

<< テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

オールスター仕様

2013.3.9

※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。

オールスターの特別ルール

●選手は1試合をと
おして全員出場する

●出場クォーターの制
限はもうけない

●両チームに各ク
ォーター1回づつのタ
イムアウトを認める。

タイムアウトが認められ
る場面は、通常のルール
どおり

●交代は自由とする

次の場合、選手がTO席に交代
をつければ認められる。
○審判が笛を鳴らしたとき
○あらかじめ交代を願
い出ている相手チームがゴール
した直後

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
ウトを願っている相手
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。

特別ルール: ハーフタイムは10分

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

●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。

- | | |
|------------------|------------------|
| ①6分＝ゲーム開始前 | ⑥1分＝残り1分59秒～残り1分 |
| ②5分＝ゲーム開始直後～残り5分 | ⑦1/2＝残り59秒～残り30秒 |
| ③4分＝残り4分59秒～残り4分 | ⑧1/4＝残り29秒～残り15秒 |
| ④3分＝残り3分59秒～残り3分 | ⑨ 0＝残り14秒以下 |
| ⑤2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。