

# 2011~ テーブル・オフィシャルズ マニュアル



小樽地区ジュニアバスケットボール連盟 審判部

## 留意事項

- ・このテーブル・オフィシャルズ・マニュアルは小樽地区の現状（計器や用具等）をふまえて作成したものです。そのため現行のルールブック、オフィシャルズ・マニュアル等で記載されている事項と一部異なる部分があります。

## 目 次

1. 心構え・構成・配置 .....	1
2. 試合前から終了までの流れ .....	2
3. 計器操作のポイント .....	3~5
4. スコアラーの仕事 .....	5・6
○スコアシートの記入（巻末に記載）	
○タイム・アウト、交代	
○ポジション・アロー	
5. アシスタント・スコアラーの仕事 .....	6
○ファウルの記入と表示	
6. タイマーの仕事 .....	7・8
○競技時間、インタヴァル、ハーフタイム	
延長時限の計測時間と合図	
○ゲーム・クロックの操作	
○タイム・アウトの計測と合図	
7. 24秒オペレーターの仕事 .....	8
8. スコアシートの記入方法 .....	9・10

## 1. 心構え・構成・配置

### 【1】 テーブル・オフィシャルズの心構え

- ・姿勢を正しくして座り、キビキビ行動しましょう。
- ・スコアラーを中心に、全員でコミュニケーションをとりましょう。  
「交代がきてる」「タイムアウトがきてる」「○番がシュートを決めたよ」など
- ・バスケットボールのルールをよく理解しましょう。
- ・トラブルが起きて、自分達では対応できないときは、審判に伝えて判断をあおぎましょう。

### 【2】 テーブル・オフィシャルズの構成と主な任務

名称	主な任務
スコアラー	スコアシートの記録、審判への合図(タイム・アウト、交代) ポゼション・アロー(矢印)の表示と操作
アシスタント・スコアラー	スコアボードの操作、スコアキーパーの補佐 ファウル回数の表示
タイマー	競技時間の計測、タイム・アウトの計測
24秒オペレーター	24秒の計測

※この外にモッパ(2名)

### 【3】 テーブル・オフィシャルズの配置

コート			
24秒 オペレーター	タイマー	スコアラー	アシスタント スコアラー

## 2. 試合開始から終了までの流れ

時間	分担	仕事内容
30分前	全員	・集合して仕事分担の確認をする。
10分前	全員 タイマー スコアラー	・TO席に着席し、器具の点検、操作方法の確認を行う。 ・試合開始までの計時を始める。 ・スコアシートの確認をする。
5分前	スコアラー	・両チームのサインを受ける。
3分前	タイマー	・3分前をブザーで知らせる。
1分30秒前	タイマー	・1分30秒前をブザーで知らせる。
試合開始 1ピリオド	タイマー スコアラー	・試合開始をブザーで知らせる。 ・赤の筆記用具で記入する。
インターバル	タイマー	・2分を計時する。 ・30秒前をブザーで知らせる。
2ピリオド	タイマー スコアラー	・2ピリオドの開始をブザーで知らせる。 ・黒の筆記用具で記入する。
ハーフタイム	スコアラー  タイマー	・審判とともに両チームのスコアラーとスコアの確認をする。 ・10分を計時する。 ・3分前をブザーで知らせる。 ・1分30秒前をブザーで知らせる。
3ピリオド	タイマー スコアラー	・3ピリオドの開始をブザーで知らせる。 ・赤の筆記用具で記入する。
インターバル	タイマー	・2分を計時する。 ・30秒前をブザーで知らせる。
4ピリオド	タイマー スコアラー	・4ピリオドの開始をブザーで知らせる。 ・黒の筆記用具で記入する。
(延長)	タイマー	・2分を計時する。 ・30秒前をブザーで知らせる。
試合終了	スコアラー	・スコアシートをまとめる。 ※全員がフルネームでサインをする。

