

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●スコアラー

1. 試合開始3分前までに、コーチのサインをもらいます。
2. 1分前のブザーが鳴ったら、メンバー登録を受け付けます。
3. スコアシート記入法にしたがってスコアシートに記入します。
4. 次のことをブザーを1回(2秒間)鳴らして大きな声でスコアラーの合図で審判に知らせます。

これは、スコアラーの役割なので、他の人に協力してもらいながらおぼえましょう

①個人の5回目のファウル

②チームの4回目のファウル

★プレーが始まってしまったらブザーを鳴らさず、次にプレーが止まった時ブザーを鳴らして審判に知らせる

③タイムアウト
(両手でTの形を示します。片手は1本指で。)

④選手交代(胸の前で両腕を交差させます。)

★知らせるときの言葉は「メンバーチェンジ」ではなく「交代」です。

5. スローインの方向(チーム)を示す矢印(オルタネイティング・ポゼッション・アロー)をあつかいます。
 - ・試合開始時はジャンプボールのあと、最初にコート内でボールをコントロールしたチームの相手チームがこうげきする方向に矢印をしめします。
 - ・ポゼッション・アローの向きは、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が終わったときに、すみやかに変えます。

★アローはまわりに見えるように、両手でまっすぐに持ち上げます。

①スローインされたボールがコート内のプレーヤーに触れたとき

②スローインをするチームにヴァイオリションがあったとき

③スローインされたボールがリングとバックボードの間にはさまったり、のたまになったとき

これは、アシスタントスコアラーが代わりに行ってもかまいません

6. タイムアウトについて
各クォーターと延長時限に1回ずつ、45秒間のタイムアウトをとることができます。
次のとき、タイムアウトがみとめられます。

①審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき

②相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

③最後のフリースローが成功したとき

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレーヤーに渡されたときやフィールド・ゴール後、エンドラインでプレーヤーが持ったときは認められません。

7. 交代について
第4クォーターと延長時限ではどちらのチームも交代ができます。
次のとき、交代がみとめられます。

①タイムアウトがあったとき

②審判が笛を吹いてゲームクロックが止まったとき

③ファウルの後は審判がテーブルオフィシャルに伝達を終えたとき

④最後のフリースローが成功したとき

★スローイン、フリースローのボールが審判からプレーヤーに渡されたときは認められません。

6. 注意点

①個人ファウルとチームファウルの数をアシスタントスコアラーに知らせます。

②ファウルとタイムアウトや交代がいっしょの場合は、審判がファウルを伝え終わってからタイムアウトや交代の合図をします。

③個人ファウルが5回目、チームファウルが4回目の時は、先に5ファウルを知らせます。

★ハーフタイムでスコアチェックが終了したら、矢印の方向を変えることを審判に告げた後に変えます。

その他

スコアシートの記入法、試合終了後の処理の仕方などは別紙「スコアシート記入法」をよく読んで正確におぼえてください。

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●アシスタントスコアラー

【個人ファウルをコールするアシスタントスコアラー】(スコアラーの隣に座る人)

1. スコアラーに協力し、ファウルがおこるたびに、そのファウルが選手の何回目のファウルかをしめします。
2. 次にチームファウルの数をしめします。
3. メンバー登録の時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。

4. 注意点

①個人ファウルとチームファウルは、審判がプレイヤーにボールを手渡す前にしめします。

②4つめのファウルがあった時は、回数を4にし、そのあとボールがライブになってから、赤い筒(ツ)をかぶせます。(スローインをするプレイヤーにボールがあたえられたとき)

③スコアラーに代わって矢印をあつかうことができます。

★4ファウルをコールする前に、ゲームが再開されたときは、次に審判が笛を吹いてゲームを止めるまで、コールをしてはいけません。
★4ファウルのコールをする前にゲームが再開されたときも、回数を4にし、赤い筒をかぶせます。

