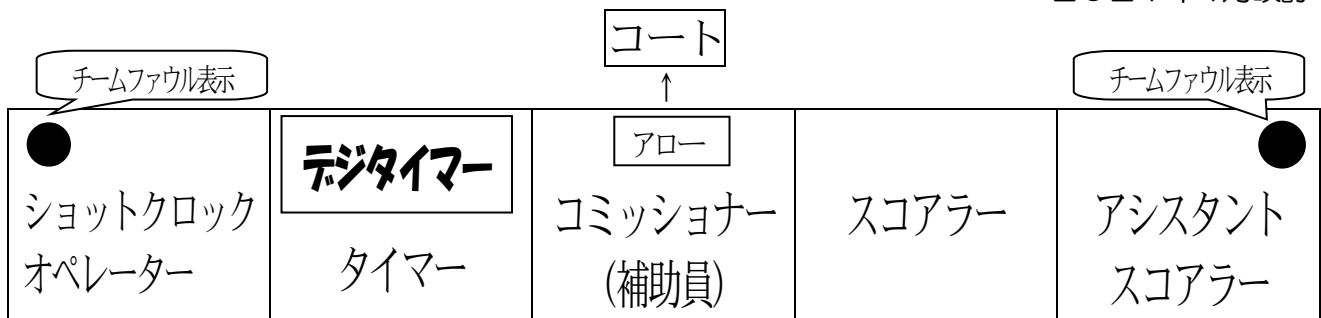


テーブル・オフィシャルズの配置と注意点

釧路地区バスケットボール協会U-12部会 審判委員会
2021年4月改訂



《主な仕事内容》

- ショットクロックオペレーター
 - ・24秒の計時
 - ・淡色チームのチームファウル表示を行う。
- タイマー
 - ・試合時間の計時
 - ・ゲームの前後半の開始3分前と1分前の告知
- コミッショナー
 - ・登録選手の番号を読み上げる（副審の場合もある）
 - ・アロー（オルタネイティングポジション）の管理
 - ・タイムアウト・選手交代の告知
 - ・タイムアウトの計時（45秒）～ストップウォッチ準備
- スコアラー
 - ・スコアシートの記録
- アシスタントスコアラー
 - ・ファウル数の把握→スコアラーと確認しながら
 - ・濃色チームのチームファウル表示を行う。
 - ・スタメンチェックシートへのファウルの記入

その他

- 「有事」の場合は、コミッショナーが起立して待つ。→審判は起立を見て推測する。
- 必要数以上の人員が、TO席の後ろに立たない。→審判が有事を判断しにくい。
- 試合開始10分前には着席完了。シート、筆記用具等を確認すること。**
- TOを児童が担当する場合には、必ず大人がついて児童を指導すること。
- TO席には専用の器具（ポジション・アロー）を準備し、デジタルタイマーや大型スクリーンの「サーブ権」は表示しない。

得点係について

- 時計表示は必ず行わせる。（6分ゲームの場合）

例	開始時	→	5:00	5
	4:59	→	4:00	4
	3:59	→	3:00	3
	2:59	→	2:00	2
	1:59	→	1:00	1
	0:59	→	0:30	1/2
	0:29	→	0:15	1/4
	0:14	→	試合終了	0

