

スコアラーとアシスタントスコアラーのしかた

★スコアラーはスコアシートの記入および審判への合図をする

[スコアシートの記入]

別紙スコアシートの書き方を見ながら記入してくださいね。

[審判への合図]

スコアラーは次のことを合図して審判にしさせます。

- (1) プレイヤーの5回目のファウル
- (2) タイム・アウト
- (3) 第4クォーターと各オーバータイムで交代が認められるとき

※1チームの各クォーター4個目のプレーヤー・ファウルが宣せられたときの合図は廃止されました

タイムアウトが認められる時機は、次のときに始まる。

- ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき
ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき(両チームとも請求することができる)
 - 最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき(両チームとも請求することができる)
 - 相手チームがフィールドゴールで得点したとき(得点されたチームは請求することができる)
- ※取りたいチームがシュートを決めてもタイムアウトは取れません

タイムアウトを認められる時機は、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき、

★アシスタントスコアラーはスコアラーに協力する

[次のことを知らせる]

- (1) 個人ファウルの数(1～5)表示板を審判および選手、ベンチにも見えるように出す
- (2) チームファウルの数(1～4)標識で示す

ポゼッション・アローの表示

- ①ゲーム開始のジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロール(キャッチ・ドリブルをするなど)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す。(それまでは中立の状態にしておく)
- ②その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きてオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わるたびにすみやかに矢印の向きを逆にする。
- ③第2ピリオド以降(延長を含む)はオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルやハーフ・タイムも矢印を表示しておく。

第2ピリオド終了後は矢印の向きをすみやかに変える。

※「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合です

- ◆スロー・インされたボールがコート内のプレーヤーに触れる
- ◆スロー・インするチームにヴァ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はさまったりのったりする

※スロー・インされる前、またはスロー・インされたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にファウルがあった場合は、次のスロー・インはファウルのスロー・インです。(矢印は変えません)

タイマーのしかた

★ゲームクロックを操作して、競技時間・クォータータイム・ハーフタイム・タイムアウトの時間を
はかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に伝えます。

ゲームの開始前	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの前半と後半の開始3分前と1分前を、合図器具をならして審判と周囲に知らせます。 	
ゲ ー ム 中	ゲームクロックを 動かし始める時	<ul style="list-style-type: none"> ジャンプボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき スローインの場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき
	<div style="border: 2px solid red; border-radius: 20px; padding: 10px;"> <p>ゲームクロックを動かし始める時の注意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ●最後のフリースローが入った場合 <ul style="list-style-type: none"> ・外からのスロー・インのボールにコート内のプレイヤーが触った時 ●最後のフリースローが外れた場合 <ul style="list-style-type: none"> ・リバウンドボールにコート内のプレイヤーが触った時 ●最後のフリースローでヴァイオレーションがあった場合 <ul style="list-style-type: none"> ・スロー・インのボールにコート内のプレイヤーが触った時 <p>※どんなときもタイマーを動かし始めるのは、誰かがコート内でボールに触った時です スロー・インを投げた瞬間や、床にバウンドした瞬間ではありません</p> </div>	
	ゲームクロックを 止める時	<ul style="list-style-type: none"> 各クォーターが終わったとき 審判が次の合図をしたとき <ul style="list-style-type: none"> a) ファウル b) ヴァイオレーション c) ヘルド・ボール d) その他の理由で笛をならした タイムアウトが認められるとき
	タイムアウト	<ul style="list-style-type: none"> 審判がタイムアウトの合図で笛を鳴らしてから45秒を計ります 35秒で1回目のブザーを鳴らします 45秒で2回目のブザーを鳴らします
<div style="border: 2px solid red; border-radius: 20px; padding: 10px;"> <p>タイムアウトの合図の注意点</p> <p>タイムアウトが認められる時機は、次のときに始まる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき ただし、ファウルまたはヴァイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき(両チームとも請求することができる) →審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたあとにブザーを鳴らして知らせる ●最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき (両チームとも請求することができる) →タイマーを止めたまま、ブザーを鳴らして知らせる ●相手チームがフィールドゴールで得点したとき(得点されたチームは請求することができる) →あらかじめ請求があった場合は、ゴール直後にタイマーを止めてブザーを鳴らして知らせる →ゴールしたあとの請求の場合は、請求直後にタイマーを止めてブザーを鳴らして知らせる </div>		

ショットクロックオペレーターのかた

★24秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールをコントロールしているチームが24秒以内にショットをしなかったときには合図をします。

[24秒タイマーのスタート]

- 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から
- ジャンプボールでゲームを開始しますが、24秒計のスタートはタップされたボールをどちらかのチームがコントロールしたときから計り始めます。

※ボールのコントロールは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルする等のことをいいます。

[24秒の終了] (24秒をリセットする)

- (1) ショットしたボールがバスケットに入ったとき
- (2) ショットしたボールがリングにふれるがバスケットに入らず、ディフェンス側がリバウンドしたとき
- (3) 相手チーム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した場合)
- (4) ボールをコントロールしているチームの相手チームのファウルやヴァイオレーション(アウト・オブ・バウンズ)があったとき
- (5) ボールをコントロールしているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき
- (6) 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームが止めたとき