5. その他

●スコアラーに協力し、得点をしたプレイヤーの番号、ファウルをしたプレイヤーの番号をよく見て教えてあげます。

●ベンチからの「タイムアウト」「交代」などの請求(せいきゅう)があることに気をつけておいて、請求があったらすみやかにスコアラーに知らせます。

【個人ファウルをコールしないアシスタントスコアラー】(24秒計の隣に座る人)

1. スコアラーに協力し、ファウルがおこるたびに、そのファウルが選手の何回目のファウルかをしめします。
2. メンバー登録の時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。
3. その他

●チームファウルの回数を常に確認しておき、4ファウルになったら、すみやかにスコアラーに伝えます。

●24秒タイマーに協力し、24秒のリセットと24秒の継続を確認します。
●24秒タイマーがまちがって24秒計をリセットしてしまったための、24秒計が何秒残っているか見てあげます。
●リバウンドのボールをコントロールしたチームがどちらかを見て、24秒か14秒かをショットクロックオペレーターと一緒に確認しましょう。('24秒' '14秒' と声をかける)

●ベンチからの「タイムアウト」「交代」などの請求(せいきゅう)があることに気をつけておいて、請求があったらすみやかにスコアラーに知らせます。

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●タイマー

1. ゲームの開始と後半(3Q)の開始3分前と1分前をブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
2. ゲームクロック(時計)を使って、競技の時間、インターバル、ハーフタイムを計り、ストップ・ウォッチを使ってタイムアウトの時間を計ります。
3. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を動かします。

①ジャンプボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき

②フリースローが入らないでゲームが続けられる場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

③スローインの場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

★どんなときもタイマーを動かし始めるのは、だれかがコート内でボールにふれた時です。スロー・インを投げた瞬間(しゅんかん)や、床にバウンドした瞬間ではありませんので注意しましょう。

試合終了近くで、点差がない場合は、勝敗に大きく影響するので、声に出してタイムイン、タイムアウトのタイミングを確認してください。

4. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を止めます。

①各時限(クォーター)が終わったとき

②審判が笛を吹いたとき

③タイムアウトを請求(せいきゅう)した相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

5. 注意点

①タイムアウトは審判が合図をしてからはかりはじめ、35秒経過と45秒経過したときブザーを鳴らして審判に知らせます。

②インターバルは60秒が経過したときにブザーを1回鳴らして審判に知らせます。

③ゲームクロック(時計)を動かすと同時に、上げていた手のひらを握って下ろします。また、止めると同時に、手の平を開いて頭上に上げます。

④24秒のブザーが鳴ってもゲームクロック(時計)は止めないで、審判の合図があったら止めます。

★この動作は、時計のスタート、ストップをまわりの人にはっきりと示すための合図です。

★ゲームを再開するときだけあげるのではなく、時計を止めたときにもあげます。

★ゲームを再開するときは、遅れずにはっきりと手を上げます。

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会

2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

●ショットクロックオペレーター

1. 24秒ルール用の装置またはストップウォッチを使って秒数をはかります。
2. 次のとき、24秒計を動かし始めます。

①ジャンプボール後、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき

②リングにふれたボールを、コート内のプレーヤーがコントロールしたとき

③スローインのとき、コート内のプレーヤーにふれたとき

★ディフェンス、オフェンスのプレーヤーは区別されません。

【ストップウォッチを使用する時】

黄色と赤色の小ばたを使って24秒の経過

(けいか)を表示します。

残り10秒から5秒までは黄色、残り5秒から0秒までは赤色で表示します。

この時小ばたはしっかりとふりましょう。

3. 次のとき、ショットクロックは止めますがリセットはしません。(残りの秒数は表示する)
次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のボールが与えられるときは24秒(計)を止めますがリセットしません。(24秒計を止めたとき24秒にもどさず、残りの秒数からスタートします)

①ボールがアウトオブバウンズになったとき

②ジャンプボールシチュエーションになったとき

③ダブルファウルがつけられたとき

④その他、審判が特別な処置をするとき

※アウト・オブ・バウンズとは
コートの境界線(ライン) および境界線の外側の床にボールが触れたときのバイオレーションのことを言います。

4. 次のとき、ショットクロックを止めて24秒にリセットします。(秒数は表示はしない)

