

新旧対照表

【旧】 TO マニュアル (簡易版)	【新】 TO マニュアル ハンドブック
<p>目次</p> <p>第2章 テーブルオフィシャルズ全体</p> <p>2.3 機材確認とミーティング</p>	<p>目次</p> <p>第2章 テーブルオフィシャルズ全体</p> <p>2.3 機材確認</p> <p>2.4 ミーティング</p> <p>補章 オフィシャルタイムアウトと IRS</p> <p>1. オフィシャルタイムアウト</p> <p>2. IRS</p>
<p>第2章 テーブルオフィシャルズ全体</p> <p>2.2 機材・用具〔競技規則 第3条〕</p> <p>・筆記用具(濃色(黒/青)と赤色のボールペン、定規、付箋、メモ用紙)</p> <p>【補足】</p> <p>・ポジションアローは、スコアラーステーブルの上のみ(一箇所)に表示することを原則とする。ただし、複数箇所の表示の同期が保証され、大会主催者が承認する場合は、スコアラーステーブル上を含む複数箇所の表示も可とする。</p>	<p>第2章 テーブルオフィシャルズ全体</p> <p>2.2 機材・用具〔競技規則 第3条〕</p> <p>・筆記用具(ボールペン[赤/黒 or 青]、定規、付箋、メモ用紙、バインダー)</p> <p>【補足】</p> <p>・テーブル上の機材(操作盤、入力装置)は、TOが競技規則で定められた通りに着席できるよう配置する。</p> <p>・チームファウルの表示器具(積み上げ式または電光装置)は、センターラインから等距離の位置に配置する。</p> <p>・ポジションアローは、スコアラーステーブルの上のみ(センターライン延長線上の一箇所)に表示することを原則とする。ただし、複数箇所の表示の同期が保証され、大会主催者が承認する場合は、スコアラーステーブル上を含む複数箇所の表示も可とする。</p> <p>・各機材の電源コンセントがゲーム中に抜けることのないよう十分に配慮する。</p> <p>・メモ用紙は、プレイヤーの番号や得点を一時的に書き留めるときに用いる。アシスタントスコアラー用の記録用紙(ファウル記録表やランニングスコアなど)は用いない。(二重記録でトラブルにつながる可能性があるため。)</p> <p>・付箋は、スコアシートやスコアボードの操作盤にユニフォームの色に近い色のものを貼り、誤記入や誤操作の予防に役立っている。また、後で審判に確認したいスコアシートの箇所に貼っておくなどの使い方もできる。</p>
<p>2.3 機材確認とミーティング</p> <p>(1) 機材確認</p> <p>・主な機材確認のポイントは、以下のとおりである。</p> <p>・操作盤(入力装置)の配置及び操作方法・修正方法</p>	<p>2.3 機材の確認</p> <p>(削除)</p> <p>・主な機材確認のポイントは、以下のとおりである。</p> <p>(1) スコアボード</p>

