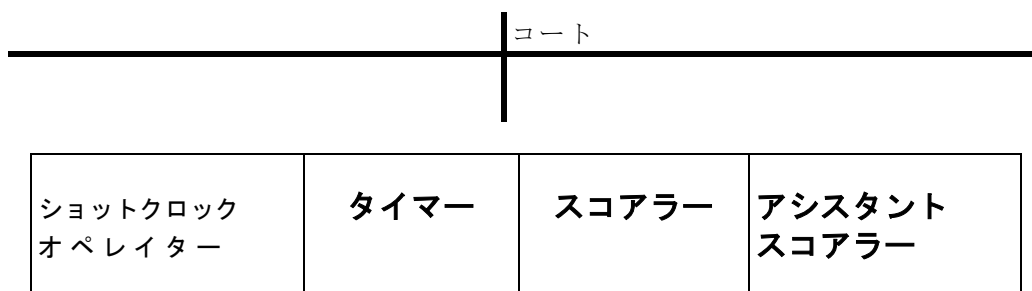


テーブルオフィシャルズの手引き

テーブルオフィシャルズの仕事についての注意点を示します。テーブルオフィシャルズは、時としてゲームの勝敗を左右することもあります。その重要性を各チームで理解し、正しいルールで行えるようにして下さい。

勝ちチームはゲーム終了後、すみやかにTOに入るようにして下さい。ゲームの進行を妨げないように！！
負けチームが入ることも組み合わせによってはあるので、良く確認して下さい。



【ショットクロックオペレーター】

※24秒の計測を始める（もしくは24秒にリセットする）ときと、14秒の計測を始める（もしくは14秒にリセットする）ときがあるので、注意してください。

☆ ショットクロックの計測を始めるとき

- a どちらかのチームがボールをあらたにコントロールする場合は、プレイヤーがコート内でボールをコントロールしたら、ショットクロックを動かし始める。（後に書かれているように、24秒から始めるときと14秒から始めるときがあるので、注意すること。）
※プレイヤーがボールに触れることとボールをコントロールすることは同じではない。たとえば、試合開始のジャンプボールの後の場合、コート内のプレイヤーがボールに触れたときではなく、どちらかのチームのプレイヤーがボールを持つかドリブルを始めたときである。
- b スローインのときは、スローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき、ショットクロックを動かし始める。
※「コート内のプレイヤー」なので、攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは区別されないので、注意すること。

☆ ショットクロックの計測が終わり、24秒にリセットするとき

- a ボールを持っているプレイヤーが相手チームのバスケットにショットをし、そのボールがバスケットに入ったときは、ショットクロックを24秒にリセットし（秒数を表示しない機能がある場合は、何も表示せず）、次にスローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れたら、あらためてショットクロックを動かし始める。+
- b ボールを持っているプレイヤーが相手チームのバスケットにショットをし、そのボールがリングに触れ、相手チームがそのボールをコントロールしたときは、24秒にリセットし、あらためてショットクロックを動かし始める。
※リングに触れなかったボールをシューター側のプレイヤーがふたたびコントロールしたときは、ショットクロックを止めずにそのまま動かしておく。
※パスのボールがリングに触れたときもショットクロックをリセットする。（例外：スローインのボールが直接リングに当たった場合は、リセットしない。コート内のプレイヤーがそのボールに触れた時から動かし始める。）
- c ボールを持っているプレイヤーが相手チームのバスケットにショットをし、そのボールがリングにはさまってしまい、防御側チームにオルタネイティングポゼッション・ルールによるスローインのボールが与えられるときはあらたな24秒が認められる。
- d 相手チームのプレイヤーがボールをコントロールしたとき。
※相手チームのプレイヤーがボールに触れても、完全に相手チームのプレイヤーがコントロールするまでは（ルーズ・ボールの状態など）ショットクロックの計測はそのまま続ける。突発的にパスカットやシュートブロックが起きた時に、あわててリセットボタンを押してしまうミスがよく起きるので、常に冷静に落ち着いて試合の状況を見ていてください。
- e 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレイションを宣した結果、相手チームのバックコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるとき
- f 次の（1）～（3）のことが起こった結果、チームのバックコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるとき
 - （1）審判が、ファウルやバイオレイションを宣したとき。
 - （2）審判が、ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由でゲームを止めたとき。

