24 リセット 14

◇その他 リセット 24 になるケース

- ・フリースローが開始され、最後のフリースローが終わるまで。（スタートは状況による）
- ・シュートが入った後。

◇シュートのとき(フリースローも含む)

状況		処置
シュートが入る		リセット 24
リングにあたらない		継続
リングに挟まる (リングにあたったと考える)	攻める方向が変わる	リセット 24
	攻める方向が変わらない	リセット 14
リングにあたって入らない	ディフェンスがリバウンドをとる (アウトオブバウンズでディフェンス側のボール)	リセット 24
	オフェンスがリバウンドをとる (アウトオブバウンズでオフェンス側のボール)	リセット 14



◇各クオーターのラストの 24 秒計の表示

残り時間	状況	表示
24秒～14秒	リセットの場面 攻撃チームが変わるなど	24秒リセットし、□表示なしの状態 (押し続ける)
	オフェンスがリバウンドをとる	14秒スタート
14秒未満	リセットの場面 攻撃チームが変わるなど	24秒リセットし、□表示なしの状態 (押し続ける)
	オフェンスがリバウンドをとる	24秒リセットし、□表示なしの状態 (押し続ける)

◇残り2:00以下で、バックコートからボールの権利を得ることになっているチームのタイムアウト後

フロントコートのスローインライン から	ショットクロックが14秒以上	14秒リセット
	ショットクロックが14秒未満	継続
バックコートから	攻める方向が変わる	24秒リセット
	攻める方向が変わらない	継続

タイマー系のコミュニケーション

(1) タイマー

場面	具体例
スタート／ストップ	・スタート! ストップ! (タイマー、SCオペレーター)
ゲームクロックが止まった後のゲーム再開時	タイマーは残り時間をコールする。 ・603。(ろくぜろさん) ←6分03秒の意味 ・SCオペレーターは確認してOK!
各Q、OTの終わり近く	タイマーは残り3分、1分をコールする。また、30秒切ったら細かくコールする。(30秒、24秒、14秒など) タイマーかSCオペレーターが10秒前からカウントダウンをする。 ・もうすぐ残り3分です。 ・残り1分切りました。・24秒! ・14秒! SCオペレーターは確認してOK! ・5・4・3・2・1。
4Q、OTの終わり2分	10秒前からカウントする。 ・10…5・4・3・2・1。残り2分です。 SCオペレーターは確認してOK!

(2) ショットクロックオペレーター

場面	具体例
スタート／ストップ	・スタート! ストップ! (タイマー、SCオペレーター)
ショットが放たれたとき	ボールがリングに触れた瞬間にまたはゴールした瞬間にコールする ・当たった!/入った!(カウント) タイマーはコールに対して確認してOK!を返す。 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。 ・24!/14! タイマーは確認してOK!を返す。
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つたとき	「24」とコールし、リセットスタートする。 ・24! タイマーは確認してOK!を返す。
カウントダウン	14秒前をコールする。 5秒前からカウントする。 ・14秒! ・5・4・3・2・1。