<p>(スコアボード、ゲームクロック、ショットクロック)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブザーの音の種類・大きさ・スタート/ストップのボタン操作と実際のスタート/ストップのタイムラグの有無</li> <li>・0表示とブザーのタイムラグの有無(ゲームクロック、ショットクロック)</li> <li>・ショットクロック非表示の可否</li> <li>・スコアボードのタイムアウト表示方法 など</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 操作盤(入力装置)の操作方法及び修正方法</li> <li>※ 得点の表示方向(Aチームが左、Bチームが右)</li> <li>※ タイムアウト回数の表示方法(加算式 or 減算式 or ランプ表示)</li> <li>※ チームファウル数、クォーター数・OT(延長)・INT(休憩)表示の有無</li> </ul> <p>(2) ゲームクロック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 操作盤(入力装置)の操作方法及び修正方法</li> <li>※ 10分の1秒表示機能の有無</li> <li>※ 次のクォーター、インターバル、オーバータイムの計測開始方法(プリセット機能の有無を含む)</li> <li>※ ブザーと0秒表示とのタイムラグの有無</li> </ul> <p>(3) ショットクロック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 操作盤(入力装置)の操作方法及び修正方法</li> <li>※ 10分の1秒表示機能の有無</li> <li>※ 非表示機能の有無</li> <li>※ ブザーと0秒表示とのタイムラグの有無</li> <li>※ 14秒リセットの方法(「24」を表示せずに14秒にリセットできるか)</li> </ul> <p>(4) ブザー類</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ ブザーの種類とそれぞれの音量・音色。</li> <li>※ スコアラー用は、クロックのブザーと別か。どちらかと同じか。</li> <li>※ タイマー用のブザーは、スコアラー用と別か。共用の場合、スイッチボタンはタイマーも押せる位置にあるか。</li> </ul> <p><b>【注意】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ タイムアウトと交代のブザーはスコアラーが鳴らし、インターバルとタイムアウトのブザーはタイマーが鳴らす。タイマー用のブザーがない場合(スイッチがタイマーの押せる位置にない場合)は、スコアラーがタイマーの代わりに鳴らす。</li> </ul>
<p>2.3 機材確認とミーティング</p> <p>(2) ゲーム前のミーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・TOと審判とのミーティングも実施することが望ましい。その際、(1)で確認した機材の特性等については、審判とも情報を共有する。</li> </ul> <p>(3) ゲーム後のミーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の自己評価を行う。ミスや失敗があれば、その原因を探り、再発防止策を検討する。また、疑問点があれば、競技規則やTOマニュアルで確認したり、審判に聞</li> </ul>	<p>2.4 ミーティング</p> <p>(1) ゲーム前のミーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・TOと審判とのミーティングも実施することが望ましい。その際、前記で確認した機材の特性等については、審判とも情報を共有する。</li> </ul> <p>(2) ゲーム後のミーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム後のミーティングでは、自分たちの業務の振り返りを行う。ミスやトラブルに対しては、原因の分析と再発防止策の検討を行う。また、疑問点があれば、競技規則やTOマニュアルで確認したり、審</li> </ul>

<p>いて解消を図る。これらのことが、テーブルオフィシャルズの技量の向上に繋がる。</p>	<p>判に尋ねたりして解消を図る。これらのことが、TOクルーの技量の向上に繋がる。</p>
<p>第3章 スコアラー1 (スコアシートの記録) 3.1 スコアシート [競技規則 第8章A] (新設)</p>	<p>第3章 スコアラー1 (スコアシートの記録) 3.1 スコアシート [競技規則 第8章A] ・一方または両方のチームの得点が160点を越えた場合、2組目のスコアシートを準備して記入する。2組目のスコアシートには、チーム名とランニングスコアのみを記入する。ランニングスコアは1点目を161点目と読み替える。スコアシートを提出または配布する際には、1枚目と2枚目をホッチキスで留めておく。</p>
<p>3.2 ゲーム開始前の記入 (2) [B] チーム欄 (プレイヤーとコーチ) ・チームに18人未満のプレイヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレイヤーの下の行の氏名、背番号、Player in の空白に線を引く。プレイヤーが17人未満の場合は、ファウルの欄に達するところ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。</p>	<p>3.2 ゲーム開始前の記入 (2) [B] チーム欄 (プレイヤーとコーチ) (次項に移動)</p>
<p>3.3 ゲーム開始時の手続き ・スコアラ―は、ゲーム開始時に次のことを行う。 (前項より移動)</p> <p>・ゲームの最初に出場する両チームの5人のプレイヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。</p> <p>【補足】 ・フィールドゴールは、審判のシグナルに従って、2点または3点を記録する。</p>	<p>3.3 ゲーム開始時の手続き ・スコアラ―は、(削除) 次のことを行う。 ・ヘッドコーチのチームメンバー確認後に、18人未満のプレイヤーしかいない場合は、最後に記載されたプレイヤーの下の行の氏名、背番号、Player in の空白に線を引く。プレイヤーが17人未満の場合は、ファウルの欄に達するところ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。</p> <p>・ゲーム開始前に、最初に出場する両チームの5人のプレイヤーを確認し、×印を赤色の○で囲む。</p> <p>【補足】 ・フィールドゴールが2点か3点かは、審判が判断する。スコアラ―自身が(シューターがラインを踏んだかどうかを見て)判断するものではない。審判のシグナルに従って、2点または3点を記録する。</p>
<p>3.5 [B] チーム欄 (2) ファウルの記録 ・ファウルは、そのQの色で記号(P,T,U,D,B,C)を記入して記録する。</p>	<p>3.5 [B] チーム欄 (2) ファウルの記録 ・ファウルは、そのQの色で記号(削除)を記入して記録する。 ※表中の「ヘッドコーチ」欄に記号「M」を追加</p>
<p>第4章 スコアラー2 (審判への伝達)</p>	<p>第4章 スコアラー2 (審判への伝達)</p>

