

テーブルオフィシャルズ マニュアル

(第2版)

一般社団法人福島県バスケットボール協会
審判委員会 TOグループ

I. 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ーヤー、チーム・ベンチ、審判、観客、そしてテーブルオフィシャルズによって成立する。テーブルオフィシャルズ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る。

② テーブルオフィシャルズ同士のつながり

テーブルオフィシャルズは1つのチームである。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なうように心がける。また、ゲームの流れを感じ取り、プレーヤーやベンチと同じように緊張感をもってゲームに臨むことが大切である。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認められる時機にスコアラーが合図器具を鳴らして審判に知らせたりする。特にスコアラーを中心としたテーブルオフィシャルズ同士の声による連携は、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る。

③ 審判とのつながり

各メンバーは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、機会があるたびに「アイコンタクト」や「確認の合図(サム・アップ:親指を立てて示す)」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伝達に対して、必ず「アイコンタクト」と「確認の合図」で応えるようにしましょう。



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(プレーヤー、ベンチ、観客)に伝わるようタイミングよく行なうようにしましょう。合図器具を的確に鳴らし、テーブルオフィシャルズの合図をはっきりと行う。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等、「わかりやすく」「はっきり」と行うことを心がけること。

⑤ 大会を迎えるにあたっての心構え

テーブルオフィシャルズも、大会を前にして、出場チーム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。

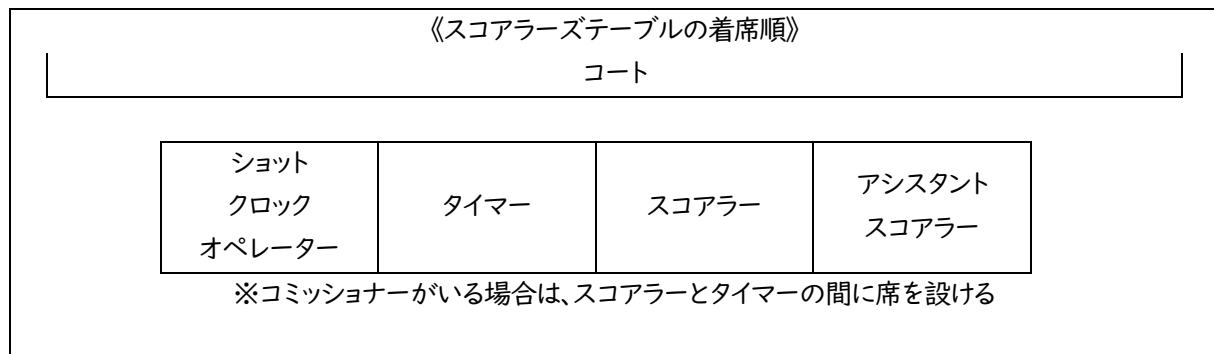
大会中は、TO 主任を中心として事前と事後にミーティングを行い、さらなる向上心をもって試合に臨みましょう。

(2) 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、それぞれのメンバーが自らの責任を自覚して緊張感をもってゲームに臨み、一つのチームとして役割を果たすことが求められている。

テーブルオフィシャルズは以下の4名で構成される

名称	主な任務
スコアラー	スコアシートの記録、 審判への合図(タイムアウト、交代) ポゼッションアローの表示
アシスタントスコアラー	スコアラーとの連携(得点やファウルの確認) 得点やファウルの表示
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



(3) テーブルオフィシャルズの確認事項

【ゲーム前の留意点】

★ 黒(または青)色・赤色のボールペン(筆圧のあるもの)各2本定規、ストップ・ウォッチが準備されているか確認する。

★ スコアシートは、複写式を使用する。

【OFFICIALSCORESHEET複写式の区分】

1枚目(白色):①JBA(日本協会用)

2枚目(青色):②FOR THE ORGANISERS(大会主催者用)

3枚目(赤色):③WINNING TEAM(勝者チーム用)

4枚目(黄色):④LOSING TEAM(敗者チーム用)

① 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に、スコアラー及びアシスタントスコアラーは、スコアシートの記入を確認し、その後、ゲーム前のミーティングを行う。

ミーティングでは、メンバーの役割分担を確認し、担当するゲームの注意点等について話し合う。また、機器の操作方法(特にショットクロックのリセット方法、時間や得点の修正方法)について確認し、練習しておく。

② 開始時刻10分前にはTOチームそろって着席する。

【ゲーム中の留意点】

① ゲーム中は、必要な情報の連絡をしっかりと声を出して行う。

(常にオートマチックに、規則正しいリズムで、滑舌良く。事前に伝え方を決めておく。)

★ 交代、タイムアウト

「白チームの交代来ているよ」「青タイムアウト」、「白○番イン」「白△番アウト」「シュート入ったら交代」等

★ 得点、ファウルの確認

「どのプレーヤーの得点・ファウルか」の事実の確認と、記録(スコアラー)と表示(アシスタントスコアラー)を常に一致させることを目的として、声の伝達により確認する。

得点……「青○番、△点目、△対口」

ファウル……「白○番、個人ファウル△回、チームファウル□回」、「チームファウル赤表示」等

※ スコアラーとアシスタントスコアラーは、二人の目で得点やファウルを確認することが基本だが、スコアシートの記入や表示器具の操作のために、それぞれ、プレーを目で追えないことがある。二人がともにコートから目を離さないようにし、声で伝達するよう互いに配慮する。

