

～試合開始前～

- スターティングメンバーとコーチのサインを、**黒ペンでコーチが記入する。**
- コーチ、アシスタントコーチを確認して氏名を、キャプテンを確認して(CAP)を記入する。
- 18人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。**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。**

～試合中～

◇審判とのコミュニケーション

- 審判がファウルの番号を伝えた時などは、**OKサイン**(片手の親指を立てて示す)を出す。
- トラブルがあった時は、時間が止まっている時にブザーを鳴らし、審判を呼ぶ。

◇ポジションの表示器具の操作

- ジャンボールシチュエーションの時、ポジションアローを**持ち上げ**、スローインが終わってから逆方向に示す。

◇スコアシートの記入

- 大会名、ピリオドごとの得点欄などは全て黒で記入する。(ランニングスコア以外)
- 第1、3ピリオドは赤、第2、4ピリオド、延長は黒で記入**する。
- 試合開始時、審判とスターティングメンバーを確認し、PI-inの“×”を、赤ペンで“○”で囲む。

《ランニングスコアの記入》

2点	背番号を記入。得点に“/”
3点	背番号を記入し“○”で囲む。得点に“/”
フリースロー	背番号を記入。得点を“●”で塗りつぶす。

《ファウルの記入》

審判にOKサイン ⇒ 個人ファウルを記入 ⇒ チームファウルに“×”をつける。
 ファウル数を、アシスタントスコアラーに伝える。『白○番 △回目 チームファウル□回目』

◇交代・タイムアウトの伝達

- 交代して出場する選手のPI-in欄に、そのピリオドのペンの色で“×”を記入。
- ブザーを鳴らし、合図を出して審判に知らせる。**ファウルの時は、審判の伝達の後に**鳴らす。タイムアウト中やピリオド間の交代は、番号の確認だけで合図器具は鳴らさない。
- 最後のタイムアウトの場合は、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時	○	○
最後のフリースローが成功したとき	○	○
アンスポ、テクニカルのフリースローの後	○	○
シュートを入られた時(自チームのスローイン)	○	× 4P・延長の残り2分=○
シュートを入れた時(相手チームのスローイン)	×	×

～1P・3P終了時～

- 赤ペンで、得点に“○”をつけ、下に横線“—”を引く。
- チームファウルの使わなかった欄、個人ファウル欄には、何も記入しない。

～前半終了時～

- ポジションの表示器具の向きを変える。(コートチェンジのため)
- 両チームとスコアの確認(得点・個人ファウル数)
- 黒ペンで、得点に“○”をつけ、下に横線“—”を引く。
- スコアシートの個人ファウル欄の、すでに**使用した枠と未使用の枠の間に黒ペンで太線を引く。**
- スコアシートの、前半のタイムアウトの使わなかった欄に、黒ペンで“—”を記入。
- 次の試合のスコアシートを記入する。プログラムか、メンバー表をもらうかは大会による。

～試合終了時～

- 審判と最終スコアの確認
- スコアシートの記入(すべて黒ペンで記入)
- タイムアウトの使わなかった欄に“—”
- 個人ファウルの欄の、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
- ファウルの使わなかった欄に“—”(全ての選手とコーチ、選手名が記入していない欄は空欄)
- ランニングスコアの最終得点に“○”、下に“—”、使わなかった下の部分に“\”
- 各ピリオドの得点を記入する。延長がなかった場合は、延長の欄に“/”
- (延長が複数回あった場合には、延長の合計得点を延長欄に記入する。)
- 最終スコアと、勝利チーム
- T0メンバーのサインをもらい、最後にスコアラーがサインする。その後、審判にサインをもらう。

アシスタント・スコアラ

◇得点とファウルした選手の伝達

- スコアラーに得点した選手、ファウルを**声で伝える**。3点の時は必ず審判の合図を確認する。
 『白○番2点 △△点目』
 『白○番ファウル』

◇個人ファウルの表示

- 審判のコールのあと**すくに表示《ベンチ→観客→ベンチ》**(各3秒)
- 5個目のファウルは特に早く表示する。審判が気づかない場合はブザーで伝える。

◇チームファウルの表示

- 4個目のファウル表示の後、**審判が選手にボールを渡したら5ファウルの赤**を表示する。
 (逆サイドのチームファウルをショットクロックオペレーターが表示する場合は必ず確認)

