

# テーブル・オフィシャルズのポイント

釧路地区ミニバスケットボール連盟  
審判委員会 2014年4月改訂

## スコアラーの注意事項

### ★スコアシートの記入方法は、別紙のスコアシート記入法を参照

- ・スコアシートの各項目は、全て黒色で記入します。
- ・テーブルに対して審判がファウルの番号を伝えたり、ゲーム再開時に合図したりした時には、了解の合図OKサイン（片手の親指を立てて示す）をだします。
- ・前半が終了し、ハーフタイムに入ったら、両チームのスコアラーに来てもらい、

- ①淡色チームの個人ファウル数
- ②濃色チームの個人ファウル数
- ③前半の合計得点

を、順番に読み上げ、確認をします。

※もし、ちがう部分があったら審判の指示を聞いて書き直します。勝手に書き直さないで下さい。

## アシスタントスコアラーの注意事項

- ・スコアキーパーを補佐するのがアシスタントスコアキーパーの役目です。シュートを打った時、その選手の番号を声に出してスコアキーパーに知らせます。シュートが入れば、スコアボードの得点を声に出して知らせます。

【ファウルの表示】

- ①審判からのコールを確認後、素早く表示します。（選手・ベンチ・観客はファウルの数を早く知りたい）
- ②チームファウルを1つ積み重ねます。

※チームファウルの表示が4回目になったら、そのあとゲームを再開した時に赤い筒をかぶせていることを確認する。

【チームファウルの表示】

- ・濃色チームのチームファウルを表示します。

## コミッショナー(ポゼッション合図・タイムアウト・交代)の注意事項

【ポゼッションの管理】

- ・ポゼッションの表示器具を操作します。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になった場合には、そのスローインが終わってから表示器具を逆方向に示します。

※ポゼッションの表示器具は、前半が終了したら矢印の向きを変えておきます。

【タイムアウトの合図】

- ・タイムアウトの合図を出して知らせます。
- ・ファウルがあった時は審判がファウルをテーブルに伝達し終わってから合図を出します。
- ・**タイムアウトが取れるのは、次の時です。**

- ①全てのバイオレーション
- ②全てのファウル
- ③審判が何かの用事で試合を止めたとき
- ④相手にシュートを決められたとき

※タイムアウトの時に交代の申し出があった場合には、合図器具をならし審判に伝えます。

- ・チームファウルが4つになったときに、合図器具(ブザー)を鳴らして審判に知らせます。その際は椅子から立ち上がり、「〇〇(チームの色【名前】)、チームファウル4つ目です。」と言います。

ポゼッション合図



片手を上げ、片手を下を指して示す

タイムアウト合図



片手を上げ、片手を下を指して示す

交代合図



片手を上げ、片手を下を指して示す

タイムアウトの合図です！

交代の合図です！

## タイマーの注意事項

- 試合時間は次の通りです。

前 半		後 半				
第1クォーター	クォーター タイム	第2クォーター	ハーフタイム	第3クォーター	クォーター タイム	第4クォーター
6分	1分	6分	5分	6分	1分	6分

- 次の時にブザーを鳴らして時間の経過を知らせます。
  - ①第1クォーター開始3分前と1分前と開始前
  - ②第2クォーター開始前
  - ③第3クォーター開始3分前と1分前と開始前
  - ④第4クォーター開始前
- 審判の笛が鳴ったらゲームクロックをとめます。(ゲームクロックを止めている間は周囲に分かるように手を上げておきます)
- スローインの時には、**スローインされたボールがコート内の選手に触れた瞬間**にゲームクロックを動かし始めます。
- 最後のフリースローが、
  - 入った場合 ~入れられたチームがスローインをして誰かがボールにさわった時点**
  - 入らない場合~はねたボールに誰かがさわった時点**
 で、ゲームクロックを動かします。

## 30秒オペレーターの注意事項

【30秒のはかり方】

- チームがボールを**コントロール**(ボールにさわっただけではコントロールしたとは限らない)したら、30秒計を動かし始めます。
- 通常、スローインの時はリセットボタンを押し続け、表示しません。コート内の選手がボールにさわっただけではなくて確実にコントロールしたら、リセットボタンから指を離し、30秒計を動かし始めます。
- シュートがあったときには、ボールがバックボードにあたってネットに触れても30秒をはかりつづけて一切操作しません。リングにあたった時のみリセットします。**その後リバウンドのボールが空中にある間やリバウンドボールを両チームが取り合っている間は30秒計のリセットボタンを押し続け、表示しません。どちらかのチームがボールを確実にコントロールした瞬間から新たな30秒をはかり始めます。
- 相手チームがボールを奪ってコントロールした時は、ただちにリセットして30秒を動かし始めます。
- 審判が人差し指をたてて回すゼスチャーをした時には、30秒計をリセットします。
- ボールを新たにコントロールした時点で、各クォーターの残り時間が30秒未満だった場合は、30秒計を消して何も表示しなくて良いです。
- 次のことが起こって、それまでボールを持っ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ときは、30秒計を止めますが、**リセットしません。**
  - ボールがアウトオブバウンズとなったとき
  - ジャンプボールシチュエーションになったとき
  - オフェンス側のチームに原因があって、審判がゲームを止めたとき
  - ダブルファウルが宣せられたとき

【タイムアウトのはかり方】

- タイムアウトの60秒をストップウォッチではかります。(ストップウォッチを準備)  
**50秒経過したら1回目の合図をならし、60秒経過したらもう一度合図をならします。**

【チームファールの表示】

- 淡色チームのチームファールを表示します。

## テーブルの配置について

