

スコアラーの仕事

(1) スコアシートの記入方法

スコアシートは誰が見てもわかるように、正しく丁寧に記入しよう。(黒と赤の油性ボールペン、定規を使用する。)

(2) 審判との連絡を密にしよう

○確認の合図(【OKサイン】片手の親指を立てて示す)

- ・審判と目を合わせ、審判のレポートを了解したことを伝えるためにする。
- ・わからないときには合図を出さなくて、もう一度確認する。

(3) スムーズに作業を進めよう

① スコアシートに記入したら、少しでも早くコートに目を向ける。

② **ファウル、交代、タイム・アウトが重なったときは、次の順番で落ち着いて、正確に合図する。(オペレーターと協力して行う)**

a ファウル、交代が重なったとき

- 1 : ファウルのコールを受ける。
- 2 : 交代の合図

b ファウル、タイム・アウトが重なったとき

- 1 : ファウルのコールを受ける。
- 2 : タイム・アウトの合図

c ファウル、交代、タイム・アウトが重なったとき

- 1 : ファウルのコールを受ける。
- 2 : タイム・アウトの合図

(タイム・アウト中の交代は合図をしない)

③ ファウルがあったとき、アシスタント・スコアラーと声を出して確認を行い、ミスを防ぐ。

(例)「白〇番、個人ファウル〇回、チーム・ファウル〇回」

④ 得点があったとき、声を出して確認する。

(例)「赤〇番、3ポイント、〇〇対〇〇」

⑤ 記入間違いは修正テープで訂正する。

⑥ 途中でわからなくなった場合にはすぐにTO主任に確認をし、審判の指示を仰ぐ。時間が経過するほど訂正はしにくくなる。

⑦ ファウルや得点は声に出して確認し合おう。自分だけの勘違いということも少なくないので、他の人と確認し合う。

(4) ルールをよく理解しよう。

① 交代やタイム・アウトの合図をしてはいけない時期

- ・フリースローのとき、審判からフリースロー・シューターに1投目のボールが与えられたとき

・スロー・インのとき、審判がプレイヤーにボールを渡したとき

※最後のフリースローが成功した時は、どちらのチームも交代やタイム・アウトができる。この交代やタイム・アウトが認められる時期は、スロー・インするプレイヤーがボールを持つ前までである。

② **合図は大きく長めに(3秒)、1回鳴らす。**

※**タイム・アウト、交代のブザーを鳴らすのはスコアラー!**

a タイム・アウト

- ・審判の笛が鳴ったときにはいつでも取れる。
- ・ファウル後は、審判のコールがあった後に合図する。
- ・相手チームがフィールド・ゴールで得点した後は、スロー・インする選手がボールを持つまでに請求があれば取れる。
- ・最後の時限の残り2分で時計が止まっても、得点したチームは取れない。
- ・**審判が合図したら計時を始め、50秒後と60秒後の2回、合図器具を鳴らして知らせる。**

b 交代

- ・審判の笛が鳴ったときに、どちらのチームも交代できる。
- ・**ファウルときには、審判のレポートがあった後に合図する。**
- ・最後の時限(4ピリオド・延長)の残り2分のとき、フィールド・ゴールが決まった後はスロー・インするチームに交代が認められる。このとき、スロー・インするチームに交代があったとき、相手チームも交代できる。
- ・タイム・アウトやインタヴァルの間に申し出があった交代に対しては、合図器具をならさない。(ハーフタイム中は交代の申し出の必要はない。)

c 次の場合、合図器具を鳴らして審判に知らせる。

- ・プレイヤーの5回目のファウル
- ・プレイヤーの2回目のアンスポーツマンライク・ファウル
- ・コーチ自身の2回目のテクニカル・ファウルまたはベンチも含め3回目のテクニカル・ファウル

d その他の緊急時

- ・ファウルをした選手の番号がはっきりしないとき
- ・チーム・ファウルのフリースローが行われないうち
- ・テーブル・オフィシャルズがミスをしたとき
- ・計時の関係でトラブルがあったとき
- ※審判にわかるように合図し、判断と指示を仰ぐ。

