

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 2017年7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）」を出します。
- ・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、順番に読み上げて確認をします。

※もしも違う部分があったら、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

- ・スコアラーを補佐するのが、アシスタントスコアラーの役目です。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ラーに知らせます。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、そのあとゲームが再開され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全てのヴァイオレーション
- 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、合図器具を鳴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
両手を上げて示す



ファウルがあった時に片手の親指を立てて示す

タイムアウト合図



両手で両腕を交差させる

タイムアウトの合図です！

交代の合図です！

交代



両手で両腕を交差させる

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、ゲームクロックを止めます。（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。

ショット・クロック・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回目の合図を鳴らし、60秒経過したらもう一度合図を鳴らします。

【チームファウルの表示】

- 淡色チームのチームファウルを表示します。

テーブルの配置について