ファウルの記入方法

フリースローを含む時は右下に数を記入。(例: パーソナル・ファウル、フリースロー1本の場合→“P₁”) “特別な処置をする場合”で、フリースローが与えられなくなった場合は右下にcを記入。“P_c”

◇プレーヤーに記入するファウル(チームファウルに数える)

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

◇コーチに記入されるファウル(チームファウルに数えない)

コーチ自身に対するテクニカルファウル	C	それ以外の理由でコーチに記入されるファウル	B
--------------------	---	-----------------------	---

◇失格・退場になる時

- 1プレーヤーに、**2回のテクニカルファウル、2回のアンスポーツマンライクファウル、テクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルが1個ずつ**記録されたとき。

- コーチに、コーチ自身のテクニカルファウル“C”が2回記録されたとき
- コーチに、自身のテクニカル“C”と、ベンチテクニカル“B”が合わせて3回記録されたとき

《記録》上記の理由で失格・退場した場合は、となりの枠に“GD”と書く。5回目だった場合は欄外に書く。

3回目のファウルが2回目のアンスポ

U ₁	P	U ₂	GD	
----------------	---	----------------	----	--

5回目のファウルが2回目のテクニカル

P	P ₂	T ₁	P	T ₁	GD
---	----------------	----------------	---	----------------	----

コーチ自身が2回のテクニカル

C ₁	C ₁	GD
----------------	----------------	----

コーチ自身は1回、ベンチテクニカル2回

C ₁	B ₁	B ₁	GD
----------------	----------------	----------------	----

《タイムアウトの記入》

- タイムアウト欄に、そのピリオドの経過時間(分)を記入。
 (例 8分ピリオドの場合 残り5分42秒→“3” 残り0分12秒→“8”)

※第4ピリオドの最後の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、後半最初の枠に“=”を引く。

(例: 残り1分36秒で後半最初のタイムアウト

=	7	
---	---	--

)

◇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ピリオド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ピリオド、延長の最後の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。

◇各ピリオドの開始前にブザーを鳴らして時間を知らせる。

第1ピリオド	第2ピリオド	第3ピリオド	第4ピリオド	延長
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ピリオドの最後の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》
- ・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）

表示器具	4P残り2分までに1回目のタイムアウトをとった場合	残り2分未満で初めてのタイムアウトをとった場合	
		表示前	表示後
ランプ3個	● ○ ○	○ ○ ○	● ● ○ (2個加算)
ランプ2個	○ ○ (加算しない)	○ ○	● ○ (1個加算)
数字	1	0	2 (2を表示)

ショット・クロック・オペレーター

◇試合中の24秒表示

- ・次の時には「リセット・スタート」を押し続け、**なにも表示しない。**

第1ピリオド開始のジャンプボールが始まる時
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）
24秒リセットで、スローインから再開される時。（シュートが入った後も）

◇各ピリオドのラストの24秒計の表示

残り時間	状況	表示
24秒～14秒	攻撃チームが変わる	24秒表示のまま動かさない
	オフェンスがリバウンドをとる	14秒スタート
14秒未満	攻撃チームが変わる	24秒表示のまま動かさない
	第1～3ピリオドでシュートが入る	24秒表示のまま動かさない
	オフェンスがリバウンドをとる	14秒表示のまま動かさない
	時間が止まったとき （審判の笛、4P・延長にシュートが入る）	表示を消す

◇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
1P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。ディフェンスが触っただけでは、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		24秒リセット	
攻める方向が変わらない	ファウル・キックボール以外 （アウトオブバウンズ、ジャンプボール、シュートイン、ダブルファウルなど）	継続	
	ファウル	ボールがバックコート	24秒リセット
	キックボール	ボールがフロントコート	14秒以上 継続 14秒未満 14秒リセット

◇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		24秒リセット
リングにあたらぬ		継続
リングに挟まる （ショットクロックを止める）	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
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）	24秒リセット
	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）	14秒リセット

※フリースローの時は24秒計を消しておく。つまり「リセット・スタート」を押したまま。最後の1投が ①成功 → スローインのボールを中の選手が触ったら24秒スタート ②失敗 → 他のシュートと同様

《特殊なケース》

- ①ボールが保持される前にディフェンス側のファウル → 14秒リセットでオフェンス側ボール
- ②ボールが保持される前にオフェンス側のファウル → 24秒リセットでディフェンス側ボール
- ③同時に保持してヘルドボールでオフェンス側のボール → 14秒リセット
- ④同時に保持してヘルドボールでディフェンス側のボール → 24秒リセット

◇器具の操作