(3) 審判が、どちらのチームにも関係のない理由（プレイ中、ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む）でゲームを止めたとき。

g ジャンプボール・シチュエーションになり、それまでボールをコントロールしていたチームの相手チームのバックコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるとき

☆ ショットクロックの計測が終わり、14秒にリセットするとき

a ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールがリングに触れたあと、そのショットやパス、フリースローのボールがプレイヤーの手から離れる前にボールをコントロールしていたチームが引き続いてふたたびコントロールした場合、ショットクロックを14秒にリセットしはかり始めるか、もしくは14秒にリセットする。以下の具体例を参考のこと。

具体例：チームAのプレイヤーがショット、パス、あるいは最後のフリースローをして、そのボールがリングに触れた。

（相手はチームBとする）

- (1) チームAのプレイヤーがリバウンドのボールをコントロールした。
- (2) どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にチームBのプレイヤーが最後に触れてボールがアウトオブバウンズになり、チームAにスローインのボールが与えられることになった。
- (3) どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にチームBのプレイヤーがチームAのプレイヤーにファウルをして、チームAにスローインのボールが与えられることになった。
- (4) どちらかのチームがリバウンドのボールをコントロールする前にヘルド・ボールが宣せられ、チームAにスローインのボールが与えられることになった。

b ボールを持っているプレイヤーが相手チームのバスケットにショットをし、そのボールがリングにはさまってしまい、攻撃側チームにオルタネイティングポゼッション・ルールによるスローインのボールが引き続いて与えられた場合

c 審判が、ボールをコントロールしているチームのファウルやバイオレイションを宣した結果、相手チームのフロントコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるとき

d アンスポーツマンライクファウルなどが宣せられて、フリースローののち、フロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインのアウトオブバウンズでフリースロー・シューター側のチームによるスローインでゲームを再開する場合

e ジャンプボール・シチュエーションになり、それまでボールをコントロールしていたチームの相手チームのフロントコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるとき

☆ ショットクロックの計測が継続される場合

a 次の(1)～(4)のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、ショットクロックは止めるがリセットはしないで継続してはかる。

- (1) ボールがアウトオブバウンズになったとき。
- (2) ボールをコントロールしているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき。
- (3) ジャンプボール・シチュエーションになったとき。
- (4) ダブルファウルが宣せられたときや特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したとき

b 次の(5)～(7)のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームあるいはショットをしたチームに引き続きフロントコートのアウトオブバウンズからのスローインが与えられるときは、「ショットクロックを止めるがリセットはしないで継続してはかる場合」と「ショットクロックを14秒にリセットする場合」に分かれるので注意すること。

- (5) 審判がファウルやバイオレイションを宣したとき
- (6) ボールをコントロールしていないチームに原因がある理由で、審判がゲームを止めたとき
- (7) 審判がどちらのチームにも関係のない理由（プレイ中、ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む）でゲームを止めたとき

→ショットクロックの表示している残りの秒数が、
14秒以上→ショットクロックは止めるがリセットはしないで継続してはかる。

13秒以下→ショットクロックは14秒にリセットする。

c 次の(8)のことが起こった場合も、「ショットクロックを止めるがリセットはしないで継続してはかる場合」と「ショットクロックを14秒にリセットする場合」に分かれるが、(5)～(7)とは条件が違うので注意すること。

(8) 第4クォーター、各オーバータイムの最後の2分間において、バックコートでボールの権利を得るチームにタイムアウトが認められて、タイムアウト後のスローインをフロントコートのスコアラーズテーブルと反対側のスローインラインから行う場合

→ショットクロックの表示している残りの秒数が、

14秒以上→ショットクロックは14秒にリセットする。

13秒以下→ショットクロックをリセットしないで継続してはかる。

☆ 注意事項：ゲーム開始前に器具の作動状況を確認し、実際に動かしてみよう。

① 新たに14秒からはかり始めるケースが加わったので、ショットの後、リバウンド争いが起きた場合は、特に注意してみる必要がある。

② ショットクロックが0秒を表示し、ブザーが鳴ってもゲームクロックは止まらない。

③ ショットクロックは止めるがリセットはしないで継続してはかるケースや、14秒にリセットするケースが増えたので、審判の笛が鳴った時はショットクロックをすぐにリセットせずにまずストップし、状況をよく判断してその後の操作を正しく行うようにす