得点板の
↓時間表示↓

- 得点板の前に座ったり、めくりを手で持ったままにしたりしない。
- 試合終了後は、得点板はすぐにリセットせず、現状のままにしておく。

ショットクロックオペレーター

<p>24秒・14秒のうちにリングに当たるか、点数が決まったら、ショットクロックをリセットする。</p> <p>ファウルやバイオレーションなどの状況に応じて、24秒を継続または14秒にリセット。</p> <p>(別紙「TOマニュアル」参照)</p>	<p>ショットクロックの合図が鳴る前にシューターの手からボールが離れ、そのボールがバスケットに入るか、リングに当たったら、24秒、あるいは14秒にリセットします。したがって、ショットがリングに当たらない場合は、24秒・14秒のうちにショットしたことにならないので、リセットしてはいけません。</p> <p>基本的な心構えとして、ショットクロックオペレーターは、ショットがリングに当たるか当たらないかを、しっかりと見極めなくてはなりません。</p> <p>なお、リングにボールが当たったかどうかについて審判から確認を求められた時は、しっかりとコミュニケーションを取ります。 (最終的な判断は、審判が下します。秒数表示を確認して下さい。)</p>
<p>24秒ルール成立</p>	<p>24秒または14秒以内に、</p> <p>① バスケットにボールが入る</p> <p>② オフェンスチームプレーヤーの手から離れたボールがリングに当たる</p> <p>以上のことがなければ、相手ボールとなります。</p>
<p>シュートの後、プレーをしている選手が、きちんとボールをコントロールにした時から時間を動かし始める。</p> <p>リセットのまま待つとは… ※ショットクロックのリセットボタンを、『押しっぱなし』にしておくこと。</p> <p>押しっぱなしにすると、ショットクロックの表示がされない。</p>	<p>リバウンドをディフェンスチームがとったのなら、選手がボールをコントロールするまでは、ショットクロックを動かし始めてはいけません。</p> <p>☆最後のフリースローの場合も同じです。</p> <p>リバウンドが転がっている、うばい合っている時は、リセットのまま待ち、とった選手がしっかりと次のプレーを始めるまでは、ショットクロックを動かし始めてはいけません。</p> <p>シュートが入った時は、リセットのまま待ち、入れられたチームがスローインして、選手がしっかりとボールをコントロールするまでは、ショットクロックを動かし始めてはいけません。</p> <p>☆プレッシャーを受けた選手がボールを捕り損ねたり、だれかにボールがさわったけど、どちらのボールかわからなかったりする時は、ショットクロックを動かし始めてはいけません。リセットのまま待ちます。</p>
<p>攻撃時間24秒・14秒を計る。</p>	<p>第1クォーターのジャンプボールの時は、タップの後選手がボールをコントロールするまでは、ショットクロックを動かし始めてはいけません。</p> <p>ディフェンスチームがボールをカットしても、簡単にリセットしてはいけません。</p> <p>うばい合いになって、どちらのチームもボールをコントロールできないままオフェンスチームが持ち直した場合は、24秒は続きます。</p> <p>・カットしたディフェンス側の選手が、コントロールをしてピヴォットやドリブル、次のプレーヤーにパスした時に、初めて24秒にリセットし、スタートします。</p>

	<p>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、ショットクロックを止めますが、リセットしません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○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 ※ただし、リングにはさまった時は「14秒」にリセットします。 ○オフENS側に原因があつて、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
<p>淡色チームのチームファウルを表示する。</p>	<p>4つ目のファウルが起きたときは、次のプレーが始まったら（ゲームクロックが動き出したら）赤い筒をかぶせます。各クォーターが終了したら、すべてを下に下ろします。</p>

ショットクロックオペレーターのコツは、あわてないことです。

タイマー

<p>試合開始3分前と1分前を、ブザーを鳴らして、審判に知らせる。</p>	<p>勝手に時計を戻しません。審判が訂正を指示した時だけ、時計を戻します。 時計が止まっている時は、必ずまっすぐに手をあげます。</p>
<p>試合時間を計る。</p>	<p>ジャンプボールの時は、タップに合わせて時計を動かします。 試合中は、審判の笛にすばやく合わせて時計を止め、手をあげます。 反則後のスローインの時は、コートの中の選手にボールが触った瞬間に時計を動かしますが、できるだけ自分で判断せず、審判の手に注目し、振り下ろされた瞬間に時計を動かすようにします。</p> <hr/> <p>審判がタイムアウトとフリースローを宣言した後は、手をおろして休んでかまいません。 タイムアウトの終わりや最後のフリースローを審判が宣言したら、すばやく手をあげます。</p> <hr/> <p>最後のフリースローは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 入った場合 → 入れられたチームがスローインしてコート内の誰かがボールに触れた時点 ・ 入らなかった場合 → はねたボールを誰かに触れた時点 <p>で時計をスタートさせますが、できるだけ自分で判断せず、審判の手に注目し、振り下ろされた瞬間に時計を動かすようにします。</p>
<p>フリースロー・シューターの交代。</p>	<p>第4クォーターと延長時限にフリースローの前にタイムアウトがあり、ベンチよりフリースロー・シューターを交代させる告知があった場合、最後のフリースローが成功した場合のみ、シューターの交代を認める合図を鳴らします。（どちらのチームも交代できます。）</p>
<p>試合時間 終了。</p>	<p>時間の終わりにテーブルを立ち上がったり、『5 , 4 , 3 』と声でカウントしたりする必要はありません。 それよりも、笛が鳴らないか、全身で笛を聞く姿勢が大切です。 時間ぎりぎり打ったシュートが、カウントかどうかはタイマーが決める必要はありません。審判が決めます。</p>
	<p>時間が終わり、きわどい判定がない場合は、すぐに次の時間をセットして下さい。</p>