#### 4.1 基本事項

##### (4) 認められる時機

(新設)

#### 4.1 基本事項

##### (4) 認められる時機

※表中「認められる時機」欄に「認められる時機の終わり」を朱書にて追加

##### 【補足】

・競技規則で想定されていない理由（審判・TOの誤りや不注意、備品・施設等の不具合、隣のコートからボールが入った、コートが濡れたためにモップで拭いた、など）で審判がゲームを止めたときもタイムアウトや交代は認められる。ただし、【最後の2分】においては、一方のチームが著しく有利になる可能性があるため認められない。なお、負傷したプレイヤーの保護は、競技規則で想定された中断の理由であり、【最後の2分】であっても、タイムアウトや交代が認められる。

・TOの誤りのうち、「認められる時機が終わった後のタイムアウトや交代の請求にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合」は、タイムアウトや交代は認められない。

#### 4.2 タイムアウトの手順

- ・審判がタイムアウトの合図を示したときにタイムアウトは始まる。（タイマーは1分を計り始める）。
- ・50秒経過したら、ブザーを鳴らす。
- ・60秒経過したら、再びブザーを鳴らす。

##### 【補足】

- ・フィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後のタイムアウトは、プレイヤーがスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の請求であっても認められる。
- ・認められる時機が終わった後のタイムアウトの請求にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合は、タイムアウトは認められない。

##### ★ ここがポイント！

- ・相手チームに得点された後のタイムアウトは、得点された直後に請求されることもあるので、その請求を見落とすことのないよう、スコアラーは、得点された直後にコーチの動きを見て確認することを習

#### 4.2 タイムアウトの手順

- ・審判がタイムアウトの合図を示したときにタイムアウトは始まる。タイマーは、このときから1分を計り始める。
- ・タイマーは、50秒経過および60秒経過でブザーを鳴らす。（タイマー用のブザーがないときは、スコアラーがブザーを鳴らす。）

##### 【補足】

- ・フィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後のタイムアウトは、プレイヤーがエンドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の請求であっても認められる。

##### (削除)

##### ★ ここがポイント！（スコアラーの手順）

- ・タイムアウトは、得点された直後に請求されることがある。その請求を見落とさないために、スコアラーは、得点のたびに下の手順を踏む。（この手順の習慣化を目指す。）

<p>慣化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・逆に、請求が急に取り消されることもあるので、事前に請求されている場合は、ブザーを鳴らす前にコーチの動きを見て、取り消しを伝えようとしていないかを確認する。</li> <li>・認められる時機が終わるタイミング（ボールがライブになるタイミング）をよく確認し、遅れた請求や申し出は認めず、「次の機会にします」と伝える。</li> <li>・請求が認められなかったコーチが強い口調でクレームを言ってきたり、競技規則で認められない「条件付き請求」（例：「相手のシュートが入ったらタイムアウト」）をしてくるなど、対応に困る場合は、審判に状況を説明し、対応を依頼する。</li> </ul>	<p>ゴール成功 ⇒ ベンチの確認 ⇒ ボールライブの確認 ⇒ スコアシート記入</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・審判の笛の後は、ブザーを鳴らす前に、請求のキャンセルがないかに注意を払う。</li> </ul> <p>(削除)</p>
<p>4.3 交代の手順</p> <p><b>【補足】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【最後の 2 分】にフィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後の交代は、プレイヤーがスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の申し出であっても認められる。</li> <li>・認められる時機が終わった後の交代の申し出にスコアラーが誤って合図を鳴らしてしまい、そのために審判が笛を鳴らしてゲームを中断した場合は、交代は認められない。</li> </ul> <p>(新設)</p>	<p>4.3 交代の手順</p> <p><b>【補足】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【最後の 2 分】にフィールドゴールで得点された後や、最後のフリースローが成功した後の交代は、プレイヤーがエンドラインのアウトオブバウンズでスローインのボールを持つ前であれば、ショット成功後の申し出であっても認められる。</li> </ul> <p>(削除)</p> <p>★ ここがポイント！（スコアラーの手順）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最後のフリースローが成功した後は、両チームともタイムアウトや交代が認められるので、次の手順を踏む。</li> </ul> <p>ゴール成功 ⇒ 両方のベンチの確認 ⇒ ボールライブの確認 ⇒ スコアシート記入</p>
<p>4.4.5 ファウル、失格・退場の合図</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次の場合、スコアラーはブザーを鳴らして審判に伝える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレイヤーが、5 個目のファウルを宣せられ、プレーする資格を失ったとき</li> <li>・プレイヤーが、累積 2 個のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、失格・退場となるとき</li> <li>・ヘッドコーチが、2 個目の「C」のテクニカルファウルを宣せられるか、または「B」と「C」を合わせて 3 個目のテクニカルファウルを宣せられ、失</li> </ul> </li> </ul>	<p>4.4.5 ファウル、失格・退場の合図</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次の場合、スコアラーはブザーを鳴らして審判に伝える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレイヤーが、5 個目のファウルを宣せられ、プレーする資格を失ったとき</li> <li>・プレイヤーが、累積 2 個のテクニカルまたはアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、失格・退場となるとき</li> <li>・ヘッドコーチが、2 個目の「C」のテクニカルファウルを宣せられるか、または「B」と「C」を合わせて 3 個目のテクニカルファウルを宣せられ、失</li> </ul> </li> </ul>

