第 5 章　アシスタントスコアラー

5.1 アシスタントスコアラーの任務

アシスタントスコアラーは、スコアボードを操作し、スコアラーとタイマーを常にサポートする。スコアボードの表示とスコ アシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボー ドを訂正する。

5.2 ゲーム開始前

スコアボード

スコアボードは、観客を含むゲームに関わる全ての人からはっきりと見えなければならない。テレビもしくはビデオのディ スプレイを使う場合は、ゲーム中いつでも全ての必要情報が見られることを確認しなければならない。表示されている情報はデジタルスコアボードと同等に読みやすいものでなければならない。

スコアボードは以下の情報を表示しなければならない：

・デジタル表示のゲームクロックで残りの競技時間を分と秒で表示する。
・各チームの得点。
・チーム名。
・1 個から 5 個のチームファウル数、5 個で停止（可能な場合）。
・第 1 から第 4 のクォーター数、およびオーバータイムの O。
・前後半につき 0 回から 3 回のタイムアウトの数。
・FIBA レベル 1 のゲームでは、各プレーヤーの姓と番号（全てのプレーヤーを表示するため、少なくとも 12 人分のプレーヤーの枠を設ける）と各プレーヤーの累積得点とファウル数。
・タイムアウトを計るクロック（オプション）。ゲームクロックをこの目的で使用してはならない。

アシスタントスコアラーは機器が正常に機能することを確認しなければならない。特に、スコアボードの LED や文字 が正しく表示されるか確認しなければならない。スコアボードの LED や文字に誤作動があるときは、クルーチーフや コミッショナー（同席している場合）に知らせなければならない。

アシスタントスコアラーは次のことを確認する：

・ゲームクロックとショットクロックが連動しているかどうか。
・スコアボードの LED や文字を確認する － 888 まで表示する（可能な場合）。
・チームファウルの合計が 5 で止められるかどうか確認する。
・インターバル中にファウルやタイムアウトをリセットする方法（リセットが自動ではない場合）。
・誤りが見つかった場合に、得点を訂正する方法（例：得点の加算と減算）。
・誤りが見つかった場合に、ファウルを訂正する方法。
・ゲームクロックの時間を訂正する方法（秒および／または 10 分の 1 秒（最後の 1 分）の増減）。
・ブザーを鳴らすボタンが操作盤にあるかどうか。

5.3 ゲーム中

スコアボードの更新方法

・スコアボードの記録は、スコアシートと同じでなければならない。チームファウルは 5 個目になったときに止められる（可能な場合）。

第 6 章 タイマー

6.1 タイマーの任務

タイマーは次の任務を行う：

・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。

・各クォーター、各オーバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。

・ゲームクロックのブザーが鳴らなかったり聞こえなかったりした場合は、ゲームクロックのブザーと同時に笛を鳴ら す、あるいは何らかの方法で速やかに審判に知らせる。

・第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前にチームと審判に知らせる。

・タイムアウトやプレーのインターバルの終了時間が近づいたときに、チームと審判に知らせる。

・タイムアウトを請求したチームが相手チームにフィールドゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲーム クロックを止め、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

【補足】タイムアウトの請求があった場合については、タイマーの任務にも同様の記載があるが、国内大会に おいてタイムアウトを知らせる(ブザーを鳴らす)任務はスコアラーが行う。 参照：4.11 スコアラーの 留意点