

<< 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

2014. 4. 1改正ルール対応

(2014.11.27一部改訂)

※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

★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

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。)

★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、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。

② 4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。

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

●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イヤーがボールをさわったとき

③ スローインの場合、コートの中にいるプレイヤーがボールをさわったとき

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 審判が次の合図をしたとき。
A) ファウル C) ヘルドボール
B) ヴァイオレーション 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っ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。

5. 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、止めると同時に、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。(30秒(計)をリセットします)

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 ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオレーション(アウト・オブ・バウンズを除く)が起こったとき

④ ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき

⑤ 審判がどちらのチームにも関係のない理由でゲームを止めたとき

※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を言います。この床にボールが触れたときヴァイオレーションになります。

4. 30秒が継続されるとき(30秒をリセットしません)

次のことが起こった結果、それまでボールを保持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、30秒(計)を止めますがリセットしません。(30秒計を止めたとき30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・バウンズとなったとき

② ボールを保持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

5. 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秒ははからないで30秒計の電源をOFFにします。