<p>格・退場となる時</p>	<p>格・退場となる時</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・U12 のゲームで、ヘッドコーチが3 回目のマンツーマンペナルティを宣せられ、失格・退場となる時</li> <li>・U15 のゲームで、ヘッドコーチが2 回目のマンツーマンペナルティを宣せられ、失格・退場となる時</li> </ul>
<p>第5章 アシスタントスコアラ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アシスタントスコアラは、スコアラと共に、コート上の出来事を確認し、正確かつ迅速に表示する。</li> </ul> <p>5.1 ファウル個数の表示</p> <p>(2) チームファウル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレーヤーのファウルのたびに、チームファウルの個数を示す。</li> </ul> <p>★ ここがポイント！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・審判はチームファウルペナルティの表示器具(赤色)を見てボーナスショットの有無を判断するので、表示のタイミングは、厳格に守らなければならない。</li> <li>・表示されているにもかかわらず、審判が気づかずにスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。</li> </ul>	<p>第5章 アシスタントスコアラ</p> <p>(削除)</p> <p>5.1 ファウル個数の表示</p> <p>(2) チームファウル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレーヤーのファウルのたびに、チームファウルの個数を示す。(個人ファウルより先に示す。)</li> </ul> <p>★ ここがポイント！ (ファウル数の表示のタイミング)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・表示は、「チームファウルの個数」⇒「個人ファウルの個数」の順に行う。(どちらのチームのファウルかわかった時点で、チームファウルは表示できる。)迅速な表示が望ましいが、審判のレポート前に表示してはならない。</li> <li>・チームファウルペナルティの赤色表示のタイミングは、厳格に守らなければならない。(審判は、赤色の標識を見てボーナスショットの有無を判断する。)</li> <li>・(削除) 審判が赤色の標識に気づかずにスローインをさせようとしているときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。</li> </ul>
<p>5.2 スコアボードの操作</p> <p>(1) 得点の表示</p> <p>(新設)</p> <p>(3) プレーヤーと個人ファウルの表示</p> <p>(新設)</p>	<p>5.2 スコアボードの操作</p> <p>(1) 得点の表示</p> <p>【補足】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・機材の仕様によっては、タイマーがスコアボードの得点入力を行うことがある。この場合、以下の2点に注意する。</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>① タイマーは、得点入力よりゲームクロックの操作を優先する(【最後の2分】の得点の場合など)。</li> <li>② タイマーは入力のみ行い、表示された得点の確認(スコアラとのコールの交換)はアシスタントスコアラが行う。</li> </ol> <p>(3) プレーヤーと個人ファウルの表示</p> <p>★ ここがポイント！ (アシスタントスコアラのア</p>

