

# << テーブルオフィシャル'sマニュアル(低学年用) >>

茨城県ミニバスケットボール連盟

2013.3.9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

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  
い出ている相  
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。

## ●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 B)ヴァイオレーション  
C)ヘルドボール  
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。

### 4. 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。

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 ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボールがおこったとき

④ 審判がゲームを止めたとき

### 4. 注意点

① もっているボールをたたき落とされたり、パスしたル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秒は止めます。)

② ボールがシューターの手から離れ、リングにふれずバックボードにだけふれても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秒ははからなくて30秒計の電源をOFFにします。

## ●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。  
①6分=ゲーム開始前  
②5分=ゲーム開始直後~残り5分  
③4分=残り4分59秒~残り4分  
④3分=残り3分59秒~残り3分  
⑤2分=残り2分59秒~残り2分  
⑥1分=残り1分59秒~残り1分  
⑦1/2=残り59秒~残り30秒  
⑧1/4=残り29秒~残り15秒  
⑨0=残り14秒以下

(2)試合中、得点と残り時間をすばやく変え、手をかけたままにしない。