

テーブルオフィシャルズマニュアル

茨城県U12カテゴリー
2021.10.22（改訂版）

●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「スタート」と声を出しながら動かします。
 - 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。
4. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を「ストップ」と声を出しながら止めます。
 - 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した相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

●24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。
5. その他
 - ①タイムアウトは審判が合図をしてから計り始め、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、手のひらを開いて頭上に上げます。

ゲームクロックを
動かし始めるときは
手のひらを握って
下ろします。



ゲームクロックを
止めるとき(止めておく
ときは)手を開き、
頭上に上げます。

