

# << テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県ミニバスケットボール連盟

2013.3.9改訂

※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)鳴らして立ち上がり、大きな声とスコアラーの合図で審判に知らせます。

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

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タイムアウトの時の  
選手交代  
(胸の前で両腕を交差  
させます。)

★プレーが始まってしまったら、ブザーを鳴らさない。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

★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(ポジション・アロー)をあつかいます。  
(アシスタントスコアラーが代わりに行ってかまいません)

## 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  
ムアウトがいつし  
よの場合は、審判  
がファウルを伝え  
終わってからタイ  
ムアウトの合図を  
します。

③ 個人ファウルが  
5回目で、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。

④ タイムアウトが認め  
られるのは、審判  
が笛を鳴らして  
ゲームを止めた  
ときか、**あらかじめ**  
タイムアウトを  
願い出ている  
相手チームが  
フィールド・  
ゴールした直  
後です。

★ 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。

★あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前を言います。

## ●アシスタントスコアラー

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示します。
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、審判が選手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、そのあとボールがライブになってから、回数を5にし、赤表示にします。(または赤い筒(ツツ)をかぶせる)

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。

## ●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、クォータータイム、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)を止めます。

① 各時限(クォーター)が終わったとき。

② 審判が次の合図をしたとき。  
A) ファウル  
B) ヴァイオレーション  
C) ヘルドボール  
D) 他の理由で笛を鳴らしたとき。

③ あらかじめタイムアウトを  
願い出ている相手チームが  
フィールド・ゴールで得点し  
たとき。

★あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前を言います。

### 4. 注意点

① タイムアウトは審判が合図をしてから計りはじめ、50秒経過と60秒経過したときブザーを鳴らして審判に知らせます。

② クォータータイムは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、止める同時に、手の平を開いて頭上に上げます。

④ 30秒のブザーが鳴ってもゲームクロック(時計)は止めで、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

## ●30秒オペレーター

1. 30秒計を使って秒数をはかります。
2. 30秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持したときから計りはじめます。
3. 30秒は次の時に終わります。

① ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングにふれたとき

② 相手チームがボールを保持したとき

③ ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボールが起こったとき

④ 審判がゲームを止めたとき

### 4. 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、相手チームの選手がボールを保持するまでは、チームとしてのボールの保持は終わりません。(30秒計は止めません。)

② ボールがシューターの手から離れ、リングにふれずバックボードにだけふれても30秒は終わりません。

③ 残り時間が30秒より少ないときは、新たな30秒ははからなくて30秒計の電源をOFFにします。

## ●得点板

1. 両チームの得点を表示します。
2. デジタルタイマーに合わせて残りの時間を表示します。
3. 注意点

(1)残り時間を表示します。

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| ① 6分 = ゲーム開始前         | ⑥ 1分 = 残り1分59秒 ~ 残り1分 |
| ② 5分 = ゲーム開始直後 ~ 残り5分 | ⑦ 1/2 = 残り59秒 ~ 残り30秒 |
| ③ 4分 = 残り4分59秒 ~ 残り4分 | ⑧ 1/4 = 残り29秒 ~ 残り15秒 |
| ④ 3分 = 残り3分59秒 ~ 残り3分 | ⑨ 0 = 残り14秒以下         |
| ⑤ 2分 = 残り2分59秒 ~ 残り2分 |                       |

(2) 試合中、得点と残り時間をすばやく変え、手をかけたままにしない。