4. アシスタントスコアラーの仕事

（１）ファウル個数の表示

- 個人ファウルの個数は３段階で行う。
  - (ア)両ベンチに向けて
  - (イ)観衆、審判、プレーヤーに向けて
  - (ウ)再び両ベンチに向けて
- 個人５個目のファウルのときは、ブザーを鳴らして審判に伝えたあと、(イ)(ウ)の２段階で表示する。
- 電子式表示器具の場合は５秒程度表示する。
- チームファウルの個数は、４個目まで表示する。
- 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。
- ４個目のチームファウルの後、審判がスローインまたはフリースローのボールをプレーヤーに渡したら、チームファウルペナルティーの赤い標識を表示する。このとき、数字（チームファウルの個数）は表示しない。ただし、数字の表示が消せない機材の場合は、表示しても差し支えない。

（２）得点の入力とスコアラーのサポート

- スコアボードの得点入力は、アシスタントスコアラーが行う。ただし，得点入力とゲームクロックの操作ボタンが一体となっている機材では、タイマーが得点入力を行う。その場合、タイマーは得点入力よりもゲームクロックの操作を優先し、スタート／ストップが遅れることがないようにする。
- 得点を入力したら（タイマーが入力する場合も含む）スコアボードを目視して、スコアボードとスコアシートのランニングスコアの得点が一致していることを確認する。（スコアラーとコールを交換）

  例：スコアラー「赤４番３点 23 点目」⇒ アシスコ「赤４番２点。19 対 23」⇒ スコアラー「OK!」

  ※アシスタントスコアラーの得点のコールは常に**チームＡ ⇒ チームＢの順**で行う。
- ゴールやファウルのプレーヤーの番号を常に見ておき、スコアラーから「今のは何番？」と聞かれたらすぐに答えられる準備をしておく。

5. タイマーの仕事

（1）競技時間

- 競技時間は、下表の通り。ただし、ゲーム開始前のインターバルとハーフタイムの時間は、主催者の考えで変更されることがある。

INT	前半			ハーフタイム	後半			INT	オーバータイム		
	1Q	INT	2Q		3Q	INT	4Q		OT	INT	・・・
20分	10分（8分）	2分	10分（8分）	10分	10分（8分）	2分	10分（8分）	2分	5分（3分）	2分	・・・
	タイムアウト 2回				タイムアウト 3回				タイムアウト 各1回		

※カッコ内はU15カテゴリー

- 次の時間にブザーを鳴らし、各クォーターの始まり（ゲーム再開）が近付いていることを知らせる。
  - ・ゲーム前のインターバルとハーフタイム・・・・・・・残り３分、残り１分 30 秒、終わったとき
  - ・２分間のインターバル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・残り 30 秒、終わったとき
  - ・タイムアウト（1 分間）・・・・・・・・・・・・・・・・・残り 10 秒、終わったとき

（2）ゲームクロックのスタート／ストップ

- 次の表に従って、ゲームクロックを操作する。合図（ジェスチャー）も忘れずに行う。

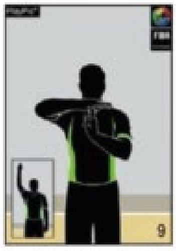
	ゲームクロックの（スタート／ストップ）のタイミング	合図
スタート	・ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき ・最後のフリースローが成功せず、リングに触れたボールがコート上のプレーヤーに触れたとき フリースローの成否にかかわらずスローインが続く場合は除く。 ・スローインの場合、コート上のプレーヤーがボールに正当に触れたとき 【最後の2分】を除き、ゴール後のスローイン時にはゲームクロックは止めない。	 ①手のひらを握り ②手をおろす
ストップ	・ゲームクロックが動いている間に審判が笛を鳴らしたとき ・タイムアウトを請求していたチームの相手チームがゴールで得点したとき ゴール後、ボールがライブになる前にタイムアウトの請求があったときも含む。 ・【最後の2分】で、ゴールが成功したとき ・ショットクロックのブザーが鳴り、審判が笛を鳴らしたとき ショットクロックのブザーが鳴っても、審判が笛を鳴らさなければプレーは続行されるので、ゲームクロックは止めない。	 手を開き頭上にあげる

※【最後の2分】… 第4Qと各OTの残り時間が2:00以下の時間帯を指す。
※「ゴール」…… ゲームクロックが動いていて、ボールがライブの状態でのショットのゴールを指す。
※ ストップで上げた手は、審判のレポートや交代などがあるときは一旦下ろしてよい。ゲーム再開の準備が整っている（タイムアウトや交代の請求がない、コート上に5人ずつのプレーヤーが揃っている）ことを確認したら、再び手を上げてゲーム再開に備える。

（3）タイムアウトの計測

- 審判がタイムアウトのシグナルを示したら、ストップウォッチで 60 秒をはかり始める。
- 50 秒経ったときと、60 秒経ったときに、ブザーを鳴らす。
  ブザーのスイッチがタイマーの押せる位置にない場合は、スコアラーがブザーを鳴らす。

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す