### 3. 計器の操作のポイント

#### 【1】ゲーム・クロックの操作

##### (1) 計測器のスタート・ボタンを押すタイミング

- ①ゲーム開始のジャンプボールで、ジャンパーがボールをタップしたとき。
- ②最後のフリースローのとき、入らないでリングに当たり、どちらかの選手がボールに触れたとき。
- ③アウトからスローインで、どちらかの選手がボールに触れたとき。

##### (2) 計測器のストップ・ボタンを押すタイミング

- ①審判が笛を鳴らしたとき。
- ②フィールドゴールで得点された方のタイム・アウトの合図があったとき。
- ③第4ピリオドと延長時の最後の2分間にフィールドゴールが成功したとき。

##### (3) 競技の前、インタヴァル、ハーフタイム、競技の終了、チャージド・タイム・アウトの合図

- ①試合前、ハーフタイムは、3分前→1分30秒前→0秒でブザーを鳴らす。(3回)
- ②インタヴァルは、30秒前→0秒でブザーを鳴らす。(2回)
- ③競技の終了をブザーで知らせる。
- ④タイム・アウトは、50秒→60秒でブザーを鳴らす。(2回)

#### 【2】タイム・アウトと交代

##### (1) 審判が笛を鳴らしゲームを止めたとき

- ①どちらのチームもタイム・アウトをとることができる。
- ②どちらのチームも交代できる。

##### (2) 最後のフリースローが成功したとき

- ①どちらのチームもタイム・アウトをとることができる。
- ②どちらのチームも交代できる。

##### (3) フィールド・ゴールが成功したとき

- ①得点されたチームだけが、タイム・アウトをとることができる。
- ②どちらのチームも交代できないが、第4ピリオド及び延長時の最後の2分間は得点されたチームは交代できる。この後相手側もできる。

### 【3】24秒計の操作

#### (1) 計測器のスタート・ボタンを押すタイミング

- ①どちらかのチームがコート内でボールをコントロール(保持)したとき。  
※スローインのときのスタートは、選手がボールに触れたとき。

#### (2) 計測器のストップ・ボタンを押すタイミング

- ①ショットが成功したとき。
  - ②ボールがリングに触れたとき。
  - ③ボールのコントロール(保持)が相手に移動したとき。
  - ④審判が笛を鳴らしたとき。→→(3)(4)へ
- リセット・スタート

#### (3) 相手チームにボールが与えられる場合、フリースローが行われる場合

- ①24秒計をリセットし、次の計測が始まるまで表示しない。

#### (4) 引き続き同じチームにボールが与えられる場合

- ①アウト・オブ・バウンズ
  - ②味方チームの負傷者の保護など、味方チームに原因による中断
  - ③ジャンプ・ボール・シチュエーション
  - ④ダブル・ファウル
- 継続してはかる

- ⑤相手チームのファウルやヴァイオレーション(キック・ボール)
- ⑥相手チームの負傷者の保護など、相手チームに原因による中断
- ⑦どちらのチームにも原因のない中断  
(24秒計が誤ってリセットされた場合も含む)

- ※バックコートからのスロー・インの場合 →→ 24秒にリセット  
※フロントコートからのスロー・インの場合(残り14秒以上) →→ 継続する  
※フロントコートからのスロー・インの場合(残り13秒以下) →→ 14秒にリセット

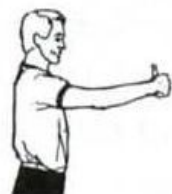
## 【4】ポゼッション・アローの表示

- ①ゲーム開始のジャンプボールでどちらかのチームがボールをコントロール(保持)したら、その相手チームの攻撃する方向に矢印を向ける。
- ②その後は、ジャンプボール・シチュエーションのスローインが行われるたびに矢印の向きを逆にする。(コート内の選手がボールに触れたときに向きを変える)
- ③第2ピリオドが終わった時点で、矢印の向きを逆にする。