★ ポゼションアローの向きを変えるとき

「ポゼション変えます」「OK!」等

★ クロックの操作

タイマーとショットクロックオペレーターが、それぞれ「スタート」「ストップ」、残り10秒からのカウントダウンを声出ししながら表示器具を操作する。(ゲームクロックが止まっているとき、両方のスタートのタイミングが異なるのは、ゲーム開始のトスアップのときと、最後のフリースローのボールがリングに触れたときのみである。)

※時限の終了時には、ショットクロックオペレーターが、タイマーのカウントダウン

※ショット・クロックバイオレーションが成立する時はタイマーがカウントダウン

※ショットクロックの正確な操作のために、ボールがリングに正確に当たったかどうかを二人が声に出して確認する。

② テーブルの両端にいるショットクロックオペレーター(タイマー)とアシスタントスコアラーは、両サイドのベンチの動きに注意をはらい、「交代」や「タイムアウト」の申し出がありそうなときは、スコアラーに注意を促す。

③ 審判とのコミュニケーション

- ★ スコアラーおよびアシスタントスコアラーは、ゲーム開始時に最初に出場する5人のプレーヤーの番号が一致しているかを確認し、問題が無く準備が出来たらスコアラーは確認の合図を示す。
- ★ スコアラーは、審判の得点のシグナルやファウルのレポート(プレーヤーの番号、ファウルの種類、次の処置(フリースローかスローインか)の報告に対して、自ら復唱し、確認したら「コミュニケーションのシグナル」を審判に示す。
- ★ タイマーが手を上げることは、テーブルオフィシャルズがゲーム再開の準備ができている合図になる。審判が笛でゲームを止めた後、ファウルの処置などで間ができるときは一旦手を下ろし、他のメンバーがゲーム再開の準備が整っていることを確認してから再び手を上げる。
 - ※ ゲームクロックを止めても審判が気づかない場合(フィールドゴールの後のタイムアウトなど)は、手を上げ続けておく。

④ バスケットボールの競技規則を理解しておく。

- ★ 交代できないときは、誰でも「交代できません」と伝える。
- ★ 審判の合図の意味をよく理解しよう。
- ★ 交代やタイムアウトの請求があっても、合図器具を鳴らす時機に交代やタイムアウトを知らせる合図が間に合わなかった時は「次の機会にして下さい」と伝える。
- ★ 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。
 - ※ 競技規則上は、「コーチ(アシスタントコーチ)は、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まで行き、直接スコアラーに対して、定められた合図を手ではっきりと示し、タイムアウトの請求を伝える。」
 - ※ 交替の請求も交代要員が同様に行う。

⑤ 試合後は、次に担当するゲームのために、反省を行う。特に、ゲーム中で起こったミスについては原因と再発防止策を話し合う。また、疑問点などがあれば、競技規則で確認する。また審判に尋ねるなどして解決を図る。

II. スコアラーの任務(スコアシートの記録)

(1) スコアシートの準備

スコアシートには、事前に以下の事項を黒(又は青)色で記入しておく。プリンターで印字しても良い。

チーム名 大会名 Game No. 日付(年は西暦) 時間(24時間制) 場所
 クルーチーフとアンパイアの氏名(事前に記載することが望ましい※サインではない)

チーム A : Team A	東西電機	チーム B : Team B	南北産業				
大会名 Competition	第90回日本総合 バスケットボール選手権大会	日付 Date	2019/1/8	時間 Time	14:15	クルーチーフ Crew Chief	氏名
Game No.	101	場所 Place	国立代々木第二体育館	1st アンパイア Umpire 1	氏名	2nd アンパイア Umpire 2	氏名

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1	6:08	氏名 1	5						
2	0:06	氏名 2	8						
3	7:8	氏名 3	9						
4	7:7	氏名 4	12						
5	9:8	氏名 5	18						
6	5:3	氏名 6 (CAP)	22						
7	5:7	氏名 7	24						
8	7:6	氏名 8	25						
9	7:6	氏名 9	33						
10	3:7	氏名 10	42						
11	2:7	氏名 11	88						
12	0:6	氏名 12	91						
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach	2:3	氏名 13	Mayer, F						
A.コーチ A. Coach	9:8	氏名 14							

プレイヤーのライセンスナンバー、氏名、ユニフォームの番号

- ★ ユニフォームの番号順に記入する
- ★ キャプテンは氏名の横に(CAP)と記載する。
- ★ 最後に記載されたプレイヤーの下の行に横線を引き、さらにファウルの欄に斜線を引く。

★ コーチ、アシスタントコーチのライセンスナンバー、氏名

※ ライセンスナンバーについて

- ★ 最後の3桁を記入する。
- ★ 記載を要しない場合もある。

(記載の有無については大会主催者に確認すること)

(2) ゲーム前の手続き

① コーチは、決められた時間までに次のことを行う。

- ★ 記入されているチームメンバーの氏名、コーチ、アシスタントコーチを確認する。
- ★ 最初に出場する5人のプレイヤーの「Player in」欄に小さな「×」を黒(又は青)色で記入し、サインをする(チームAのコーチが先に行う)。キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、キャプテンの番号をスコアラーに伝える。

② スコアラーは、ゲーム開始時に次のことを行う。

- ★ 最初に出場する5人のプレイヤーを確認して「Player 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。

(3) スコアシートの記録方法(チーム欄)