る。

- ④ ショットクロックの合図が鳴っても審判がその合図を無視してそのままゲームを続けさせたときは、すみやかにショットクロックをリセットし、あらたな24秒（もしくは14秒）をどちらかのチームがボールをコントロールした時点からはかり始める。
- ⑤ もし誤ってショットクロックをリセットしてしまったときは、審判の指示に従ってショットクロックの表示を正しい残り時間に戻してからゲームを再開する。（誤ってリセットしてしまった時に残りの秒数を表示できるように、常に確認しておくこと）
- ⑥ ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も、原則としてショットクロックは訂正せずにリセットする。
ただし、防御側チームが著しく不利になると思われる場合は、ショットクロックを適切な残り時間に訂正することもあるので、審判の指示に対応できるよう、必ず誤ってリセットした時間を記憶しておくようにすること。
- ⑦ ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき、各クォーター、各延長時限の残りが14秒未満でなおかつあらたにバイオレイション（ショットクロック・バイオレイション）が成立する可能性が残っていない場合は、ショットクロックの表示装置の電源を切る。

【 タイマー 】

☆ ゲーム、クォーターの開始前、タイムアウトの終了

- a 次のときに合図器具を鳴らして時間の経過を知らせる。
 - ① 第1クォーターと第3クォーターの開始3分前と1分30秒前
 - ② 第2クォーター・第4クォーター・各延長時限の開始30秒前
 - ③ 各クォーター、各延長時限の前のインターバルの計測が終わり、各クォーターが始まる前
 - ④ 各クォーター・延長時限の競技時間が終了したとき
 - ⑤ 審判がタイムアウトを宣してから50秒が経過したときと60秒が経過したとき

☆ ゲーム、クォーターが開始されてから

※ショットクロックが0秒を表示し、ショットクロックの合図が鳴っても、審判の笛が鳴らなければゲームクロックは止まらない。

- a ゲームクロックを動かし始める時機
 - ① ジャンプボールの場合、トスアップされたボールが最高点に達してから、初めてジャンパーがボールをタップしたとき。
 - ② 最後のフリースローが不成功で引き続きボールがライブの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
 - ③ スローインの場合、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
- b ゲームクロックを止める時機
 - ① 各クォーター、各延長時限の競技時間が終了したとき。
 - ② ボールがライブで、審判が笛を鳴らしたとき。
 - (a) バイオレイションが起こったとき。（ショットクロック・バイオレイションも当然含む）
 - (b) ファウルが起こったとき。
 - (c) ジャンプボール・シチュエーションになったとき。
 - (d) 何らかの理由でプレイを中断し、タイムアウトになったとき（いわゆるレフェリータイムを宣するとき）。
 - ③ タイムアウトを請求していたチームの相手チームが、フィールドゴールで得点したとき。
 - ④ フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームが、ボールがライブになる前にタイムアウトを請求したとき。
 - ⑤ 第4クォーター、各延長時限の最後の2分間において、フィールドゴールが成功したとき。

※残り時間が2分00秒以下になってからフィールドゴールが成功したときである。

たとえば、残り時間が2分02秒にフィールドゴールが成功し、そのときのスローインに数秒かかって2分00秒になってしまっても、ゲームクロックは止めずにそのまま動かしておく。

【 スコアラー 】

☆ オルタネイティングポゼッション・アロー（矢印）の表示と操作

- a ポゼッション・アローは原則としてスコアラーが操作する。
- b ジャンプボールの時、ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームが最初にコントロールしたときに、そのチームの相手チームが攻撃する方向を示す。
- c ジャンプボール・シチュエーションのスローインの時、スローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れたときにポゼッション・アローの向きを変える。
- d ジャンプボール・シチュエーションのスローインの時、スローインをするチームのバイオレイションが宣せられたときにポゼッション・アローの向きを変える。
- e 後半から攻めるバスケットが変わるので、前半（第2クォーター）が終了したときにすみやかにポゼッション・アローの向きを変え、第3クォーターを始めるときにオルタネイティングポゼッション・ルールによるスローインのボールが与えられるチームが攻撃する方向を正しく示しておくようにする。

