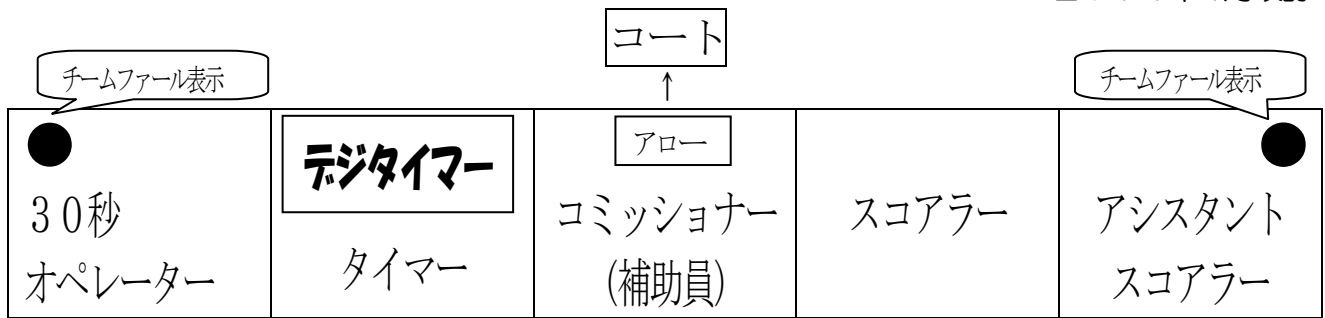


# オフィシャルズ・テーブルの配置と注意点

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



## 《主な仕事内容》

- 30秒オペレーター ～・30秒の計時
  - ・タイムアウトの計時（60秒）～ストップウォッチ準備
  - ・淡色チームのチームファール表示を行う。
- 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）の管理
  - ・タイムアウト・選手交代の告知
- 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～・ファール数の把握→スコアラーと確認しながら
  - ・濃色チームのチームファール表示を行う。

## その他

- 「有事」の場合は担当児童（コミッショナー）が起立して待つ。→審判は見ておける。
- 必要数以上の人間が、TOの後ろに立たない。→審判が有事を判断しにくいいため。
- 試合開始5分前には着席完了。シート、筆記用具等を確認すること。
- TOには、必ず大人がついて児童を指導すること。
- デジタイマーの「サブ権」でアローを示すのは、あくまで緊急措置。専用の矢印を使用するのが望ましい。

## 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。

# 30秒オペレーター

<p><u>30秒のうちにショットしたら、リセットする。</u></p>	<p>『30秒のうちにショットする』とは、30秒の合図がな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はいるか、リングに当たったことをいいます。<u>したがって、ショットがリングにもあたらない場合は、30秒のうちにショットしたことになるので、リセットしてはいけません。</u></p> <p>基本的な心構えとして、30秒タイマーは、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>30秒ルール成立</p>	<p>30秒以内に、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① バスケットにボールが入る</li> <li>② シューターの手から離れたボールがリングに当たる</li> </ol> <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『自分のもの』にした時から時間を動かし始めます。</p> <p>リセットのまま待つとは…</p> <p>※30秒計のリセットボタンを『押しっぱなし』にしておくこと。</p>	<p>リバウンドを守りのチームがとったのなら、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選手がボールを保持する。</li> <li>・とった選手がパスをする。</li> </ul> <p>までは30秒を動かし始めてはいけません。</p> <p>☆ フリースローの2本目も同じです。</p> <hr/> <p>リバウンドがころがっている、うばい合っている時は、リセットのまま待ち、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・とった選手がしっかりと次のプレーを始める。</li> </ul> <p>までは、30秒を動かし始めてはいけません。</p> <hr/> <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、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選手がしっかりとボールを保持する。</li> </ul> <p>までは30秒を動かし始めてはいけません。</p> <p>☆プレスなどによって、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30秒を動かし始めてはいけません。</p> <p><u>リセットのまま待ちます。</u></p>
<p>攻撃時間30秒を計ります。</p>	<p>守りのチームがボールをカットしても、かんたんにリセットしてはいけません。</p> <p>うばい合いになって、(どちらもボールを自分のものにできないまま) <u>攻めのチームが持ち直した場合は、30秒は続きます。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カットした選手がピボットやドリブルを始めた。</li> <li>・次のプレーヤーにパスした。</li> </ul> <p>時に初めてリセットスタートします。</p>
<p>状況に応じて30秒を継続・またはリセットします。</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、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選手がボールを保持する。</li> <li>・とった選手がパスをする。</li> </ul> <p>までは、30秒を動かし始めてはいけません。</p> <p><u>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。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールがアウトオブバウンズとなったとき</li> <li>○ジャンプボールシチュエーションになったとき</li> <li>○オフェンス側に原因があって、審判がゲームを止めたとき</li> <li>○ダブルファウルが宣せられたとき</li> </ul>

タイムアウトの時間を計ります。	<p>審判が『タイムアウト!』と宣言し終わったら、すぐに60秒を計ります。</p> <p><b>50秒でブザーを鳴らし、60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。</b></p>
淡色チームのチームファールを表示します。	4つ目のファールが起きたときは、次のプレーが始まっ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。