第1Q・第3Qは赤色で、第2Q・第4Q・OT(延長時間)は黒(または青)色で記録する。

ゲーム出場の記録
 ★ゲームの最初に出場するプレイヤーは、ヘッドコーチの書いた「×」(黒(または青)色)に○(赤色)をつける
 ★途中から出場したプレイヤーは、そのQで使用する色で「×」を記入する。

タイムアウトの記録
 ★各Q、OTの経過時間(分単位)で記録する
 〈例〉
 (10分Q)残り8分55秒 → 「2」
 (10分Q)残り0分18秒 → 「10」
 (5分OT)残り0分48秒 → 「5」
 ★使わなかった枠は、黒(または青)色で2本線を引く(延長の欄にも引く)

7 = 前半(第1・2Q)
 9 10 = 後半(第3・4Q)
 = 延長(OT)

★第4Qの最後の2分までに、後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、後半の最初に2本の横線を引く

チームA Team A		タイムアウト Time-outs		チームファウル Team fouls	
7	クォーター Quarter ①	× 2 3 4	②	× 2 3 4	
9 10	クォーター Quarter ③	× 2 3 4	④	× 2 3 4	
	オーバータイム Overtimes				
No.	Liasen no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls
1		氏名 1	5	× P ₁	
2		氏名 2	8	× P ₁	P ₂
3		氏名 3	9	× P ₂	U ₂ P ₁ P ₁
4		氏名 4	12	× T ₁	U ₂ GD
5		氏名 5	18	× P ₁	U ₁
6		氏名 6 (CAP)	22	× P ₁	
7		氏名 7	24		
8		氏名 8	25	× P ₁	P ₂
9		氏名 9	33	× T ₁	P ₂ T ₁ GD
10		氏名 10	42	× P ₂	P ₂ U ₂ P ₁ U ₂ GD
11		氏名 11	88	× P ₂	D ₂
12		氏名 12	99		
13		氏名 13	91		
14		氏名 14	92		
15		氏名 15	93		
16		氏名 16	96		
17		氏名 17	97		
コーチ Coach		氏名 18		Mayer, F	C ₁ B ₁
A.コーチ A. Coach					

チームファウルの記録
 ★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、ディスクォ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「×」を記入する
 ※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する。
 ★コーチのファウルはチームファウルに含まない。
 ★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

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 … 合計2個目のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウルによる失格・退場
コーチのファウル(チームファウルとして数えない)
 C … コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対するテクニカルファウル
 B … 上記以外の理由でコーチに記録されるテクニカルファウル
失格・退場
 D … ディスクォリファイングファウル
 ファイティングが起きたときは、「D₂」または「D」と記入し、残りの枠全てに「F」と記入する

ファウルの記録
 ★ファウルの種類を示す文字を記入する
 ★フリースローが含まれる場合は、その数を右下に書き添える
 (フリースローが相殺される場合は、「C」を書き添える)
 ★第2Qとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に黒(または青)色で太線を引く
 ★ゲームの終わりに使用しなかった枠に黒(または青)色で横線を引く

(4) スコアシートの記録方法(ランニングスコア)

フィールドゴール
(2点)
得点合計の数字を斜線
(右利きは/,もしくは、
左利きは\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
(右利きは/,もしくは、
左利きは\で消し、得
点したプレイヤーの番号
を記入し○で囲む

フリースロー
(1点)
得点合計の数字を●で
消し、得点したプレーヤ
ーの番号を記入する
※不成功だったフリース
ローは記録しない

ランニングスコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	43	43	83	83	123	123
3	3	44	44	84	84	124	124
4	4	45	45	85	85	125	125
5	5	46	46	86	86	126	126
6	6	47	47	87	87	127	127
7	7	48	48	88	88	128	128
8	8	49	49	89	89	129	129
9	9	50	50	90	90	130	130
10	10	51	51	91	91	131	131
11	11	52	52	92	92	132	132
12	12	53	53	93	93	133	133
13	13	54	54	94	94	134	134
14	14	55	55	95	95	135	135
15	15	56	56	96	96	136	136
16	16	57	57	97	97	137	137
17	17	58	58	98	98	138	138
18	18	59	59	99	99	139	139
19	19	60	60	100	100	140	140
20	20	61	61	101	101	141	141
21	21	62	62	102	102	142	142
22	22	63	63	103	103	143	143
23	23	64	64	104	104	144	144
24	24	65	65	105	105	145	145
25	25	66	66	106	106	146	146
26	26	67	67	107	107	147	147
27	27	68	68	108	108	148	148
28	28	69	69	109	109	149	149
29	29	70	70	110	110	150	150
30	30	71	71	111	111	151	151
31	31	72	72	112	112	152	152
32	32	73	73	113	113	153	153
33	33	74	74	114	114	154	154
34	34	75	75	115	115	155	155
35	35	76	76	116	116	156	156
36	36	77	77	117	117	157	157
37	37	78	78	118	118	158	158
38	38	79	79	119	119	159	159
39	39	80	80	120	120	160	160

色の使い分け方
第1Q.....赤色
第2Q.....黒(または青)色
第3Q.....赤色
第4Q・OT...黒(または青)色

各Q,OTの終了
得点合計の数字を○で囲み、下
に1本の太線を引く

ゲーム終了
最終の得点合計の数字を○で囲
み、下に2本の太線を引く
その下の使わなかった欄には黒
色で左かどから右かどへ斜線を
1本引く

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア	第1クォーター	A	7	B	11
Score	Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター	A	14	B	18
	Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター	A	13	B	19
	Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター	A	19	B	6
	Quarter 4	A	19	B	6
	オーバータイム	A	/	B	/
	Overtimes	A	/	B	/
最終スコア	A 53 — 54 B				
Final Score	A 53 — 54 B				
勝者チーム	南北産業				
Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間	16:05				
Game ended at (hh:mm)	16:05				