③ タイム・アウトのとき、審判に積極的に話しかけよう。

(例)「白タイム・アウト2回目です」

「赤は今のファウルでチーム・ファウル4つです」

(5) オルタネイティング・ポゼション・ルールについて

- ・試合開始時は、ジャンプ・ボールのあと最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームが攻撃する方向を示す。(最初は器具を出さない。)
- ・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・ポゼション・ルールによるスロー・インがされたボールがコート内のプレイヤーにふれたときに表示器具(アロー)の向きを変える(スロー・インするチームのプレイヤーがスロー・インの規定に違反するヴァイオリションをおかしたときも含む)。
- ・3ピリオドがスタートするときには、表示器具(アロー)の向きを変えてからスタートする(2ピリオド終了後、アローの向きを変えておく)。審判にも変えたことを必ず伝達する。

アシスタント・スコアラーの仕事

- (1) 電光掲示(得点装置)の操作・表示をスムーズにしよう。
- ① 常にスコアラーとコミュニケーションを取ろう。
 - ② 得点、タイム・アウトの数、チーム・ファウルの数を確認し早く表示する。
 - ③ 電光掲示の表示について、ベンチ側に表示を合わせるか、攻撃している側に合わせるかをTO主任と確認し、入力ミスのないようにしよう。
- (2) ファウルするとき、スムーズに処置しよう。
- ① スコアラーと個人ファウル、チーム・ファウルの確認をする。
 - ② ファウルの回数は、審判のコールがあってから素早く表示する。このとき、会場全体から確認しやすいように表示の仕方を工夫する(時間は5秒程度)。チーム・ファウル表示が積み上げ式の場合、24秒計オペレーターと協力する。(声で伝える)
 - ③ スコアラーと同時にコートから目を離すことのないようにする。
 - ④ ダブル・ファウルの場合、審判の合図に対応して左側のチームのファウル回数を表示し、その後右側のチームのファウル回数を表示する。
 - ⑤ チーム・ファウルの回数の表示について
 - a 4回目のファウルの合図のときに「4」を表示
 - b その後、ボールがライブになったとき「赤い標識」を表示
 - c 5回目のファウルの合図のときに「5」を表示
 - d 6回目以降は「5」を表示し続ける
- (3) スコアラーを補助するためにゲームを実況しよう。
- ① 得点の経過やファウルの数を言葉にしよう。
(例1)「赤10番、2ポイント、00対00、白ボールです。」
(例2)「白0番ファウル0回目、チーム・ファウル0回です。」
 - ② Bチームサイドに座っているので、Bチームから交代(タイム・アウト)がきたときは「Bチーム交代(タイム・アウト)来てるよ。」と伝える。

スコアラーサポートの仕事

- (1) タイム・アウト、交代の合図を円滑にできるようにしよう。
- ・ゲームの流れを確認しながら、審判に知らせる。
 - ・タイマーやスコアラーと合図や機械操作の分担などを確認しておく。
- (2) 他のテーブル・オフィシャルズを補助しよう
- ・ゲームから目を離さず、常にゲームの状況を言葉にしよう。
 - ・ミスを未然に防ぐために、気づいたことは必ず確認する。
- (例1)「このシュートが入ったら白のタイム・アウトだよ。」
(例2)「Aチームのファウルは表示した？」

タイマーの仕事

- (1) ゲーム・クロックを正確に操作しよう。
- ① 時計を動かす瞬間(必ず動いたことを確認する)
 - a スロー・イン：ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
 - b ジャンプ・ボール：ジャンパーがタップしたとき
 - c フリースロー：成功したら、スローインと同じ。不成功のときは、プレイヤーに触れたとき
 - ② 時計を止める瞬間(必ず止まったことを確認する)
 - a 審判の笛が鳴ったとき
 - b タイム・アウトの予約があったとき、相手のフィールド・ゴールが成功したとき

※タイマーはタイム・アウト、交代のブザーを鳴らさない!

- c 最後の時限(4ピリオド・延長)の残り2分でフィールド・ゴールが成功したとき(2:00から止める)
- d 24秒の合図が鳴っても審判の笛がなければ止めない!