タイマーのコツは、ゲームを『見る』のではなくて『聞く』ことです。時計が止まるのは、審判が笛を鳴らした時だけなので、それだけに集中するとうまくいきます。

あまりゲームを熱心に見ていると、つい止めるのが遅れます。特に残り15秒からはゲームを見ずに、『全身を耳にして』すぐにストップをおせるようかまえて、時間の流れだけを見て下さい。

コミッショナー

<p>登録選手の番号を読み上げ。</p>	<p>各クォーター開始前に選手がT0前に並ぶので、スコアラーが記録しやすいように、ゆっくりと大きな声で番号を読み上げます。 「白, 4・5・6・7・8」「青, 4・5・6・7・8」のように！ (ただし、この業務を副審が行う場合もあります。)</p>
<p>アロー (オルタネイティングポジション) の管理</p>	<p>1クォーター開始のジャンプボールの時は、最初にボールをコントロールしたチームが攻める方向と反対方向にアローを向けます。 ・淡色チームがボールをコントロールして、コートに向かって右側に攻めていったら、アローは左側に向ける。 ・濃色チームがボールをコントロールして、コートに向かって左側に攻めていったら、アローは右側に向ける。 (主審もアローの向きを確認してくれるはずです。) これ以降は、ジャンプボールシチュエーション (審判が親指を立てて手を握り、両手を上に上げる) の度に、アローの向きを変えます。 2クォーターが終わったら、後半は攻める方向が反対になるので、アローの向きも反対にします。</p>
<p>タイムアウトの時間を計る。</p>	<p>審判が『タイムアウト!』と宣言し終わったら、すぐに45秒を計ります。 35秒でブザーを鳴らし、45秒でもう一度ブザーを鳴らします。2回とも『ブー(2秒ほど)』としっかり鳴らしましょう。</p>
<p>タイムアウトの請求</p>	<p>タイムアウトがとれるのは、次の時です。</p> <p>1. 審判の笛が鳴った時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全てのバイオレーション (トラベリングやアウトオブバウンズ) ・全てのファウル ・審判が何かの用事で試合を止めた時 <p>☆どちらのチームの反則やボールでも関係ありません。</p> <p>2. 自分たちがシュートを入れられた時</p> <p>☆シュートを入れた時だけはとれません。</p> <p>タイムアウトは、スローインするプレイヤーにボールが与えられるまでは認められません。</p> <p>ファウルの笛の後、ベンチがタイムアウトを請求してくることもありますが、その場合は余裕があるのでとってかまいません。この場合は、審判のファウルの伝達が終わってから合図器具を鳴らします。</p> <p>正しいタイムアウトの請求があった時は、次の機会に何がなんでもとらなくてははいけません。 審判の笛に合わせて、立ち上がって待つのがいいです。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・立ってブザーをならす。 ・立って大声で審判を呼ぶ。 <p>などの方法があります。</p> <p>とにかく審判に『何かある』と伝えることが大切です。</p> <p>シュートを入れられた時は、すぐに次のプレーが始まり、審判もそちらを見ているので、タイミングを逃さずにタイムアウトをわり込ませます。</p>

<p>両方のチームからのタイムアウトの請求。</p>	<p>先に申し込んだ方が優先です。ただし、シュートが入ったら、後から申し込んでいても「入れられたチームのタイムアウト」になります。 そのことは審判に言って、チームに伝えてもらいます。タイムアウトの取り消しが来た場合は、ただちにやめます。</p>
----------------------------	--

スコアラー (連盟HP「様式集」参照)

