

テーブル・オフィシャルズ マニュアル

試合名 宇部市ミニバスケットボール交歓会 会場 西部体育館 2007年 7月 21日(13:00) No.1

チームA 東西クラブ 対 チームB 南北クラブ

審判長 船木 和男 (フルネーム記入)
スコアラー 野原 真弓
アシスタント 万倉 房代
タイマー 岬田 幸子
30秒オペレーター 見初 麻由美

選手氏名	No.	出場時間	ファウル	1	2	3	4	5
1 東岐波 敬宏	4							
2 西岐波 勝彦	5							
3 岬 清	6							
4 豊田 稔	7							
5 琴芝 伸二	8							
6 上宇部 薫	9							
7 川上 良真	10							
8 桃山 章	11							
9 藤山 篤典	12							
10 黒石 博	13							
11 厚東 幸二郎	14							
12 二俣 潤	15							
13 楠 雄治	16							
14 常盤 弘美	17							
15 神原 圭一	18							

コーチ 本田 敬

チームA (白) 東西クラブ
チームB (青) 南北クラブ

ランニング・スコア

選手氏名	No.	出場時間	ファウル	1	2	3	4	5
1 北沼 武士	4							
2 北迫 広輝	5							
3 新川 正則	6							
4 小羽山 玲	7							
5 野原 真弓	8							

アシスタント・スコアラーの役割

スコアラーに協力する

【次のことを知らせる】

- 個人ファウルの数(1~5)表示板を審判および選手、ベンチにも見えるように出す
- チームファウルの数(1~4)標識で示す
- 個人ファウルの数を先に表示した後チームファウルを示す

ランニングスコアの記入は不要です、その代わりに、スコアラーにしっかりと協力してあげてください。

タイマーの役割

ゲームの前半と後半の**開始3分前と1分前**を、合図器具をならして審判と周囲に知らせます。ゲームクロックを操作して、競技時間・クォータータイム・ハーフタイム・タイムアウトの時間をはかり、それぞれの終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に伝えます。

(ゲームクロックを動かす時)

- 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
- フリースローが不成功でゲームが続けられる場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき
- スローインの場合、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき

(ゲームクロックを止める時)

- 1) 各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) ヴァイオレイション
 - c) ヘルド・ボール
 - d) その他の理由で笛をならした
- 3) あらかじめチャージドタイムアウトを請求しているチームの相手が得点を決めたと

30秒の合図がなったときも、審判が笛を吹かない場合はタイマーを勝手に止めないようにしよう!

(タイムアウトの計測)

- タイムアウトを審判が宣言してから50秒が経過したとき、タイマーは合図器具をならして審判に知らせます。審判は、笛を鳴らして、選手をコートにもどるよううながします。両チームの選手は、この合図があるまでは、ベンチ付近にいなければなりません。
- タイムアウトを審判が宣言してから60秒が経過したとき、タイマーは再び合図器具をならして審判に知らせます。

スコアラーの役割

スコアシートの記入および審判への合図をする

[スコアシートの記入]

上記のスコアシートの書き方を見ながら記入してくださいね。

[審判への合図]

次のことを(ブザーなどで)合図して審判に知らせる

- プレイヤーの5回目のファウル
- 1チームの各クォーター4回
- タイムアウト
- タイムアウトのときの交代

[ポゼション・アローの表示]

第1ピリオドを始めるジャンプボールで、ジャンパーにタップされたボールを一方のチームがコントロールした時は、その相手チームが攻撃する方向を標識の矢印(ポゼション・アロー)で示す。その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーション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ポゼション・アローを逆の方向に向け直します。

本来はスコアラーの仕事ですが、アシスタント・スコアラーが協力して担当してもいいですよ。

テーブル・オフィシャルズの席順

(会場によっては、タイマー、30秒オペレーターが並んで座らないこともあります)

アシスタント スコアラー タイマー 30秒

(交代の合図は、交差した手は「G-」ではなく「B-」です。)

30秒オペレーターの役割

30秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが30秒以内にショットをしなかったときには合図をします。

(30秒タイマーのスタート)

- 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

(30秒タイマーの終了)

- 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(ボールを持つかドリブルをした場合)
- 3) ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
- 4) その他審判がゲームの中断を命じたとき

シュートをブロックされて、そのままオフェンス側がボールを保持しても30秒はリセットしません。