- (2) 動作をきびきびしよう。
- ① 審判の笛と同時に手を挙げよう。
 - ・肘、指を伸ばし、頭上にまっすぐ高く上げる。
 - ・タイム・アウトの間は挙げなくてよい。フリースローは最後のときだけ挙げればよい。
 - ② タイム・インの合図は、手を握って降ろす。
 - ③ 残り10秒くらいになったら、終了の合図の準備をして、プレイをしっかりと見る。24秒計オペレーターや得点係にカウント・ダウンしてもらおう。
- (3) スコアラーを補助するためにゲームを言葉で実況しよう
(例)「(4P)残り2分切りました。……」
- (4) 複数の時計を正しく使おう。
- ・ゲーム・クロック：計り始め、計り終わりを正確に
 - ・タイム・アウト用：審判がコールしてから50秒後と60秒後の2回、合図器具を鳴らして知らせる。
※タイム・アウト用と交代用は同じものでよい。
- (5) 合図は大きく正確に
- タイマーが合図をするとき
 - ・1ピリオド・3ピリオド開始の3分前と1分30秒前と0秒
 - ・2ピリオド・4ピリオド・各延長時限の開始30秒前と0秒
 - ・各時限の終了
 - ・タイム・アウト(50秒後と60秒後の2回)

24秒計オペレーターの仕事

(1) 3人目の審判と自覚し、しっかりと判定し、合図しよう

① 計り始めるとき

- ・ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき

② 計り終わるとき (リセットのケース)

- ・コントロールしていたプレイヤーの相手チームのプレイヤーがボールをコントロールした瞬間
- ・ショットが成功した瞬間
- ・ショットしたボールが相手チームのリングに触れた瞬間 (リングにはさまった時は継続もあり得るので注意する)
- ・ボールがデッドになったとき
(ヴァイオレーション、ジャンプ・ボール・シチュエーションにより攻撃するチームが変わる場合、ファウル)
- ・ボールをコントロールしているプレイヤーの相手チームに原因があって、審判がゲームを中断したとき

③ 計時を継続するとき

- ・アウト・オブ・バウンズの後、それまでボールをコントロールしていたプレイヤーのチームにふたたびスロー・インのボールが与えられるとき
- ・ジャンプ・ボール・シチュエーションによっても攻撃するチームが変わらない場合
- ・ダブル・ファウルが起こったとき、ボールのコントロールが変わらない場合
- ・ボールをコントロールしているチームに原因があって審判がゲームを中断し、引き続きボールをコントロールしていたチームにスローインのボールが与えられるとき

④ フロント・コートの場合

- ・24秒をリセットするケース(ディフェンス側のファウル、キックボールなど)がフロント・コートで起きた場合、24秒計の残り時間が14秒以上の場合は24秒計は継続、13秒以下の場合は24秒計は14秒にリセットする。

※4 ピリオドや各延長時限の最後の2分間にタイム・アウトが認められ、そのチームのフロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズからスロー・インを行う場合にもこの規定が適用される。

(例) バック・コートで白ボール、赤のファウル24秒計は残り19秒

① そのまま再開される場合は24秒計はリセット

② 白タイム・アウト、フロント・コートのスロー・イン・ラインのアウト・オブ・バウンズから白スロー・イン、この場合は24秒計は継続。したがって、24秒計は残り19秒から継続

※24秒の終わり近くにショットがなされボールが空中にある間に24秒の合図がなった場合

- ・バスケットに入った場合→得点が認められる。
- ・リングにふれた場合→ヴァイオレーションにはならず24秒計はリセットされる。
- ・リングにふれなかった場合→ヴァイオレーションとなるが、防御側の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プレイはそのまま続行される。

⑤ ボールのコントロールの確認

○ ジャンプ・ボールの後やリバウンド争いの状態のとき

どちらもプレイヤーがボールに触れた瞬間にはボールのコントロールが始まらないことが多い。計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認して行う。

○ パスやドリブルのスティールをねらうとき

防御側プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ(その後にルーズボールの状態になった場合を含む)では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまで24秒の計測を続ける。

(2) 常時、合図器具に手を置いておこう

- ① ミスをなくすために、残り10秒を切ったらカウント・ダウンをして、0と同時に合図ができるようにする。
- ② 24秒オーバータイムとショットが重なったら、どちらが先かを確認しておき、審判から問い合わせがあったら、確認できていることのみを伝える。

(3) その他

- ① リバウンド・ショットが続くときも、こまめに計時しよう。
- ② Aチームサイドに座っているので、Aチームの交代が来たら、スコアラーに「Aチーム交代来てるよ。」と伝える。
- ③ 各時限の残り24秒を切っても、引き続き24秒の計時をする。表示を消すタイミングは、ボールがデッドとなり、時計が止まったときである。
- ④ 審判がリセットの合図をしたら、その判断にしたがう__