	<p>シスト)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アシスタントスコアラーの任務は、スコアボードを操作したり、ファウルの個数を表示したりすることだけではない。その名前が示すとおり、スコアラーをアシストすることも大切な任務である。得点、ファウル、交代など、コート上の出来事をスコアラーと共に確認し、必要なときにスコアラーをアシストする。例えば、得点のときに、スコアラーがシューターの番号や、2点 or 3点の確認ができなかったときは、アシスタントスコアラーが番号・得点をコールする。</li> </ul>
<p>第6章 タイマー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイマーの任務は、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、競技時間、ゲームのインターバル、タイムアウトを正確に計測することである。</li> </ul> <p>6.4 タイムアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラーのタイムアウト請求を伝える合図（ブザー）のあと、審判がタイムアウトのシグナルを示したときに計り始める。</li> <li>・50秒経過したらブザーを鳴らす。</li> <li>・60秒経過してタイムアウトが終了したら、再びブザーを鳴らす。</li> </ul> <p>(追加)</p> <p>(新設)</p>	<p>第6章 タイマー</p> <p>(削除)</p> <p>6.4 タイムアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラーのタイムアウト請求を伝える合図（ブザー）のあと、審判がタイムアウトのシグナルを示したときに計り始める。</li> <li>・50秒経過したらブザーを鳴らす。</li> <li>・60秒経過してタイムアウトが終了したら、再びブザーを鳴らす。</li> <li>・タイマー用のブザーがないときは、スコアラーがブザーを鳴らす。</li> </ul> <p>★ ここがポイント！（ゲームクロックの修正）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームクロックは修正することがある。修正の原因は、タイマーの操作ミスのほか、フリースローのリバウンダーのバイオレーションや、スローインのときのファウルなど、一旦ゲームクロックを動かすことが避けられない場合のこともある。</li> <li>・スローインやフリースローのときに、クロックの残り時間を「432！」(4分32秒)とコールして確認しておくことが、修正するときに役に立つ。タイマーは、このコールの習慣化を目指す。</li> <li>・ゲームクロックの修正は、必ず審判の確認の元に行う。タイマーだけの判断で行ってはならない。</li> </ul>
<p>第7章 ショットクロックオペレーター</p> <p>7.1 基本事項</p> <p>(2) ショットクロックのスタート/ストップ〔競技規則 第29条 第50条〕</p> <p>(追加)</p>	<p>第7章 ショットクロックオペレーター</p> <p>7.1 基本事項</p> <p>(2) ショットクロックのスタート/ストップ〔競技規則 第29条 第50条〕</p> <p>※「ボールのコントロール」は、プレーヤーがボールを持つかドリブルを始めた時に始まる。ボールに触</p>

### (3) リセット／継続の原則

- ・ショットクロックが動いている間に新たなボールのコントロールが始まったときは、フロントコートかバックコートかにかかわらず、24 秒にリセットする。

※ 防御側チームのプレーヤーが、ボールをステールしたときや、エアボールとなったショットのボールをつかんだときなど。

#### (新設)

#### ★ ここがポイント！

- ・ショットクロックを継続すべき場面でリセットしてしまうミスは、ゲームの流れに大きな影響を与えるし、修正にも時間を要してしまう。ミス防止のために、審判が笛を鳴らしたときは、一旦はストップすることを習慣化する。
- ・ストップした後は、審判のシグナル（ジェスチャー）を確認して、リセットか継続かを判断して操作する。

ったり、はじいたりしただけではコントロールは始まらない。

### (3) リセット／継続の原則

- ・ショットクロックが動いている間に新たなボールのコントロールが始まったときは、フロントコートかバックコートかにかかわらず、24 秒にリセットする。

#### (次項へ移動)

#### ★ ここがポイント！（ショットクロックのリセット）

- ・防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーが持っているボールに触れたり、パスのボールを弾いたりしただけでは、新たなボールコントロールは始まらない。一方、片手でも両手でも、ボールを支え持ったら、その瞬間に新たなボールコントロールが始まる。

- ・例 1 A1 がフロントコートで持っているボールを B1 がはたき出してバックコートに転がったボールを A1 と B1 が追いかけていき、A1 が再びボールをつかんだ場合、チーム A のボールコントロールはその間途切れることなく続いている。

- ・例 2 A1 から A2 へのパスに B1 が触れ、コートの外に出そうになったボールを B2 が追いかけてジャンプしてボールを片手でコート内に投げ入れてそれを A3 がつかんだ場合、B2 が空中でボールを投げ入れるために支え持った時点でチーム B のコントロールが始まるため、ショットクロックを 24 秒にリセットする。さらに B2 が投げ入れたボールを A3 がつかんだ時点でチーム A の新たなコントロールが始まるため、ショットクロックは A3 がボールをつかんだときに 24 秒にリセットする。