対戦・選手名、記入に必要な用具があるか確認。	遅くとも、試合開始5分前には、すべての確認が終わっていることが大切です。何か終わっていなかったら審判に相談します。
スタートメンバーをチェック。	1分前までに確認します。コミッショナーか副審に番号を読み上げてもらいます。 出場時限①の欄に、はっきりした斜線/を引きます。
得点が入った。	まずは、ランニングスコア欄の数字を斜線/で消していき、となりの欄に得点をしたプレイヤーの番号を書きます。 入れた人の番号がよくわからない時は、コミッショナーにすばやく聞きます。それでもわからない時はランニングスコアの斜め線をマルで囲んでおいて、そのクォーターが終わってから審判に相談します。 とにかくランニングスコアだけは記入しておきます。 ※ごくまれに、相手チームが入れるべきゴールに、選手が誤ってシュートを入れてしまうことがあります。(オウンゴール) この場合は、点数は相手チームに加算し、 隣の欄には▲を記入します。
ファウルがあった。	何番の選手がファウルしたのかわかっていても、 決してすぐに記入しません。審判がテーブルに向かって『○番』と宣言するまでは、しっかり審判と目を合わせて聞きます。親指を立てて『OKサイン』を審判に出します。 自分の見たことと同じであれば、上のポーズ『OKサイン』を見せます。 自分の見たことと違っていたら、『○番ですか』と大きな声で審判にたずねます。
フリースローがあった。	入った場合は、 ランニングスコアの数字を黒丸●でぬり、そのとなりのらんに得点したプレイヤーの番号を書きます。 バスケットカウント1ショットの場合は、審判の宣言の後、ランニングスコアを記入して、何番の得点だったのかフリースローをしている人を見て確認し、選手の欄に番号を書き、1ショットが入ったら ランニングスコアの数字を黒丸●でぬり、となりの欄にプレイヤーの番号を書きます。
2, 3, 4 クォーターが始まる。	テーブルの前に並んだ選手の番号を、コミッショナーか副審に読み上げてもらいます。 出場時限②③④の欄に、はっきりした斜線/を引きます。 両方のチームが終わったら『両方いいです!』と大きく元気に声で知らせます。どちらかのチームがあきらかに遅れてくる時は、片方だけOKを出してもかまいません。
各クォーター・各延長時限が終了した。	各チームの最後の得点をはっきりと○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に、1本のはっきりとした横線を引きます。
前半が終了した。	すぐに両チームのスコアラーを呼びます。 『おかしかったら言って下さい』と頼んでおいて、 まずは白チームのファウルから、選手の番号と回数をゆっくりと大きな声で読み上げます。 ファウルが終わったら、ランニングスコアの得点で前半の得点を確認します。個人の点やクォーターの点まで確認する必要はありません。もしどちらかのスコアラーと違っていたら、審判の指示を聞いて書き直します。 決して勝手に書き直してはいけません。 確認が終わったら、1・2クォーターの得点をスコアシートの得点欄に書きます。
試合が終了した。	スコア確認席に移動します。(確認席は会場によって異なりますが、小学校体育館の場合は、大体ステージ上にあります。) 各チームの合計得点をはっきりと○で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号のすぐ下に、2本のはっきりとした横線を引きます。 すぐに最後の集計をします。各クォーターの得点を確認し、総得点、T0メンバー全員の名前を書き込んだら、反省をしている審判のところへ持っていき、確認(サイン)をもらって終了です。

アシスタントスコアラー

<p>スコアラーといっしょにゲームを見る。</p>	<p>スコアラーはシートの記入に目を落としていることが多いので、ゲームをよく見て、何番が入れたかなどをスコアラーに教えてあげます。 シートと得点板に違いがないか、いつも気を配ります。</p>
<p>ファウル数を知らせる。 (審判のコールと同時に)</p> <p>その後、スタメンチェックシートに選手のファウルの回数を記録する。</p>	<p>ゲームをよく見て、審判のファウルの判定だけに集中します。(ファウルの判定は、審判の手が『ゲー』である。)</p> <p>ファウルがあったら、すばやくファウルをした選手のファウルの数とチームファウル数を、スコアラーと確認します。 今回のファウルで個人とチームが何回になったかを確認したら、回数板を握って待ちます。</p> <p>審判がテーブルに『○番』と言い終わり、自分が見たことと同じであれば、すぐに回数板を上げてみんなにファウルの回数を教えます。(3～4秒間) ☆ 審判が立ち去る前に、ここまで終わらなければいけません。</p> <p>審判が立ち去ったら、スコアラーのスコアシートと自分のチェックシートを確認し、チームファウルを1つ積み重ねます。</p> <p>最後に、スタメンチェックシートに、そのとき起こったファウルを記入します。</p> <p>個人ファウルも、回数の多い選手は、顔と番号とファウルの数をできるだけ覚えながらゲームを見るといいでしょう。</p>
<p>濃色チームのチームファウルを表示する。</p>	<p>4つ目のファウルが起きたときは、次のプレーが始まったら(ゲームクロックが動き出したら)赤い筒をかぶせます。各クォーターが終了したら、すべてを下に下ろします。</p>

アシスタントスコアラーのコツは、とにかく少しでも早くファウルの数を出せるように、審判の判定をよく見ることです。

アシスタントスコアラーは、TOの中ではいくぶん余裕のある仕事です。しっかりとスコアラーを助けて、うまくゲームが進むようにしましょう。