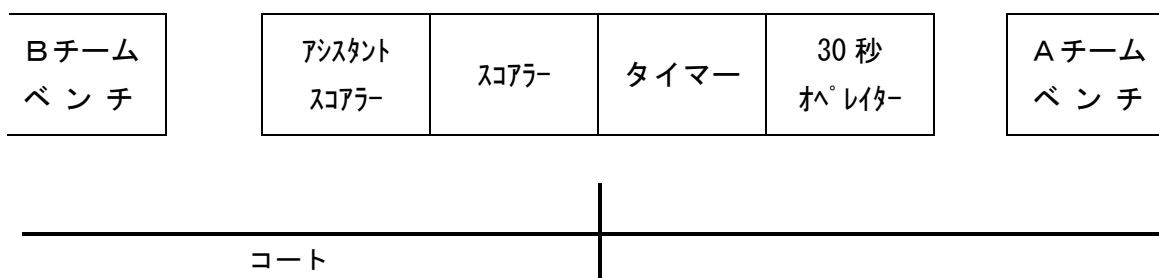


## ☆テーブル・オフィシャルの仕方☆

### 心構え

1. みんなで協力してやろう ゲームにおいては、だれもが一先けんめいやっています。ゲームは選手、審判、ベンチ、オフィシャルみんなの協力でなっています。
2. 自信をもってやろう ゲームが始まる前にはしっかり準備をして、ゲーム中は自信をもってやりましょう。
3. 審判と連絡を取ろう 審判とよく連絡を取ってやるようにしましょう。手による合図、器具による合図、目による確認、声を出して連絡をしっかりとしよう。
4. 声を出して確認しよう オフィシャル同士でも声をだして確認しましょう。タイム・アウトのせいきゅうやシューターやファウルをした人はみんなで声をだして協力して確認しましょう。

### オフィシャルズテーブルの座り方



### オフィシャルの役割

#### [タイマー]

- ① 時間をはかる ゲーム・クロックを操作して競技の正味時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウト、の時間をはかる。 時間(ゲーム・クロック)を動かし始めるのは、ジャンプ・ボールの場合、ジャンプ・ボールのボールをタップしたとき。フリースローが不成功で続けられる場合とスロー・インの時はコート内のプレイヤーにふれたとき。時間(ゲーム・クロック)をとめるときは、各クォーターが終わったとき。審判がファウル、ヴァイオリジョン、ハルトボール、その他の理由で笛を鳴らしたとき。
- ② 時間を知らせる ゲームの前半と後半の開始3分前を、合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。競技時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトのそれぞれの終了を、合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。
- ③ 審判への合図  
ゲーム中はゲーム・クロックがとめると同時に、片手をまっすぐにあげます。ゲーム・クロックが動くと同時に手をにぎり、おろします。

## [スコアラー]

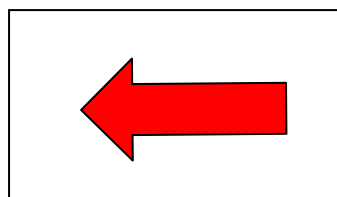
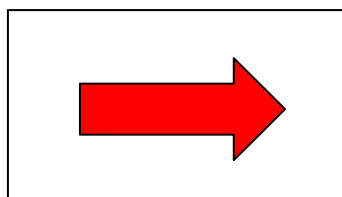
### ① 審判への連絡。(手による合図と合図器具を用いて知らせる)

1. プレイヤーの5回目のファウル
2. 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウル(チーム・ファウル)
3. タイム・アウト
4. タイム・アウトのときの交代

(1~4はブザーまたは笛を1回鳴らして知らせます。)

5. 第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでどちらかのチームがタップされたボールを保持したら、その相手チームが攻撃する方向に向けて次にジャンプ・ボールが宣せられたあとスロー・インのボールを与えられるチームが攻撃する方向を示しておく標識の矢印を向ける。そのあとジャンプ・ボールが宣せられたあとスロー・インでゲームが再開されるたびに、スロー・インが終わったら標識の矢印を逆の方向に向け直す。

オルタネイティング・ポジション・ルールによるスロー・インが終わるのは、スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れるかスロー・インをするチームのプレイヤーがスロー・インの規定に違反してヴァイオリションを宣せられたときである。そのときに矢印の向きをかえる。



### ② スコアシートの記入

1. 試合名(大会名)、男女、場所、月日、開始時刻を記入する。

試合名： 横浜市決勝大会		
男	女	場所： 横浜スポーツセンター
No. A-5	H16年4月1日	時刻 15:00

2. チーム名を記入する。

チームA		チームB
神奈川ミニバス		横浜ミニバス

3. 選手氏名、番号を記入する。各チームの一番下の欄にコーチの氏名を記入する。(通常は試合前に各チームで記入します。)

選手氏名	No.	出場時限					ファウル				
		1	2	3	4	延					
横浜 一郎	4	/	/	/	/		P <sub>1</sub>	T <sub>3</sub>	—	—	—
戸塚 孝二	5	/	/	/	/		P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P' <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P' <sub>4</sub>
和田 優	6	/	/	/	/		U <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P' <sub>4</sub>	—	—
コーチ: 桜木 拓哉							T <sub>3</sub>	D <sub>4</sub>	—	—	—