(14秒をリセットする)

- (1) ショットしたボールがリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが引き続きボールをコントロールしたとき
- ショットしたボールがリングにふれるがバスケットに入らず、ショットしたチームがリバウンドしたとき
- ショットしたボールがリングに挟まり、ショットしたチームにポジションのスローインで再開される時
- ショットしたボールがリングに触れてリバウンド争い→ディフェンス側がコントロールないままアウトオブバウンズ→スローインは14秒

[24秒が継続される時] (24秒をリセットしない)

次のことが起こった結果、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・インのボールが与えられるときは、24秒計を止めるがリセットしない

- (1) ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき
- (2) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき
- (3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
- (4) ダブルファウルが宣せられたとき

※以下の場合も継続です (リセットしません)

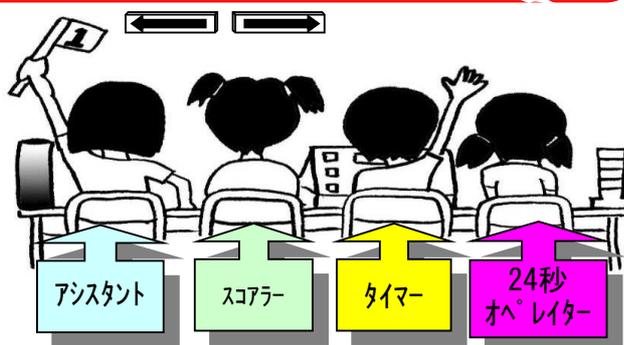
- ショットしたボールがリングにふれなかった (ゴールしなかった)
- ショットしたボールがバックボードに当たったあとリングにふれなかった
- シュートをブロックされて、そのままオフェンス側がボールをコントロールしたとき
- ボールをカットされて、そのままオフェンス側がボールをコントロールしたとき

24秒タイマーの操作で『ストップ/スタートボタン』・『リセットボタン』を使い分けよう

- 審判が笛を鳴らしたら、まずは『ストップ/スタートボタン』で24秒計を止めよう
- シュートやルーズボールのときは『リセットボタン』の準備をしておこう

タイムカードめぐり

5	5:59~5:00
4	4:59~4:00
3	3:59~3:00
2	2:59~2:00
1	1:59~1:00
1/2	0:59~0:30
1/4	0:29~0:15
0	0:14~0:00



TO おもな間違え

[スコアラ、アシスタント・スコアラ]

- タイムアウトを請求したチームがゴールした時に、タイムアウトを告げようとする。
⇒ 相手チームにゴールされた時にタイムアウトができる。
- タイムアウトが請求されていて、ファウルがあった場合、審判のレポートが終わる前にタイムアウトを告げようとする。
⇒ 審判のレポートをしっかりと確認してからタイムアウトを知らせる。
- チームファウルの表示を「攻めている方向に置く」と勘違いしている。
⇒ チームファウルの表示は前半・後半ともにベンチ側に表示する。
- オルタネイトのスローインの時、審判がスローインする人にボールを渡したので、矢印を変えた。

「オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合です

- スローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れる
- スローインするチームにヴァ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はさまったりのったりする

※スローインされる前、またはスローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れる前にファウル

[タイマー]

- 1Qのゲーム開始時のジャンプボールで、タップしたボールがそのままコート外に出た時に、タイマーをリセットしてしまった。
⇒ タイマーはゲーム中、トラブルのない限り、戻すことはありません。
- タイムアウト（特にショット成功時）成立の際、タイマーが動いたままになっている。
⇒ シュートが入った瞬間にタイマーを止める。
ファウルやヴァイオレーションは通常時と同様、審判の笛が鳴った瞬間にタイマーを止める。
※タイムアウトの時、35秒で1回目、45秒で2回目のブザーを鳴らします。
- スローインする人がボールを投げたのでタイマーを動かした。
⇒ どんなときもタイマーを動かし始めるのは、誰かがコート内でボールに触った時です。

[ショットクロックオペレーター]

- 1Qのゲーム開始のジャンプボールで、タップした時に24秒計をスタートさせている。
⇒ タップされたボールをどちらかのチームがコントロールしたときから計り始めます。
- シュートがあったので24秒計をリセットした。
⇒ リングに当たるまでは継続です。
- シュートされたボールがリングにあたった後、24秒計をリセットしたが、ボールがルーズボールになっていたため、24秒計をスタートさせた。そのうち、どちらかのチームがコントロールをしたが、24秒計はそのまま継続した。
⇒ 24秒計のスタートは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からです。
リバンド、ルーズボールのあらい中は計り始めはありません。
オフェンスリバンド⇒14秒リセット ディフェンスリバウンド⇒24秒リセット

[得点板]

- 残分表示や得点表示が遅れている。
⇒ ベンチや観客席からは一番よく見られる場所です。
観戦に夢中にならずに、役割に集中すること。