

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 2019年12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。

- ・**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。

21. ジャンプ・ボール
インジケーション



☆手を伸ばし両手の親指を立てて示す

タイム・アウト



両手で片手を上げて肘を動かす

交代



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！

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~はわ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

【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、審判にゲームが止められた時、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、ショットクロックを動かし始めます。

◆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、完全に保持した場合は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、確実に保持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、まだ保持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保持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。

◆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下さい。リングに当たった場合は、ボールを保持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保持した場合、「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保持した場合、「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、まだどちらが保持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保持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保持したら「14秒」にリセットします。ディフェンス側が保持したら「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。

◆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、ディフェンス側が取れば「24秒」にリセットします。

◆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。

◆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保持したら、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14秒を表示したままにしておきます。
- ・ディフェンス側がボールを保持した場合、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。

- ・審判が人差し指をたてて回すゼスチャーをした時には、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

【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回ずつ取れるようになりました。**
- ・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。

【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

