

# テーブル・オフィシャルズのポイント

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

## スコアラ-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-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-の注意事項

- ・スコアラ-を補佐するのが、アシスタントスコアラ-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-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。（審判・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(ポジション合図・タイムアウト・交代)の注意事項

### 【ポジションの管理】

- ・ポジションの表示器具を操作します。オルタネイティングポジ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。

**※ポジ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、合図器具を鳴らし審判に伝えます。

### 【タイムアウトのはかり方】

- ・両方のチームが、各クォーターに1回ずつ取れます。
- ・タイムアウトの**45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）**35秒経過したら1回目の合図を鳴らし、45秒経過したらもう一度合図を鳴らします。**

21. ジャンプ・ボール・シチュエーション



ひじを伸ばし両手の親指を立ててにきる

タイム・アウト



両手で(片手は指で)T型を示す

交代



胸の前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！

## 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触れた時点**  
**入らない場合 ~ はねたボールに誰かが触れた時点**  
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

### 【24秒のはかり方：基本的な考え方】

- ショットクロックは、それまでボールをコントロールしていたチームが宣せられた「ファウル」や「バイオレーション（アウトオブバウンズ）」によって、審判がゲームを止めた時、いつでもリセットされます。また、ディフェンス側にファウルが宣せられた場合も、コート内の場所に関係なく、リセットされます。他にも、オルタネイティングポゼッションによって、新たなオフェンスのチームにスローインが与えられる場合にも、リセットされます。
- チームがボールを**コントロール**（ボールに触れただけではコントロールしたとは限らない）したら、ショットクロックを動かし始めます。
- 審判が人差し指をたてて回すジェスチャーをした時は、ショットクロックを24秒にリセットします。
- 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、ショットクロックを止めますが、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

### 【24秒のはかり方：カットボールについて】

- ディフェンスチームがボールをカット、またはスティールし、完全にコントロールした場合は24秒にリセットしてください。
- ※カットが成功したと判断しリセットすることがありますが、すぐにリセットをしないようにして下さい。**あわてずに、確実にコントロールしたことを確認してからリセットしてください。**カット成功のように見えても、まだコントロールしていない状況も起こります。その状況下では「ルーズボール」となり、オフェンス側がボールを再びコントロールすることがあります。その際にリセットすると、正しい秒数に訂正する等、ゲームが止まってしまうので気をつけてください。

### 【24秒のはかり方：シュート後について】

○ボールがリングに当たっていない場合

シュート後、ボールがリングに当たっていない場合は、**そのまま継続になります。**

※ここもあわててリセットしないようにしてください。リングに当たった場合は、ボールをコントロールするまでに時間があるので大丈夫です。

○ボールがリングに当たった場合

- ・ **オフェンス側**がリバウンドのボールをコントロールした場合、「14秒」にリセットします。
- ・ **ディフェンス側**がリバウンドのボールをコントロールした場合、「24秒」にリセットします。

※シュート後、オフェンスとディフェンスがリバウンド争いをしていて、まだどちらがコントロールしているか確認できていないうちは、リセットしません。**ボールがリングに当たって、選手がボールに触れるだけでなく、どちらかのチームがコントロールするまでリセットボタンを押しっぱなしにしてください。その後オフェンス側がコントロールしたら「14秒」にリセットします。ディフェンス側がコントロールしたら「24秒」にリセットします。**

○ボールがリングにはさまった場合

オルタネイティングポゼッションによって与えられるスローインが、

- A. オフェンス側のチームの場合は、**リングに当たったとみなし、「14秒」にリセットします。**
- B. ディフェンス側のチームの場合は、「24秒」にリセットします。

#### 【24秒のはかり方：フリースローの場合】

- ・ フリースロー時、ショットクロックは非表示にしてください。
- ・ そして、オフェンス側が取れば「14秒」にリセット、ディフェンス側がとれば「24秒」にリセットします。

#### 【24秒のはかり方：ファウルがあった場合】

- ・ コート内のどこでファウルが起きても、「24秒」にリセットします。

#### ・ **テクニカルファウルがあった場合**

ボールをコントロールしていたチームに宣せられた場合は、**ショットクロックは継続します。**

ディフェンス側のチームに宣せられた場合は、24秒にリセットされます。

#### 【24秒のはかり方：試合時間が24秒未満の場合】

◆試合時間が24秒を切った場合

○14秒以上残っていた場合

- ・ **24秒のまま表示しておきます。**そして、14秒以上残っていたときのシュートがリングに当たり、オフェンス側がボールをコントロールしたら、14秒にリセットします。

例 16秒でシュート。リングにあたりオフェンスリバウンドを取ったら、「14秒」にリセットします。

○14秒未満の場合

- ・ 14秒未満でシュートを打った場合、オフェンスリバウンドをとったら、非表示にします。
- ・ ディフェンス側がボールをコントロールした場合、24秒にリセットにし、24秒を表示したままにしておきます。
- ・ 14秒未満でボールデッド（笛が鳴り、時計が止まる）になった場合は、非表示にします。

#### 【チームファウルの表示】

- ・ 淡色（白）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