☆ タイムアウト／交代

- a タイムアウトは、各チーム第1・第2クォーターを通じて2回ずつ、第3・第4クォーターを通じて3回ずつ、各延長時限に1個ずつ認められる。

※第4クォーターの最後の2分間には、1チームがタイムアウトを3回とることはできない。すなわち、第4クォーターの最後の2

- 分間には1チームにタイムアウトが3個残っていたとしても、2回までしかタイムアウトが認められない。
- b 相手チームがフィールドゴールで得点したときは、得点されたチームのプレイヤーがエンド・ラインの外でスローインのボールを持つまではタイムアウトが認められる。
※審判がスローインの位置にボールを置いたときは、プレイヤーがスローインのボールを持ったことになる。
- c コーチまたはアシスタントコーチは、チームベンチエリアから出なくてもよいが、スコアラールへ直接タイムアウトの請求・取り消しをしなければならない。コーチまたはアシスタントコーチ以外の者（マネージャーなど）の請求・取り消しは受け付けてはならない。
- d 両チームからタイムアウトの請求があったとき。
①ファウルまたはバイオレシジョン、ヘルドボールがあったときは、先に請求しているチームのタイムアウトを受け付ける。
②フィールドゴールが決まったときは、得点されたチームのタイムアウトを受け付ける。
- e ジャンプボール・シチュエーションになったときは、どちらのチームにも交代やタイムアウトが認められる。
- f バイオレシジョンが宣せられたときも、ファウルが宣せられたときと同様に、どちらのチームから交代の申し出があっても交代が認められる時機が終わる前に合図器具を鳴らして交代を知らせる。
- g フリースローのとき、「1投目のフリースロー・シューターにボールが与えられるとき」までにタイムアウトや交代が認められる。
(ボールが与えられたら合図をしてはいけない)
- h 最後のフリースローが成功したとき、どちらのチームにもタイムアウトや交代が認められる。
フィールドゴールやフリースロー成功後の合図は、事前に請求や申し出があればゴールされた瞬間に行う。ゴール後に請求や申し出があった場合はすみやかに合図を行う。ただし、タイムアウトや交代が認められる時機は、ゴールのあと、得点されたチームのプレイヤーがスローインのボールを持つ前までなので注意すること。
また、ファウルの罰則で、フリースローの後オフィシャルズ・テーブルから遠い方のセンターラインの位置でフリースロー・シューター側のプレイヤーにボールが与えられスローインでゲームが再開されるときは、そのフリースローが成功してもしなくても、最後のフリースローのあとに（スローインの前に）、どちらのチームにもタイムアウトや交代が認められる。このとき、タイムアウトや交代が認められる時機は、スローインをするプレイヤーにボールが与えられる前までなので注意すること。
- i タイムアウトやプレイのインターバルの間に交代の申し出があった場合は、スコアラールは交代を知らせる合図器具を鳴らさない。審判も交代の合図や交代要員を招く合図をしないし、交代要員が一度コートに入る必要もないので、スコアラールは交代を申し出たプレイヤーの番号を覚えておく。
- j 「1プレイヤーに5個目のプレイヤー・ファウルが宣せられたとき」、「1プレイヤーに2個目のアンスポーツマンライクファウルもしくはテクニカルファウル、「またはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルが1個ずつ」宣せられたとき」、「1チームのコーチの欄に“C”が2個記録されるか、“B”と“C”とが合わせて3個記録されたとき」は、合図器具を鳴らして審判に知らせる。(下線部が今回新たに加わったので注意すること。)
- k 負傷したプレイヤーがいったん交代してしまったときは、そのあとすぐにタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に負傷の手当てが終わったとしても、引きつづきプレイをつづけることはできなくなり、次にゲームクロックが動いたあとでなければふたたびプレイヤーとしてコートにもどることはできない。
- l 第4クォーター残り2分を切った後で、ゴールテンディングやバスケットボール・インタフェアレンスがあった後はどちらのチームも交代やタイムアウトが認められる。