## 4. スコアラーの仕事

### 【1】スコアシートの記入 ※巻末に記載

審判のファウルの伝達に対しては、アイ・コンタクトと「確認の合図(右図)」を返し、審判とのコミュニケーションを図る。



### 【2】タイム・アウト、交代の合図

ケース	タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判が笛を吹いたとき	両チーム	両チーム
フィールド・ゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない ※第4ピリオドと各延長時間の最後の2分間は得点されたチーム
最後のフリースローが成功した直後	両チーム	両チーム
合図とジェスチャー	ブザーを1回鳴らした後 	ブザーを1回鳴らした後 

※タイム・アウト中の交代や、インターバル、ハーフタイムでの交代は、ブザーを鳴らさずに確認作業のみを行う。

※プレイヤーが5ファウルなどで退場になるときは、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

## 【3】ポゼッション・アロー

- ①ゲーム開始のジャンプボールでどちらかのチームがボールをコントロール(保持)したら、その相手チームの攻撃する方向に矢印を向ける。(それまでは矢印を表示しないか、中立の状態にしておく)
- ②その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きて、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行われるたびに矢印の向きを逆にする。(コート内の選手がボールに触れたときに向きを変える)
- ③第2ピリオドが終わった時点で、矢印の向きを逆にする。

## 5. アシスタント・スコアラーの仕事

### 【1】スコアラーの補佐

得点やファウルのたびに、プレイヤーの番号、得点合計、ファウルの回数を声に出してスコアラーとの間で確認する。

### 【2】個人ファウルの回数の表示

ファウルが起こるたびに、スコアラーから連絡を受け、パーソナル・ファウルの回数、チーム・ファウルの回数を示す標識を表示する。表示は、会場全体にはっきりとわかるように速やかに行い、一定時間(5秒程度)表示を続ける。

### 【3】チーム・ファウルの回数の表示

濃色のチーム(テーブル・オフィシャルズに向かって左側のチーム)のチーム・ファウルの回数を表示する。

## 6. タイマーの仕事

### 【1】競技時間、インターバル、ハーフタイム、延長時限の計測時間と

#### インターバル中のブザーを鳴らす時間

	試合前	1P	インター バル	2P	ハーフ タイム	3P	インター バル	4P	インター バル	延長
中学		8	2	8	10	8	2	8	2	3
ブザー	3分前 1分30 秒前	開始時	30秒前	開始時	3分前 1分30 秒前	開始時	30秒前	開始時	30秒前	開始時

(単位:分)

### 【2】ゲーム・クロックの操作

#### (1) 計測のスタート(タイム・イン)

- ①ジャンプ・ボールでトス・アップされたボールをジャンパーがタップしたとき
- ②最後のフリースローが不成功でリングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき
- ③スローインされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき

#### (2) 計測のストップ(タイム・アウト)

- ①審判が笛を鳴らしたとき
  - ②フィールド・ゴールで得点されたチームから、タイム・アウトの請求があったとき
  - ③第4ピリオド最後の2分間と各延長時限の最後の2分間に、フィールド・ゴールが成功したとき
- ※24秒の合図が鳴っても、審判の笛が鳴るまではゲーム・クロックを止めてはいけない。

### 【3】タイム・アウトの計測・合図

審判がタイム・アウトを宣したのちに、1分間を計り始める。50秒経過、60秒経過の2つの時期にブザーを鳴らす。

## 【4】合図とジェスチャー

タイム・アウト (ゲーム・クロックを止める)	タイム・イン (ゲーム・クロックを動かし始める)	タイム・イン (審判の合図)
		
手を開いて頭上に上げる	上げていた手を下ろす 審判の合図に合わせる	上げていた手を下ろす

## 7. 24秒オペレーターの仕事

### 【1】計測のスタート・ストップ

#### ○ポイント

- ①スロー・インのときのはかり始めは「ボールに触れたとき」である。
- ②24秒にリセットされていたケースのうち、フロントコートからのスロー・インの場合は、14秒にリセットされることになった。ただし、そのときの残り時間が14秒より長いときはリセットせず、そのまま計測する。

#### 審判のリセットの合図



指を1本出して頭上で大きくまわす