①シュートが入ったとき

②相手チームがボールをコントロールしたとき

③ファウル、バイオレーションがつけられ、スローインがあたえられるとき

★アウトオブバウンズ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あたえられた時をのぞく

④フリースローがあたえられたとき

★テクニカルファウルのワンスローをのぞく

⑤その他、審判から指示があったとき

5. 次のときは、ショットクロックを14秒にリセットします。

①ボールがリングにふれたあと、それまでのオフェンスがリバウンドを取ったとき(コントロールしたとき) ※フリースローの時も

②リバウンドでディフェンスのタップでアウトオブバウンズになり、オフェンスがスローインするとき

③リバウンドでオルタネイティング・ポゼッション・ルールによりポゼッション・アローの向きでオフェンスがスローインするとき

6. 注意点

①もっているボールをたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームにふれたりしても、相手チームのプレーヤーがボールをコントロールするまでは、チームとしてのボールのコントロールは終わりません。(24秒計は止めません。)

★ボールのコントロールは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルする等のことをいいます。

②ボールがシューターの手からはなれてリングにふれなかったときは、バックボードにふれても24秒は終わりません。

④残り時間が14秒より少ないときは、新たな24秒ははからなくて24秒計の電源をOFFにします。

③リバウンド、ルーズボールのあらい中では計り始める事はありません。
オフェンスリバウンド
⇒14秒リセット
ディフェンスリバウンド
⇒24秒リセット

★濃い鉛筆を使いましょう。
★線を引く時はできるだけ定規を使いましょう。

[illegible]

② 試合終了後にやること

大会名		〇〇〇大会		日付	2019年 5月 18日		時間	9:00	
会場		〇〇〇体育館		Game No.	A-1				
スコア	チームA	14 - 2 18 - 9 19 - 12 11 - 14 (延長)		チームB	37		クルーチーフ	〇〇〇 〇〇〇	
Score	62						アンパイア	〇〇〇 〇〇〇	
							スコアラー	〇〇〇 〇〇〇	
							タイマー	〇〇〇 〇〇〇	
							ショットクロックオペレーター	〇〇〇 〇〇〇	
							A・スコアラー	〇〇〇 〇〇〇	
チームA:	TeamA		ランニング・スコア						
No.	ライセンスNo.			A	B	A	B		
1	6 1 6			1	1	1	81		
2	〇 〇 〇			10	10	2	82		
3	〇 〇 〇			10	10	3	83		
4	〇 〇 〇			10	10	4	84		
5	〇 〇 〇			5	5	5	85		
6	〇 〇 〇			5	5	6	86		
7	〇 〇 〇			7	7	7	87		
8	〇 〇 〇			7	7	8	88		
9	〇 〇 〇			50	50	9	89		
10	〇 〇 〇			51	51	10	90		
11	〇 〇 〇			52	52	11	91		
12	〇 〇 〇			53	53	12	92		
13	〇 〇 〇			54	54	13	93		
14	〇 〇 〇			55	55	14	94		
15				56	56	15	95		
15				57	57	16	96		
コーチ:	〇 〇 〇			58	58	17	97		
A. コーチ:	〇 〇 〇			59	59	18	98		
チームB:	TeamB		タイムアウト						
No.	ライセンスNo.	選手氏名		出場時限		ファウル			
		Players							
1	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		4		P ₁ P ₂ T ₂ U ₄ GD			
2	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		5					
3	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		6					
4	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		7					
5	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		8		P ₂ P ₃			
6	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		9		P ₁			
7	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		10		T ₄			
8	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		11		P ₂			
9	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		12					
10	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		13					
11	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		14					
12	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		15					
13	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		16					
14	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		17					
15				18					
コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇		M ₁ M					
A. コーチ:	〇 〇 〇	〇〇 〇〇							