★ チームファウルの表示

- a 1つのチームに各クォーター4個目のプレイヤーのファウルが宣せられたら、その後ボールがライブになってから、チームファウル・ペナルティの赤色の表示器具を立てる。
※ボールがライブになる瞬間(→赤の表示を立てるとき)
①フリースローの場合、審判がフリースロー・シューターにボールを与えたとき。
②スローインの場合、スローインするプレイヤーにボールが与えられたとき。
※延長時間に起こったチームファウルは第4クォーターに起こったものとする。

★ スコアシートの記入法

◎スコアシートの記入には2色のペンを用い(黒色と赤色)、第1クォーターと第3クォーターは赤色のペン、第2クォーターと第4クォーター及び各延長時間は黒色のペンで記入する。

公式スコアシートを使用する際は、複写式のため下書きがしやすいように、ペンは、ボールペンを使用することが望ましい。

★ ゲーム開始前の手続き等

- a 「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、プレイヤーインの空白に線を引く。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。」
- b ゲームの最初に出場する5人のプレイヤーは、それぞれのコーチ(もしくはアシスタントコーチ)自身にPl-inの欄に×印を記入してもらう。
×印記入後、コーチ(もしくはアシスタントコーチ)から確認のサインをしてもらう。このときキャプテンを確認し、その氏名のうしろに(CAP)と記入する。
- c ゲーム開始のとき、ゲームの最初に出場する5人のプレイヤーを確認し、×印を○で囲む。(ここから赤色のペンを使用する)もしゲームの最初に出場する5人のプレイヤーが違っているときは、ただちに審判に知らせる。
- d 交代要員がゲームに出場したときは、Pl-inの欄に×印を記入する(そのクォーターに用いている色で記入)。
- e キャプテンは、ゲームの最初に出場する5人のプレイヤー以外でもかまわない。

★ ランニングスコア

- (1) フィールドゴールが成功したときは斜線 (/) を、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印 (●) を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく。得点合計 (/ または ●) の隣の欄に得点したプレイヤーの番号を記入する
- (2) フィールドゴールで3点が認められたときは、得点したプレイヤーの番号を○で囲む。
- (3) 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコートにいるキャプテンが得点したものとして記録する。
- (4) ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは (第31条ゴールテンディングとインタフェアレンス)、そのショットをしたプレイヤーの得点として記録をする。
- (5) 各クォーターの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。
- (6) 第2、第3、第4クォーター、および各延長クォーターが始まってからは、前のクォーターに続いて記録を継続する。
- (7) ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合する。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正する。
- (8) スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があった場合は、ボールがデッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにクルーチーフ (主審) に知らせる。

★ ファウル

すべて該当するクォーターの色のペンで記入する。延長時間は第4クォーターのつづきであるとみなす。

- (1) チームファウルの欄：プレイヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1から4までの枠に順番に大きい×印を記入する。
※プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のクォーターに起こったものとして記録される。4つの枠が埋められた後は、ルール第41条「チームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。
- (2) 「第2クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。【補足】この横線は黒色で記入する。」 (以前と変更になるので注意すること。)
- (3) パーソナルファウルは P と記録する。
- (4) アンスポーツマンライクファウルは U と記録する。
- (5) ディスクォリファイングファウルは D と記録する。
- (6) プレイヤーのテクニカルファウルは T と記録する。
- (7) ① コーチ自身のスポーツマンらしくないふるまいに対して宣せられるテクニカルファウルは C と記録する。
② ①以外の理由でコーチに科されるテクニカルファウルは B と記録する。
③ コーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルは、チームファウルにかぞえない。
- (8) フリースローが与えられるファウルは、それぞれ P、U、D、T、C、B のうしろにそのフリースローの数 (1、2、3) を小さくつける。 例 …… P₁、P₂、P₃、T₁、U₁、U₂、B₁、C₁、D₂ …… など
- (9) 両チームに科される罰則の重さが等しくて第42条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、Dの後ろに小さいcをつける。
- (10) プレイヤーの2個目のテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、「またはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルが1個ずつ」 (今回新たに追加されたので注意すること。) 記録されてそのプレイヤーが失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠にGDを記入する。
- (11) 1チームのコーチ (またはアシスタントコーチ) のファウルの欄に“C”が2個記録されるか、“B”と“C”とが合わせて3個記録されて、そのコーチ (またはアシスタントコーチ) が失格・退場となった場合は、すぐとなりの枠にGDを記入する。
- (12)