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア	第1クォーター	A	7	B	11
Score	Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター	A	14	B	18
	Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター	A	13	B	19
	Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター	A	20	B	6
	Quarter 4	A	20	B	6
	オーバータイム	A	8	B	12
	Overtimes	A	8	B	12
最終スコア	A 62 — 66 B				
Final Score	A 62 — 66 B				
勝者チーム	南北産業				
Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間	16:25				
Game ended at (hh:mm)	16:25				

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラー Scorer	氏名	
A.スコアラー A. Scorer	氏名	
タイマー Timer	氏名	
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	氏名	
クルーチーフ Crew Chief	氏名	
1st アンパイア Umpire 1	氏名	2nd アンパイア Umpire 2 氏名

(5) 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	GDを記入 (GD=Game Disqualification) <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>T1</td><td>P</td><td>T1</td><td>GD</td><td></td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>P</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P1</td><td>T1</td><td>GD</td></tr> </table> (5回目の場合は欄外にGDを記入)	T1	P	T1	GD		P	P3	T1	P1	T1	GD
T1	P	T1	GD										
P	P3	T1	P1	T1	GD								
B8-3-3	コーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによる2個目のテクニカルファウル	GDを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>C1</td><td>C1</td><td>GD</td></tr> </table>	C1	C1	GD								
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	欄外にGDを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>C1</td><td>B1</td><td>B1</td><td>GD</td></tr> </table>	C1	B1	B1	GD							
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	GDを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>U2</td><td>P</td><td>U2</td><td>GD</td><td></td></tr> </table> (5回目の場合は欄外に記入)	U2	P	U2	GD							
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	GDを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>U2</td><td>P</td><td>T1</td><td>GD</td><td></td></tr> </table> (5回目の場合は欄外に記入)	U2	P	T1	GD							
U2	P	T1	GD										
B8-3-7	ディスクォリファイングファウル	Dを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>P</td><td>D2</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	P	D2									
P	D2												
B8-3-12	「Aコーチ」「交代要員」「5個目のファウルを宣せられたチームメンバー」「チーム関係者」のディスクォリファイングファウル												
	Aコーチの場合	Aコーチの枠にDを記入 さらにコーチの枠にBを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B2</td><td></td><td></td></tr> </table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D</td><td></td><td></td></tr> </table>	B2			D							
B2													
D													
	交代要員の場合	交代要員の枠にDを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> さらにコーチの枠にBを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B2</td><td></td><td></td></tr> </table>	D					B2					
D													
B2													
	すでに5個のファウルを宣せられたチームメンバー	欄外にDを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>T1</td><td>P3</td><td>P3</td><td>P</td><td>P2</td><td>D</td></tr> </table> さらにコーチの枠にBを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B2</td><td></td><td></td></tr> </table>	T1	P3	P3	P	P2	D	B2				
T1	P3	P3	P	P2	D								
B2													
	チーム関係者	コーチの枠にBを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>B2</td><td></td><td></td></tr> </table>	B2										
B2													

B8-3-13	「Aコーチ」「交代要員」「5個目のファウルを宣せられたチームメンバー」「チーム関係者」の 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	Dを記入し、残った枠にFを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr></table>	D2	F	F												
	D2	F	F														
	アシスタントコーチだけの場合	コーチの枠にBを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>B2</td><td></td><td></td></tr></table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table>	B2			F	F	F									
	B2																
	F	F	F														
	コーチとアシスタント コーチ両方の場合	Dを記入し、残った枠にFを記入 Aコーチのすべての枠にFを記入 コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> Aコーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table>	D2	F	F	F	F	F									
	D2	F	F														
F	F	F															
交代要員や5個のファウルを宣せられた チームメンバー	使用していない枠にFを記入 埋まっている場合は欄外にFを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>P1</td><td>P</td><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>T1</td><td>P3</td><td>P1</td><td>P2</td><td>F</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>P</td><td>T1</td><td>P1</td><td>P2</td><td>P3</td><td>F</td></tr></table>	P1	P	F	F	F	T1	P3	P1	P2	F	P	T1	P1	P2	P3	F
P1	P	F	F	F													
T1	P3	P1	P2	F													
P	T1	P1	P2	P3	F												
ファイティングに積極的に 関与した交代要員	Dを記入し、残りの枠にFを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>P2</td><td>P3</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr></table>	P2	P3	D2	F	F											
P2	P3	D2	F	F													
ファイティングに積極的に 関与した5回の ファウルを宣せられた チームメンバー	欄外にDとFを記入 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>P2</td><td>P3</td><td>D2</td><td>P1</td><td>T1</td></tr></table> D2 F	P2	P3	D2	P1	T1											
P2	P3	D2	P1	T1													
ファイティングに積極的に 関与したチーム 関係者	コーチの枠にBを記入して○を 付ける コーチ <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>B2</td><td>○B2</td><td></td></tr></table> コーチ自身の失格・退場の3個 のテクニカルファウルには数え ない	B2	○B2														
B2	○B2																