4. 出場時限の記入。出場時限は各クォーター開始前に出場登録した時点で／を記入する。途中出場の場合は\を記入する。(×印の記入はない。)
4. ファウル(プレイヤー・ファウル)の記入。ファウルは1回ごとにファウルをした選手のわくに記入する。P=パーソナル・ファウル、P'=パーソナル・ファウルでフリースローがある場合。T=テクニカル・ファウル、U=アンスポーツマンライク・ファウル、D=ディスクォリファイイング・ファウル(ベンチやコーチのファウルはコーチのわくに記入する。)  
ファウルをしたクォーターをわくの右下に記入する。  
ゲームが終了した時に空いているわくに—を引きます。
6. チーム・ファウルの記入  
チーム・ファウルの記録は1回ごとに×印を記入する。

チ	—	ム
フ	ア	ウル

1Q	2Q
1	1
2	2
3	3
4	4

7. タイム・アウトの記入  
タイム・アウトはそれぞれのわくに×印を記入する。  
ゲームが終了した時に空いているわくに—を引きます。
8. 得点の記入  
シュートが入ったとき…数字の上に／  
フリー・スローは…数字の上に●

タイム・アウト				
前	後	延	延	
	×			

シュートを決めたプレイヤーの番号をその隣に記入する。  
 自チームへのバスケットへのフィールドゴールは、相手チームのそのクォーター出場選手登録の一番上に書かれている人の得点とする。  
 クォーターが終わるごとに最後の得点を○でかこみ、最後の得点と得点したプレイヤーの下に線を引きます。試合終了時には最後の得点を○でかこみ、得点と得点したプレイヤーの下に二重線を引きます。  
 120点を超えた場合はもう一枚のスコアシートを用意して書く。

A		B	
	1	●	5
4	<del>2</del>	●	5
	3	3	
6	<del>4</del>	<del>4</del>	8
6	●	5	
	6	<del>6</del>	12
7	<del>7</del>	7	
<del>8</del>	<del>8</del>	<del>8</del>	4
<del>9</del>	<del>9</del>	<del>9</del>	

ゲームが終わったら各チームで使わなかったその列のランニング・スコアの枠に左上から右下に線を引く。

※ スコアがおかしい時やチームから得点について聞かれたときは、ゲーム・クロックがとまっている時に審判に知らせましょう。

### 9. ハーフ・タイム、ゲーム終了後の記入

ゲーム終了時にはチームの得点の集計をします。

チーム A	6—1—5	チーム B
	3—2—2	
27	10—3—4	18
神奈川ミニバス	8—4—7	横浜ミニバス
	—延—	

すべてを見直し完成したら、アシスタント・スコアラー、タイム・キーパー、30秒オペレーター、スコアラーの順にサインをし、つぎに副審、最後に主審にサインをもらいます。

主審： 二岡 智典	スコアラ－	山田 花子
	アシスタントスコアラ－	鈴木 あけみ
副審： 長田 修一	タイム・キーパー	田中 優子
	30秒オペレーター	佐藤 理香

### ③ 審判への合図

審判への合図は、ファウルの連絡を受けた時や審判から準備はできていますかと聞かれたときに、OKサインをだします。

#### [30秒オペレーター]

##### ① 30秒用クロックの操作

1. 30秒をはかり始めるとき  
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始める。
2. 30秒が継続されるとき（リセットしない）  
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時は、30秒を止めるがリセットはしない
  - (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
3. 30秒は次の時に終わる（30秒をリセットする）
  - (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触れた時（ショットされたボールがリングに触れた時）
  - (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）があったとき
  - (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無い理由でゲームを止めるとき

##### 審判への合図

30秒オペレーターは審判へ合図をします。ブザーが連動していない場合は合図器具（ブザー・笛）を使用します。

## ② 表示

30秒ショットクロック（30秒から1秒ずつ減っていく装置）がない場合は**デジタルタイマーの30秒機能を使用し、旗（黄色と赤色）も使用して30秒の経過を表示します。**

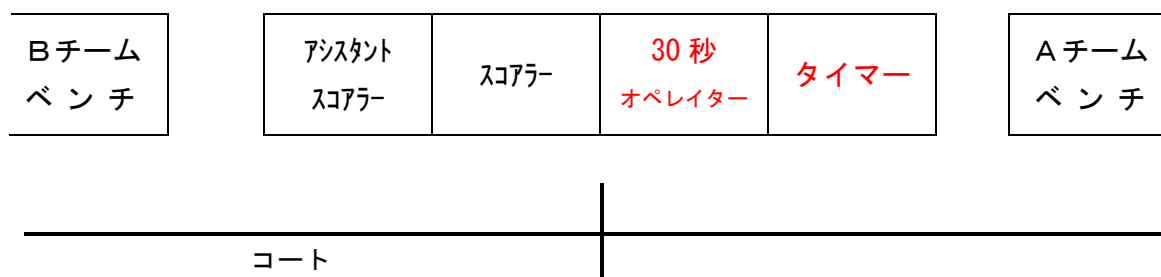
15秒～24秒 … 黄色の旗をふりつづける。

24秒～30秒 … 赤色の旗をふりつづける。

30秒 … 合図器具をならし合図する。

※デジタルタイマーを使用して30秒を計測する場合は、使用するデジタルタイマーによってボタンの位置が異なるので下記のような座り方になっても良いものとする。

オフィシャルズテーブルの座り方（デジタルタイマー使用時）



### [アシスタント・スコアラー]

#### ① ファウルの表示

ファウルがあったら、ファウルしたプレイヤーが何回目のファウルかをスコアラーと確認をして表示をする。チーム・ファウルも確認して表示する。（アシスタント・スコアラー用の用紙に記入しておくとう便利です。）

#### ② 電光掲示板の操作

電光掲示板の得点やタイム・アウト等の機械操作を行うこともあります。