★ タイムアウト

経過時間を記入する

3		7	5	8	1	

残り時間9分50秒 → 1

残り時間7分20秒 → 3

残り時間0分54秒 → 1 0

※第4クォーターの最後の2分までに、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠 (後半の左端の枠) に2本の横線をひく。

3			9	1 0	1	

スコアシートの記入の仕方については、以下の見本、または各会場に置いてあるスコアシートの記入見本を確認すること。

図11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チームA : Team A		7		9		10	
タイムアウト Time-outs		7		9		10	
チームファウル Team Fouls		1P		2P		3P	
選手氏名 Name of Players		No.	Pin	ファウル Fouls			
1	氏名 1	5	(X) P ₂				
2	氏名 2	8	(X) P	P	P ₂		
3	氏名 3	9	(X) P ₂	U ₂	P	P ₁	
4	氏名 4	12	X	T ₁	U ₂	GD	
5	氏名 5	18	(X) P	P	U ₁		
6	氏名 6 (CAP)	22	(X) P ₁	P			
7	氏名 7	24					
8	氏名 8	25	X	P ₂	P ₂		
9	氏名 9	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁ GD
10	氏名 10	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P U ₂ GD
11	氏名 11	88	X	P ₂	D ₂		
12	氏名 12	99					
13							
14							
15							
16							
17							
18							
コーチ Coach : 氏名 13		サイン : Signature		C ₁	B ₁		
A.コーチ A. Coach :		氏名 13					

図12 ランニングスコア

ランニングスコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
6	2	14	6	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
9	4	4	4	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	9	9	86	86	126	126
12	7	14	47	87	87	127	127
8	8	8	8	88	88	128	128
10	9	14	49	89	89	129	129
10	10	14	50	90	90	130	130
6	11	13	51	91	91	131	131
6	12	6	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
12	14	14	9	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	15	9	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
6	18	13	6	98	98	138	138
6	19	59	59	99	99	139	139
20	20	9	60	100	100	140	140
14	21	6	61	101	101	141	141
22	22	9	62	102	102	142	142
14	23	4	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
6	25	4	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
6	27	7	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
14	29	14	69	109	109	149	149
30	30	13	70	110	110	150	150
10	31	13	71	111	111	151	151
11	32	72	72	112	112	152	152
33	33	4	73	113	113	153	153
10	34	34	74	114	114	154	154
14	35	6	75	115	115	155	155
14	36	36	76	116	116	156	156
8	37	77	77	117	117	157	157
8	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
6	40	4	80	120	120	160	160

【 アシスタントスコアラー 】

☆ スコアラーに協力をし、以下のことを声を出して、スコアラーに伝える。

- ・ゴールを決めた選手のチーム
- ・番号・得点
- ・ファウルの個人の個数・チームの個数
- ・タイムアウトの請求
- ・交代（入る選手の番号） 等

☆ ファウルの個数を表示する。

会場の設備によってはタイムアウトの個数表示・得点の表示をすることもある。

☆ 「 最終手続き 」

- スコアラーは各クォーターが終わったとき両チームの得点をスコアシートの最下段の得点欄に黒色で記入する。
- 延長時限が行われ、ゲームが終わったときには両チームの得点合計を記入する（延長時限が何個行われても、延長時限は1行に合計して記入する）。
- ファウル欄のすでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。
【補足】この横線は黒色で記入する。（以前と変更になるので注意すること。）
- ゲームの終わりに両チームの最終得点合計を記入し、勝利チーム名を記入する。延長時限が行われなかった場合は、延長の得点欄に斜線（右上から左下）を入れる。
- 記入がすべてすんだのち、アシスタント・スコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーターがサインしたのち、スコアラーがスコアシートにサインをする。最後に副審、主審の順にサインをする。
- 使用しなかったタイムアウトの欄は黒色の2本線を引く。
- その他、使用しなかった個人ファウル、コーチのファウル欄に引く1本線、使用しなかったランニングスコアの欄に引く斜めの線（左上～右下）など、最終手続きに関することはすべて黒色のペンで記入する。