(6) インターバル、ハーフタイムにすること

- ① それぞれのQの色でランニングスコア欄の最後の得点を○で囲み、その下に太い線を引く
- ② それぞれのQの色でランニングスコア欄の下の得点欄にQの得点を記入する。
ハーフタイムには次のことも行う
- ③ すでに使用したファウルの枠と未使用の枠の間に黒(または青)色で太線を引く。
- ④ 前半(第1Q・2Q)に使わなかったタイムアウトの枠に黒(または青)色で2本線を引く
- ⑤ 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「Player in」欄に赤色で×を記入する。(ハーフタイム中の交代はスコアラールへの申し出の必要がない)

(7) ゲーム終了後にすること(記入はすべて黒(または青)色)

- ① ゲームが終了したら、速やかに試合終了時刻(hh:mm形式)を記入する。
- ② ランニングスコア欄の最終得点を○で囲み、その下に太い2本線を引く。その下の使用しなかった枠に斜線を左かどから右かどへ引く。
- ③ 後半(第3Q・4Q)とOT(延長)の使わなかったタイムアウトの枠に2本線を引く。
- ④ すでに使用したファウルの枠と未使用の枠の間に太線を引き、未使用の枠に横線を引く。
- ⑤ ランニングスコア欄の下の得点欄に、第4QとOT(延長)の得点と最終スコアを記入する。OT(延長)の得点欄は何度行っても得点を合計して記入する。OT(延長)を行わなかったときは(／)を記入する。
- ⑥ 勝者チームの名前を記入する。
- ⑦ ショットクロックオペレーター → タイマー → アシスタントスコアラール → スコアラールの順番にサインをする。そのあとスコアシートを審判に渡し、サインを受ける。クルーチーフがスコアシートにサインした時点で、テーブルオフィシャルズの任務は終了する。

(8) OT(延長の場合)

- ① OT(延長)は第4Qの続きとみなすので、チームファウルは第4Qに続けて数える。
- ② タイムアウトは1回のOT(延長)につき、各チームが1回ずつとることができる。



(9) コミュニケーション(TO間、TOと審判間)

- ① スコアラールは、得点のたびに、アシスタントスコアラールとの間でプレイヤーの番号と得点合計を声に出して確認し合う。例「白7番、2点、36点目」
- ② スコアシート記入前に、得点されたチームのベンチを見てタイムアウトの請求がないか確認する。
- ③ フィールドゴールが2点か3点であるかは、審判のシグナルで確認する。
- ④ ファウルが起こったときは、審判のレポート(プレイヤーの番号、ファウルの種類、再開方法)を復唱し、確認できたら『コミュニケーションのシグナル』を返す。またファウルの個数(プレイヤー、チーム)をアシスタントスコアラールに伝える。例「青10番、2回目、チームファウル3個目」

Ⅲ. 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

以下の表に従って、タイムアウトと交代を審判に伝える。

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	ファウル	両チーム	両チーム
	バイオレーション	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	通常の時間帯 (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ときのみ)	どちらも認めない
	最後の2分間 (第4Q・OT)	得点されたチーム(*2) 得点したチーム(①審判が笛を鳴らしてゲームを止めたとき②得点されたチームの交代やタイムアウトが認められたときのみ)	得点されたチーム(*2) 得点したチーム(①審判が笛を鳴らしてゲームを止めたとき②得点されたチームの交代(*1)やタイムアウトが認められたときのみ)
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)
フリースローに続くスローインの前		両チーム(*2)(*3)	両チーム(*2)
ジェスチャー ※立ち上がらずに、座ったままで行う。 ※ブザーを3秒程度鳴らす		両手で(片手は指で) T型を示す 	胸の前で両手を交差させる 

(*1) 交代の権利のあるチームの交代が認められたときは、得点したチームの交代も認める

(*2) これらのタイムアウトや交代は、フィールドゴール後、スローインをするプレーヤーがスローインの位置でボールを持つまでに請求または申し出があれば認められる。

(*3) 最後のフリースローが成功してもしなくても、どちらのチームにも認められる。

※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、合図器具を鳴らさない。

※ハーフタイム中は、交代要員は交代の申し出をしなくてもよいので、第3Q開始直前にあらたなプレーヤーが出ていないか確認する。

(2) 補足事項

両ベンチのタイムアウトや交代の兆候に注意を払っておく。他のメンバーから知らされた場合も、最終的にはスコアラー自身の目で請求(タイムアウト)、申し出(交代)を確認してから合図をする。

① 事前に請求・申し出があるときは、審判の笛の後またはフィールドゴールの後に速やかに合図する。ただし、ファウルの時は審判のスコアラーへのレポートの後に合図する。

- ② ゲームクロックが止まっている間の請求・申し出が認められるのは、以下の時機までである。(これより遅い時は、次の機会まで合図を控える)
- ★ フリースローの場合・・・審判が1投目のボールをシューターに与える前まで
 - ★ スローインの場合・・・審判がスローインするプレーヤーにボールを与える前まで
- ③ フィールドゴール後、フリースロー後の請求・申し出が認められるのは、得点されたチームのプレーヤーがスローインのボールを手にする前までである。(これより遅い時は、次の機会まで合図を控える。)
- ④ 交代の合図は、同時であれば何人交代しても(両チームにわたっていても)1回でよい。交代に時間差がある場合は、審判が気づいていなければ再びブザーを鳴らして知らせる。
- ⑤ 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を先に行い、引き続き交代のシグナルを示す。(ブザーは鳴らさない)
- ⑥ タイムアウトやインターバルの間に申し出のあった交代に対しては、ブザーは鳴らさない。
- ⑦ タイムアウトは、各チームが前半(第1・2Q)に2回、後半(第3・4)に3回、各OTに1回ずつ取ることができる。ただし、第4Qの最後の2分間には2回までしかタイムアウトをとることはできない。規定回数のタイムアウトをとったときは、審判を通じてコーチに連絡する。また規定回数をこえるタイムアウトの請求は受け付けない。(使わなかったタイムアウトを後半やOTに持ち越すことはできない)
- ⑧ タイムアウトと交代は、スコアラーが合図器具を鳴らす前であれば、取り消すことができる。
- ⑨ 両チームがタイムアウトを請求した場合は、原則として先に請求したチームのタイムアウトとなる。
- ⑩ 5ファウル等の連絡は、伝達を受けた後、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