#### ★ ここがポイント！（ショットクロックの誤ったりセットの予防）

- ・ショットクロックを継続すべき場面でリセットしてしまうミスは、修正に時間を要し、ゲームの流れに影響を及ぼしてしまう。このミスの予防のために、ショットクロックオペレーターは、審判の笛のたびに次の手順を踏む。（手順の習慣化を目指す。）  
審判の笛 ⇒ ストップ ⇒ 審判のシグナルを確認 ⇒ 継続かリセットかを判断

<p>(新設)</p>	<p>★ ここがポイント！(「コントロール」の意味)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 競技規則における「コントロール」と、スタッツ(公式記録)における「コントロール」の意味は、同じではない。例えば、リングに当たってはねたボールを、A1がA2に向けて意図的に弾いてA2が掴んだ場合、スタッツでは、弾いた瞬間に「A1がボールをコントロールした」として、A1に1個のリバウンドが記録されるが、競技規則上は、A2がキャッチしたときにボールのコントロールが始まるので、このときにショットクロックがリスタートされる。</li> </ul>
<p>7.2 ショットクロックの操作〔競技規則 第29条 第50条〕</p>	<p>7.2 ショットクロックの操作〔競技規則 第29条 第50条〕</p>
<p>※項目のみ記載、詳細は資料参照</p>	
<p>A 各Q、OTの初め</p> <p>B ファウル、バイオレーションの後に、相手チームのスローインで再開するとき</p> <p>C ファウル、バイオレーションの後に、同じチームのスローインで再開するとき</p> <p>D その他の理由で審判がゲームを止め、同じチームのスローインで再開するとき ※プレーヤーの負傷、機材の故障、隣のコートボールが飛び込んできた、など。</p> <p>E フリースロー(あとにスローインまたはフリースローが続くときを除く)</p> <p>F テクニカルファウルが宣せられスローインで再開するとき ※1個のフリースローのあとに、テクニカルファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開される。</p> <p>G アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルが宣せられたとき ※1~3個のフリースローのあとに、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開される。</p> <p>H ジャンプボールシチュエーションが起きたとき(ボールがリングとボードに挟まれたときを除く)</p> <p>I ボールがリングとバックボードの間に挟まれたとき</p>	<p>A 各Q、OTの初め</p> <p>B 審判の笛の後、スローインで再開するとき</p> <p>C フリースローを行うとき(あとにスローインまたはフリースローが続くときを除く)</p> <p>D テクニカルファウルが宣せられたとき ※1個のフリースローのあと、ファウルが起こった地点に最も近い位置から攻撃側のスローインで再開。どちらのチームにもボールコントロールがないときは、ジャンプボールシチュエーション</p> <p>E アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングファウルが宣せられたとき ※1~3個のフリースローのあとに、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開。</p> <p>F フィールドゴールのショットが放たれたとき(パスのボールが偶然リングに当たった場合も含む)</p> <p>G ショットの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ったとき</p> <p>H ショットクロックが動いている間に、新たなボールコントロールが始まったとき</p>

J フィールドゴールのショットが放たれたとき

K ショットの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ったとき

L ショットクロックが動いている間に新たなボールコントロールが始まったとき

※防御側チームのプレーヤーが、相手チームがコントロールしているボールを奪ったとき。

※防御側チームのプレーヤーが、エアボールとなったショットをつかんだとき。

M 【最後の2分】のタイムアウト後のスローインのとき

※【最後の2分】に、バックコートでボールの権利を得たチームのヘッドコーチは、タイムアウト後のスローインの位置を、フロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来のスローインの位置）とするか選択することができる。

N 各 Q、OT の終了間際の表示方法

【補足】

・〔審判の指示〕審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。

I 【最後の2分】のタイムアウト後のスローインのとき

※【最後の2分】に、バックコートでボールの権利を得たチームのヘッドコーチは、タイムアウト後のスローインの位置を、フロントコート（スローインライン）とするか、バックコート（本来のスローインの位置）とするか選択することができる。

J 各 Q、OT の終了間際の表示方法

【補足】

・〔審判の指示〕審判から「リセット」の合図があれば、即座にリセットを行う。また、スコアラーズテーブルからボールがリングに触れたかどうかの確認が難しい場合は、審判のシグナルを見て判断する。

