

～試合開始前～

- スターティングメンバーの“×”と**コーチ氏名の隣にサイン**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、選手氏名などは黒で記入する。年月日は“年/月/日”、時間は24時間制
  - 第1、3クォーターは赤、第2、4クォーター、オーバータイムは黒で記入する**。
  - 「スコア」欄の各クォーターの得点は、そのクォーターのペンの色で記入する。(1、3Qは赤、2、4Qは黒)**  
(オーバータイムは何回行っても合計得点を1行で黒色で記入)
  - 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》 ※左利きの場合は“\”でもよい

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』

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→“P<sub>1</sub>”) “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<sub>c</sub>”

◇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	ディスクオリファイング・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	マンツーマンペナルティ	M
--------------------	---	-----------------------	---	-------------	---

◇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
- コーチに、マンツーマンペナルティ“M”が2個記録されたとき。(C・Bとは合算しない)**

《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 5回目のファウルが2回目のテクニカル

U <sub>1</sub>	P	U <sub>2</sub>	GD	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	P	T <sub>1</sub>	GD
コーチ自身が2回のテクニカル				コーチ自身は1回、ベンチテクニカル2回					
C <sub>1</sub>	C <sub>1</sub>	GD		C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>			GD

《タイムアウトの記入》

- タイムアウト欄に、そのクォーターの経過時間(分)を記入。  
(例 8分クォーターの場合 残り5分42秒→“3” 残り0分12秒→“8”)
- ※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	
----	---	--

 )

◇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、そのクォーターのペンの色で“×”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。タイムアウト中やクォーター間の交代は、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)	○	× 4Q・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)	×	×

※2本(3本)のフリースローの間にテクニカルファウルがあった場合、テクニカルフリースロー後はタイムアウトも交代もできない。

～1Q・3Q終了時～

- 赤ペンで、得点に“○”をつけ、下に横線“—”を引き、「スコア」欄にそのクォーターの得点を記入。**
- 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“—”を引き、「スコア」欄にそのクォーターの得点を記入。**
- 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)
- ※「スコア」欄の得点は1、3Qは赤、2、4Q、オーバータイムは黒**  
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Qの得点を確認。オーバータイムがなかった場合は、オーバータイムの欄に“/”(オーバータイムが何回かあった場合には、合計得点を一行に記入する。)
- 試合終了時刻**、最終スコアと、勝利チームの記入
- 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**すぐに表示《ベンチ→観客→ベンチ》**(各3秒)
- 5回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回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)

◇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》
- ・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	4Q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クォーター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）

◇各クォーターのラストの24秒計の表示

残り時間	状況	表示
24秒～14秒	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クォーターでシュートが入る	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、4Q・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
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	バックコートからのスローイン	24秒リセット	
	フロントコートからのスローイン	14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・ダブルファウルなど）		
	ファウル キックボール	ボールがバックコート	24秒リセット
		ボールがフロントコート	14秒以上 14秒未満
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	14秒リセット	
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		
	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	24秒リセット 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 （リングにあたったと考える）	攻める方向が変わる <b>攻める方向が変わらない</b>	24秒リセット <b>14秒リセット</b>
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
	<b>オフェンスがリバウンドをとる</b> （アウトオブバウンズでオフェンス側のボール）	<b>14秒リセット</b>

◇残り12:00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

◇器具の操作