(3) ポゼッションアロー(矢印)の操作

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

- ① ゲーム開始のジャンプボールまでは、矢印を表示しない。または中立の状態にしておく。
- ② 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ら、速やかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。
- ③ そのあとは、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速やかに矢印の向きを逆にする。
- ③ 第2Q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く。第2Q終了時は速やかに矢印の向きを変える。

「オルタネイティングポゼッションのスローインが終わる時機」

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

IV. アシスタントスコアラーの任務

(1) ゲーム開始前

- ① プレーヤーファウル、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する。手動式の操作器具を使用する場合は、操作しやすい位置に事前に配置しておく。
- ② 電光表示装置の(スコアボード)の操作方法を確認する。

(2) ゲームが開始されてから

- ① ファウル個数の表示
 - ★ 各プレー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、そのプレーヤーの何個目のファウルであるか、そのチームの何回目のプレーヤーファウルであることを示す。
 - ★ ダブルファウルの場合、審判の合図に対して、スコアラーの左側のAチームのプレーヤーのファウル、チームファウルを示し、その後で右側Bチームのプレーヤーのファウル、チームファウルを示す。

〈個人ファウル標識(手上げ式)の表示の仕方〉

※頭上高く

- ① 両チームに向けて約3秒示す
- ② 正面に向けて約3秒示す
- ③ 再度、両チームに向けて約3秒示す

〈個人ファウル標識(電光表示式)の表示の仕方〉

会場全体にわかるように、次のプレーが開始するまで(スローインのボールが手渡される、フリースローシューターにボールが渡されるまで)表示する。

※5秒以上

チームファウルの表示のタイミング

- ① 4回目のファウルの合図の時に「4」(ファウルの個数)を表示
- ② 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
- ③ 5回目のファウルの合図の時に「5」(ファウルの個数)を表示
- ④ 6回目以降は「5」を表示し続ける

※動作②が早すぎると、審判が勘違いをして、与えるべきでないフリースローを与えてしまう可能性がある。このミスを防ぐために、動作②のタイミングは厳格に守る必要がある。

② 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表示に電光表示を使用する場合は、その操作を行う。

《タイムアウトの回数表示の例》

第4Q、残り2:00までまだ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

そのあと、第4Q、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	○ ○	● ○	上記より1つ点灯
数字 加算式	0	2	上記より1つ加算
数字 減算式	3	1	上記より1つ減算

③ スコアラーへの協力

- ★ 得点やファウルたびに、プレイヤーの番号、得点、得点合計、個人ファウル、チームファウルの回数などを声に出してスコアラーと確認し合う。常に同じリズムで、同じ順番で冷静に的確に伝えるようにする。
- ★ スコアラーが記入のためにプレーから目を離しても、アシスタントスコアラーの声で何が起きているのかがわかるよう、ゲームの実況社の気持ちでスコアラーが欲しい情報をタイミングよくはっきりと声で伝達する。
- ★ タイムアウト時は、必ずスコアシートと表示してあるファウル数、得点が合っているか確認をする。

V. タイマーの任務

(1) ゲームの開始前

- ① ゲームクロック用電光表示装置の作動状況を確認する。ゲーム開始までの時間を確認し、表示する。
- ② タイムアウト用のストップ・ウォッチを確認しておく。

(2) 競技時間等の計測時間とインターバル中の任務

ゲームは4回のQからなる。OT(延長のこと)は必要な回数だけ行う。ゲーム前のインターバルは、少なくとも開始10分前から計測を行う。各Q、OTとインターバルの時間、およびインターバルに合図器具を鳴らすタイミングは以下の通りである。

※ゲームクロックとブザーが連動式で「0」と同時にブザーが鳴る場合は、開始直前のブザーは不要

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
	10	2	10	10	10	2	10	2	5

(単位:分)

3分前
1分30秒前
1Q 開始直前

30秒前
2Q 開始直前



3分前
1分30秒前
3Q 開始直前

30秒前
4Q 開始直前

30秒前
OT 開始直前

(3) ゲームクロックの操作

以下の表に従って、ゲームクロックを操作する。

計測スタート(タイムイン)のタイミング ①ジャンプボール…ジャンパーがボールをタップしたとき ②最後のフリースロー…リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき ③スローイン…コート内のプレイヤーがボールに触れたとき	その瞬間に上げていた手のひらを握る(そのあと手を下ろす) 
計測ストップのタイミング ①審判が笛を鳴らした時 ②フィールドゴールで得点されたチームからタイムアウトの請求があったとき ③第4QとOTの最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき	その瞬間に手を開いて頭上に上げる 