第8章 コミュニケーション

・審判と TO に課せられた「ゲームの公正かつ円滑な進行」というミッションを果たすためには、審判と TO 間、TO の各メンバー間の緊密なコミュニケーションが欠かせない。ここでは、ゲームの様々な場面における、具体的なコミュニケーションの取り方（声がけ、ジェスチャー）について解説する。

・ここに書かれている場面は、一例に過ぎない。実際のゲームでは、様々な場面の発生が考えられる。どのような場面でも、各メンバーは、決して慌てることなく、ここに書かれていることを参考に適切にコミュニケーションを取りながら連携を図ることが重要である。

8.1 スコアラー系とタイマー系

第8章 コミュニケーション

・審判と TO に課せられた「ゲームの公正かつ円滑な進行」というミッションを果たすためには、審判と TO 間、TO の各クルー間の緊密なコミュニケーションが欠かせない。ここでは、ゲームの様々な場面における、具体的なコミュニケーションの取り方（声がけ、ジェスチャー）について解説する。

・ここに書かれている場面は、一例に過ぎない。実際のゲームでは、様々な場面（削除）が考えられる。どのような場面でも、各クルーは、（削除）慌てることなく、（削除）適切にコミュニケーションを取りながら連携を図ることが重要である。

8.1 スコアラー系とタイマー系

<p>(1) スコアラー系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラー系の2人は、コート上の出来事（得点、ファウル、交代）を、2人の目で見て、互いに声に出して確認し、スコアラーはスコアシートに記録し、アシスタントスコアラーは示し、スコアボードを操作する。</li> </ul> <p>(2) タイマー系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイマー系の2人は、ゲームクロックとショットクロックの管理を、互いに協力しながら行う。スタート/ストップは、互いに声に出して的確に行い、また、残り時間を頻繁にコールして「あと何分」「あと何秒」を常に意識する。</li> <li>・特に、カウントダウンはクロスして行うことを原則とする。パートナーがカウントダウンをしてきている間、タイマー及びショットクロックオペレーターは、コート上のプレーに視線を向け、瞬間を捉えた正確なクロック操作に集中する。</li> </ul>	<p>(1) スコアラー系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラー系の2人は、コート上の出来事（得点、ファウル、交代）を、2人の目で見て、互いに声に出して確認し、スコアラーはスコアシートに記録し、アシスタントスコアラーは表示器具を示し、また、スコアボードを操作する。</li> </ul> <p>(2) タイマー系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイマー系の2人は、ゲームクロックとショットクロックの管理を、互いに協力しながら行う。</li> <li>・審判の笛によるストップと、スローイン後のスタートは、タイマーとショットクロックオペレーターがそれぞれ正確にボタンを押し、2人のスタート/ストップのコールを一致させる。</li> <li>・ゲームクロックとショットクロックの残り時間を、常に2人で意識し、確認する。具体的には、タイマーは、スローインやフリースローの前に残り時間をコールし、ショットクロックオペレーターはOKと答える。ショットクロックオペレーターは、スローインの前や、リバウンド時に残り秒数をコールし、タイマーはOKと答える。</li> <li>・特に、カウントダウンはクロスして行うことを原則とする。パートナーがカウントダウンをしてきている間、タイマー及びショットクロックオペレーターは、クロックの残秒表示ではなく、コート上のプレーに視線を向け、瞬間を捉えた正確なクロック操作に集中する。</li> </ul>
<p>8.2 スコアラー系のコミュニケーション</p> <p style="text-align: center;">※項目のみ記載、詳細は資料参照</p>	
<p>(1) 得点の記録・表示</p> <p>(2) ファウルの記録・表示</p> <p>(3) 交代の合図・記録</p> <p>(4) タイムアウトの合図・記録</p> <p>(5) ポゼッションアロー</p>	<p>(1) 得点</p> <p>(2) ファウル</p> <p>(3) タイムアウト</p> <p>(4) 交代</p> <p>(5) 複数の事象が重なった時の対応</p> <p>(6) ポゼッションアロー</p>
<p>8.3 タイマー系のコミュニケーション</p> <p style="text-align: center;">※項目のみ記載、詳細は資料参照</p>	
<p>(1) ゲームクロック</p> <p>(2) ショットクロック</p>	<p>(1) ゲームクロック (タイマーのアクション)</p> <p>(2) ショットクロック (SC オペレーターのアクション)</p>