

# << テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

茨城県U12カテゴリー部会  
2019.5.18 (改訂版)

※ゲームの開始と終了時に立ち上がってあいさつする必要はありません。

## ●タイマー

1. ゲームの開始と後半(3Q)の開始3分前と1分前をブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
2. ゲームクロック(時計)を使って、競技の時間、インターバル、ハーフタイムを計り、ストップ・ウォッチを使ってタイムアウトの時間を計ります。
3. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を動かします。

①ジャンプボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき

②フリースローが入らないでゲームが続けられる場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

③スローインの場合、コートの中にいるプレーヤーがボールにふれたとき

★どんなときもタイマーを動かし始めるのは、だれかがコート内でボールにふれた時です。スロー・インを投げた瞬間(しゅんかん)や、床にバウンドした瞬間ではありませんので注意しましょう。

試合終了近くで、点差がない場合は、勝敗に大きく影響するので、声に出してタイムイン、タイムアウトのタイミングを確認してください。

4. 次の瞬間にゲームクロック(時計)を止めます。

①各時限(クォーター)が終わったとき

②審判が笛を吹いたとき

③タイムアウトを請求(せいきゅう)した相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき

## 5. 注意点

①タイムアウトは審判が合図をしてからはかりはじめ、35秒経過と45秒経過したときブザーを鳴らして審判に知らせます。

②インターバルは60秒が経過したときにブザーを1回鳴らして審判に知らせます。

③ゲームクロック(時計)を動かすと同時に、上げていた手のひらを握って下ろします。また、止めると同時に、手の平を開いて頭上に上げます。

④24秒のブザーが鳴ってもゲームクロック(時計)は止めないで、審判の合図があったら止めます。

★この動作は、時計のスタート、ストップをまわりの人にはっきりと示すための合図です。

★ゲームを再開するときだけあげるのではなく、時計を止めたときにもあげます。

★ゲームを再開するときは、遅れずにはっきりと手を上げます。