30秒オペレーターのコツは、あわてないことです。

## タイマー

試合開始3分前と1分前を、ブザーを鳴らして、審判に知らせます。	<p>絶対に勝手にリセットしません。審判がリセットを指示した時だけ(指をまわす) 時計を戻します。</p> <p><b>時計が止まっている時は、必ずまっすぐに手をあげます。</b></p>
試合時間を計ります。	<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。</p> <p>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。</p> <p>反則後のスローインの時は、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、審判の手を注目し、振り下ろされた瞬間に時計を動かすようにします。</p> <p>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。</p> <p>タイムアウトの終わりとはフリースローの2本目を審判が宣言したら、すばやく手をあげます。</p> <p>フリースローの2本目は、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・入った場合、入れられたチームがスローインしてだれかがボールにさわった時点</li> <li>・入らなかった場合、はねたボールをだれかがさわった時点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。</li> </ul>
フリースロー・シューターの交代を告げます。	第4クォーターと延長時間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。
試合時間が終わります。	<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。</p> <p>それよりも、<b>笛が鳴らないか、全身で笛を聞くしせい大切です。</b></p> <p>時間ぎりぎりで行ったシュートが、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>
	時間が終わり、きわどい判定がない場合は、すぐに次の時間を流します。(基本的には10分間)

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、つい止めるのがおくれます。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る。</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) の管理</p>	<p>1クォーター開始のジャンプボールの時は、最初にボールを保持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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・淡色チームがボールを保持して、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。</li> <li>・濃色チームがボールを保持して、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。</li> </ul> <p>(主審もアローの向きを確認してくれるはずですが)</p> <p>これ以降は、ジャンプボールシュチュエーション (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。</p> <p>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>タイムアウトをとりたいたいとどちらかのチームが言ってきました。</p>	<p>タイムアウトがとれるのは、次の時です。</p> <p><b>1. 審判の笛がなった時</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全部のバイオレーション (トラベリングやボールが出た時)</li> <li>・全部のファール</li> <li>・審判が何かの用事で試合を止めた時</li> </ul> <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><b>2. 自分たちがシュートを入れられた時</b></p> <p>☆シュートを入れた時だけとはなりません。</p> <p>タイムアウトは、審判の笛がなる前、ボールがシューターの手から離れる前に請求していないと、とれないことになっています。</p> <p><b>時々、シュートを入れられて、あわててタイムアウトを求め、間に合わずにおこり出す監督がいますが、気にする必要はありません。</b></p> <p>ファールの笛の後、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つてもかまいません。</p> <p>正しいタイムアウトの請求があった時は、次のチャンスで何がなんでもとらなくてははいけません。</p> <p>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"> <li>・立ってブザーをならす。</li> <li>・立って大声で審判を呼ぶ。などの方法があります。</li> </ul> <p><b>とにかく審判に『何かある』と伝えることが大切です。</b></p> <p><b>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特に大騒ぎしてタイムアウトをわり込ませます。</b></p> <p>ファールの時はあわてる必要はありません。立って待ち、審判の『○番』が終わってからゆっくり伝えます。</p>

両方のチームからタイムアウトの請求が来た。	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。
チームファウルが4つになった。	スコアラーや、アシスタントスコアラーと確認したうえで、ブザーを鳴らし、「〇〇、チームファウル4つです」と立ち上がって審判に伝えます。

## スコアラー (別紙資料参照)

対戦・選手名、記入に必要な用具があるか確認する。	遅くとも、試合開始3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する。	1分前に確認します。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のらんには、はっきりした斜線/を引きます。
得点が入った。	まずは、ランニングスコアらんの数字を斜線/で消していき、となりのらんにて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、隣のらんには▲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、 <b>決してすぐに記入しません。審判がテーブルに向かって『〇番』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。</b> ・親指を立てて『OKサイン』を審判に出す。 自分の見たことと同じであれば、上のポーズを見せます。 自分の見たことと違っていたら、『〇番ですか』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て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、選手のらんに番号を書き、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、となりのらんの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のらんには、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。

<p>前半が終了した。</p>	<p>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、<b><u>まずは白チームのファールから、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。</u></b>  ファールが終わったら、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。  <b><u>決して勝手に書き直してはいけません。</u></b>  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らんに書きます。</p>
<p>試合が終了した。</p>	<p>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、たいてい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、<b><u>2本のはっきりとした横線</u></b>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。</p>

# 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、<u>何番が入れたかなどをスコアラーに教えてあげます。</u> 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>ファール数を知らせる。 (審判のコールと同時に)</p>	<p>ゲームをよく見て、審判のファールの判定だけに集中します。 (ファールの判定は、審判の手が『グー』である)</p> <p>ファールがあったら、すばやくファールをした選手のファールの数とチームファール数を、スコアラーと確認します。 <u>今回のファー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。</u></p> <p>審判がテーブルに『〇番』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ールの回数を教えます。(3～4秒間)</p> <p><b>☆ 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。</b></p> <p>審判が立ち去ったら、スコアラーのスコアシートを見ながら、チームファールを1つ積み重ねます。</p> <p>個人ファールも、回数の多い選手は、顔と番号とファー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ールを表示します。</p>	<p>4つ目のファールが起きたときは、次のプレーが始まっ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ー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の中では一番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。