※ショットクロックのブザーが鳴っても、プレー続行の場合があるので、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。明らかにショットクロックバイオレーションが成立した場合は止める。

(4) タイムアウトの計測・合図

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

(5) 補足事項

- ① 審判の笛でゲームを止めたあと、ファウルの処理などで間ができてるときは一旦手を下ろし、他のメンバーがゲーム再開の準備が整っていることを確認してから手を上げる。
- ② 複数のフリースローの間やフリースローの後にスローインの権利が与えられる場合は、手を下ろしておき、最後のフリースローまたはスローインの前に手を上げる。
- ③ 各時限の終了間際は、ゲームクロックを目で追わなくても残り秒数が意識できるよう、ショットクロックオペレーターと一緒にカウントダウンを行う。プレーを目で追いながら機器の操作を行い、終了間際のゴールやファウルの時機がブザーの前か後かを確認しておくことが重要である。(最終的には審判が判断するが、審判から時機を尋ねられることがある)

★ 10秒を切ったら的確に声を出してカウントダウンを行う。

9.9秒 → 「10」 8.9秒 → 「9」 7.9秒 → 「8」 6.9秒 → 「7」 5.9秒 → 「6」
4.9秒 → 「5」 3.9秒 → 「4」 2.9秒 → 「3」 1.9秒 → 「2」 0.9秒 → 「1」

★ めくり表示の場合

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)で表示する。

残り3分45秒 → 3

残り1分以下 → 59秒~30秒...1/2 29秒~15秒...1/4 14秒~0秒...0

VI. ショットクロックオペレーターの任務

(1) ゲーム開始前

- ① ショットクロックオペレーター用電光表示装置の動作状況を確認
- ② ショットクロック用の合図器具(手動大音量ホーン)が用意されているか確認し、万一の場合に備えて大きな音の出る笛を準備しておく。

(2) ショットクロックの操作

1 各時限の開始のとき

- ★ 24秒を表示し、ストップの状態にしておく。
- ★ 第1Qは、ジャンプボールの後、どちらかのチームのボールコントロールが始まったときに動かし始める。
- ★ 第2Q以降は、スローインされたボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたときに動かし始める。

2 審判の笛で止めたあと、相手チームのスローインで再開するとき

スローインの位置がバックコート	24秒にリセット → 「表示なし」 ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたとき動かし始める。
スローインの位置がフロントコート(アンスポーツマンライクファウル等)のあとのスローイン・ラインからのスローインの場合	14秒にリセット → 14秒を表示 ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたとき動かし始める。

3 審判の笛で止めたあと、同じチームのスローインで再開するとき、下表に従って準備を行い、ボールがコート内のプレーヤーに正当に触れたとき動かし始める。

笛の要因	そのあとの処置	
<ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブバウンズ ・自チームの負傷者の保護など、自チームに原因がある理由による中断 ・ダブルファウル ・自チームのテクニカルファウル 	残りの時間を継続してはかる(残り秒数を表示) ジャンプボールシチュエーションのうち、ボールがリングに挟まった場合は14秒にリセット。	
<ul style="list-style-type: none"> ・相手チームのファウル(テクニカルファウルを含む)やバイオレーション(「故意に足でボールを止める」など) ・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 ・どちらのチームにも関係の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を含む) 	バックコートからのスローインの場合	24秒にリセット →「表示なし」する
	フロントコートからのスローイン(残り14秒以上)の場合	残り時間を継続してはかる→残り時間を表示
	フロントコートからのスローイン(残り13秒以下)の場合	14秒にリセット →14秒を表示

4 ゲームクロックが動いている間は、以下の表に従って操作する。

ボールがリングに触れたとき	触れた瞬間に止めてリセットし「表示なし」にする(パスのボールも含む)
ボールがリングに触れたあと、あらたなボールコントロールが始まったとき	攻撃側チームのコントロール → 14秒にリセット 防御側チームのコントロール → 24秒にリセット 動かし始める
ボールがリングに挟まったり載ったりしたとき	オルタネイティングポジションが攻撃側チーム → 14秒にリセット オルタネイティングポジションが防御側チーム → 24秒にリセット「表示なし」 スローインで再開する
ボールが正当にバスケットに入ったとき	24秒にリセットし「表示なし」にする エンドラインからのスローインされたボールがプレーヤーに触れたときに動かし始める
あらたなコントロールが始まったとき	速やかに24秒にリセットし、動かし始める

5 フリースローのとき、リセットして「表示なし」にしておく。その後、以下の表に従って操作する。

最後のフリースローがリングに触れたあと、あらたなコントロールが始まったとき	攻撃側チームのコントロール → 14秒にリセット 防御側チームのコントロール → 24秒にリセット 動かし始める
最後のフリースローが成功したとき	24秒にリセットし、エンドラインからのスローイン後に動かし始める

※例外として、アンスポーツマンライクファウルやテクニカルファウルでフリースローの成否にかかわらず、

フリースローを与えられたチームのスローインからゲームを再開する場合は、2または3に従う。

6 第4Q、OTの残り2:00以下のタイムアウト後のスローインのとき

※バックコートでスローインのボールを与えられることになっているチームのコーチは、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(本来の位置)とするか選択できる。

フロントコートからのスローインを選んだ場合	残り14秒以上 → 14秒にリセット(14秒を表示) 残り13秒以下 → 残り時間を継続(残り時間を表示)
バックコートからのスローインを選んだ場合	2 または 3 に従い、24秒をリセットまたは継続してはかる

