

(一社)長崎県バスケットボール協会  
会長 宮本 峻 光

## スコアラーズテーブル (TO) への協力をお願い

共有事項の確認とスコアラーズテーブルのご指導をお願いします。

### 1. スコアラーズテーブルの皆様へ

- ① 必ず座って運営すること。交代等の合図をするときに立ち上がる必要はない。
- ② 個人ファウルやチームファウル、ポゼッションアロー、タイムアウトの回数を正確につける。  
審判が間違った時にはそのデッド間に確認する。審判が遠い場所にいるときや気がついていないときには、ブザーを「プ・プ・プ」と鳴らし審判を呼んで確認する。
- ③ 得点の加算ミスがないように、シュートが決まった時点で速やかに得点表示を行う。
- ④ 3点か2点かの判断は、審判の合図を見て加算する。(もし審判の3点の合図や2点の合図がなかった場合は、次のデッド間で審判と確認する。)
- ⑤ チームファウル表示は、審判のレポートが終わったら、個人ファウル個数→チームファウル個数を速やかに表示する。また、チームファウル4個目の場合は、審判のレポートが終わりしだい「4個」の表示を行い、ライブになった後に「赤」(赤ランプや赤い筒)表示をつける。チームファウル5個目で「5個」と「赤」表示になる。
- ⑥ ゲームクロックは審判の笛が鳴った瞬間に止める。(笛が鳴った後に、ゲームクロックのブザーが鳴ることはない。) または、4Qの残り2:00以下にショットが決まったらゲームクロックを確実に止める。(図1参照)
  - \* 0.1秒でもショットチャンスがある。  
(勝敗に関わらず最後まで正しく行うこと。)
  - \* リーグ戦においては、0.1秒のショットが決まることでチームの順位に影響する。
- ⑦ ショットクロックはリングにボールが当たったかを確認する。見えないアングルの場合は審判の合図を見て判断する。

図1 ショット成功と認められるとき



- ⑧ ショットクロックの表示で、デッドのときに新たにリセット（24秒または14秒）される場合は表示を消す。スローインのボールがコート内のプレーヤーに触れたときに表示スタートする。フリースロー中は表示しない。
- ⑨ ボールがシューターの手にあるときに24秒バイオレーション成立し、審判が笛を鳴らした際に、ゲームクロックが流れることがあるので、必ずゲームクロックを正しくセットする必要がある。審判がその正しい時間を伝えるので、それを受けてゲームクロックをセットする。

例) 4Qの残り30秒過ぎに、Aチームがショットを決める（ゲームクロックは止まり、**24.3秒表示**）その後すぐにBチームが攻撃し、ショットクロック24秒ぎりぎりですhootを放つ（ボールがシューターの手にある）が24秒バイオレーションで審判が笛を鳴らす。この時ゲームクロックが流れ0.1秒で止まる。（ゲームクロックが流れることは仕方がない）この後に正確なゲームクロック「0.3秒」にセットする。

**\* 24.3 - 24 = 「0.3秒」 ← 「マジックタイム」** という言葉を使っている

\* これはショットクロックオペレーターが判断しセットすることではないが、マジックタイムを意識しておくとうい。審判が「0.3秒」と伝えてからセットする。

\* 「0.3秒」：時間内であれば、ボールをつかんでシュート可能⇒入れば得点  
「0.2秒以下」：タップまたは直接ダンクしてシュート可能。それ以外は得点は認められない。タップや直接ダンクとは「はじく」という意味である。

ボールが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴り、リングに当たらなかった場合は、次に審判が笛を鳴らすまでは、ゲームクロックは止めない。審判の笛が鳴ったときにゲームクロックを止める。審判が正しい時間をオペレーターに伝えセットする場合もある。

## 2. チーム関係者の皆様へ

- ・ スコアラーズテーブルの正しい任務と権限をご理解いただき指導を必ず行うこと。  
\* ルールブック第8章 p 55～78
- ・ マネージャーは、ゲーム中、得点やファウル数等、スコアブックを正しくつけ、万が一、スコアラーが間違った時には、必ずデッドの時に、テーブルまで出向いて確認する。プレイ中に外向くと、スコアラーが正確に答えることができない。さらには間違いを重ねることにつながるため注意が必要である。
- ・ 試合中に処置等のミスがないようにマネージャーも含めて協力をしてほしい。万が一ミスが起これば、ルールブック「処置の訂正」(p 54. p 142～146)に従って行う。
- ・ 実際に行われたゲーム運営について質問等があれば、必ずチーム責任者が大会主催の競技責任者へ報告すること。

### 3. 審判・スコアラーズテーブル主任の皆様へ

- ・ 上記①～⑨の事項を特に再確認し、ゲーム運営をすること。
- ・ 審判はファウルをつける度に、誰が何個で、チームが何個、タイムアウトの回数、ポゼッションアローの向き、フリースローの本数、そしてデッドのときには常にクロック（ゲームクロック・ショットクロック）が何秒であるかを把握する。
- ・ スコアラーズテーブルも審判の一員であることを認識し、ミスが起こらないようにアドバイスをして運営していくこと。もしスコアラーズテーブルにミスが生じた場合の責任は審判になる。特にスコアラーズテーブルが生徒（児童）の場合はより配慮が必要です。
- ・ 大会の第1試合の審判は、コートインスペクションを行って、修正箇所があれば、会場の競技関係者と確認し必ず修正すること。  
\*コートインスペクション⇒「4. 競技関係の皆様へ」を参照

### 4. 競技関係の皆様へ

- ・ トラブルを防ぐためにルールに基づいたコートやTO席のセッティングをすること。
  - ー チームベンチ：5 mライン（引いていないことが多い）
  - ー 24秒計のセットする場所や高さ（間違った場所に設置していることが多い）  
\* サイドラインから2 mの位置、表示高さは2 m程度（低いのは不可）
  - ー ブザーの音色や大きさ
  - ー タイムアウト表示
  - ー テーブル（最低でも長机2台）  
\* 5人で運営可能  
\* オポジット（所定の位置以外）でタイマー等を操作することが絶対にないようにする。  
もしタイマーが1台（操作盤もない）しかない場合は、ベンチにタイマー表示が見えなくてもかまわないので、ルール通りの位置に設置する。（ベンチから見える位置に置くことを優先する必要はない。）
  - ー 大会運営で人員に余裕がある場合は、アドバイザーとしてスコアラーズテーブル主任をつけるのが望ましい。



### 5. その他

- ・ 「ルールブックまえがき」より  
バスケットボール界の正しい発展のためにも、プレーヤー、審判、指導者の皆さんの積極的な協力を期待するものである。
- ・ 2019年4月よりルール変更が行われます。
- ・ スコアラーズテーブルに関する問合せ先：県審判委員会 委員長 森田将史