7 各時限の終了間際(ゲーム・クロック24秒未満)の操作

ゲームクロック24秒未満であらたなボールコントロールが始まったとき	★24秒にリセットし(24秒を表示)、動かさない ★ショットのボールがリングに触れ、同じチームがコントロールした場合は、14秒にリセット → ゲームクロックが残り14秒以上なら、即座にはかり始める → ゲームクロックが残り13秒以下なら、14秒を表示して動かさない ★ショットのボールがリングに触れ、相手チームがコントロールした場合、24秒にリセットし、24秒を表示しておく
ゲームクロックが14秒未満であらたなボールコントロールが始まったとき	24秒にリセットし、24秒を表示して動かさない
ゲームクロックが14秒未満でボールがデッドになったとき	ショットクロックのバイオレーション成立の可能性が残っていない場合は、「表示なし」にする

(3) 補足事項

ショットクロックは、ゲーム中めまぐるしく計測のスタート、ストップ、リセットが繰り返され、そのたびにショットクロック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る。したがって、ショットクロックオペレーターは、ルールを熟知しておくと同時に、ゲーム中、全神経をプレーに集中させることが必要である。

① 動かし始めるタイミング〈その1〉

(ジャンプボール、最後のフリースローのボールがリングに触れたあと)

コート内でボールのコントロールが始まった瞬間に動かし始める。ゲームクロックの動かし始めのタイミングとは異なることに注意する。

※ゲームクロックは、ボールがプレーヤーに触れた瞬間に動かし始める

② 動かし始めるタイミング〈その2〉

(スローイン)

コートのアウトでボールが与えられたときにすでにボールコントロールが始まっているので、コート内のプレーヤーが触れた瞬間に動かし始める。触れたプレーヤーが攻撃側か防御側かは問わない。

※ゲームクロックを動かし始めるタイミングと一致している

③ 動かし始めるタイミング〈その3〉

(ゲームクロックが動いている間)

スティールをねらう場面では、相手チームのパスやドリブルのボールに触れただけでは、(そのあとルーズボールになっても)相手チームのボールコントロールは終わらないことに注意する。あらたなボールコン

ロールの始まりを見極めて、その瞬間に24秒にリセットして動かし始める。それまでは、はじめにボールコントロールしていたチームの24秒(または14秒)の計測を止めてはならない。

④ 審判の笛で止めるときの操作

- ★ 審判の笛で計測を止めるときは、リセットする場合でも一度「ストップボタン」を推してから、「リセットボタン」を押すようにする。(継続すべき場面で誤ってリセットしてしまう事態を避けるため、「審判の笛に対しては、まずストップする」ことを習慣化する)
- ★ 14秒リセットの場合、ストップしたときの表示がちょうど14秒であっても、機器内部の時計は13.1～13.9秒である可能性があるため、「リセットボタン」を押して確実にリセットする。

⑤ ショットされたボールがリングに触れなかったとき

- ★ ショットされたボールがリングに触れず、同じチームが再びボールをコントロールした場合は、リセットせずにショットクロックを動かし続ける。相手チームがボールをコントロールした場合は、速やかに24秒にリセットして動かし始める。

⑥ ショットのボールが空中にあるときショットクロックのブザーが鳴ったとき

- ★ ショットが成功すれば、得点が認められる。
- ★ ボールがリングに触れれば、ブザーは無視される。
- ★ ボールがリングに触れなければ、バイオレーションとなる。ただし防御側チームが明らかにボールをコントロールできると審判が判断すれば、ブザーは無視される。

⑦ 誤ってリセットしてしまったとき

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

⑧ 誤ってブザーを鳴らしてしまったとき

- ★ 誤ったブザーは無視され、プレーはそのまま続けられるので、即座にリセットし、あらたに24秒(または14秒)をはかり始める。ただし、「誤ったブザー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する。

⑨ 審判のリセットの合図

- ★ 審判がリセットの合図をしたら即座に24秒または14秒にリセットする。
(右図参照)



⑩ ショットクロックを止めるがリセットしない(継続)とき

- ★ どこの場所から、スローインでゲームが再開されても、次のことが起こり、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットしない
 - ・ ボールがアウトオブバウンズになったとき
 - ・ ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき
 - ・ ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき
 - ・ ジャンプボールシチュエーションになったとき
 - ・ ダブルファウルが宣せられたとき

- ・両チームに等しい罰則の相殺があったとき

(補足) 特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す

⑪ カウントダウン

動かし始めてから14秒を経過したときに「14秒」、10秒からはカウントダウンする。

⑫ タイマーとの協力

- ★ 「スタート」「ストップ」の声出しを一緒に行う。スローイン後のスタートと、審判の笛によるストップは同じタイミングなので、声出しが一致することを目指す。
- ★ ボールがリングに当たるかどうかを見極め、「当たった」「当たっていない」の声出しを一緒に行う。
- ★ 5秒間際に、ショットクロックを目で追わなくても残り時間が意識できるよう、タイマーと一緒にカウントダウンを行う。プレーを目で追い、ストップやリセットのタイミングを逃さずに機器を操作することが重要である。

「ライブ」と「コントロール」の正しい理解(競技規則から抜粋)

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の手から離れたとき
- ・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき
- ・スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき

第14条 ボールのコントロール

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

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する

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

この内容は、公益財団法人日本バスケットボール協会発行「2020 バスケットボール競技規則」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、それらを参照してください。