

# << テーブルオフィシャル'sマニュアル >>

関東地区ミニバスケットボール連盟  
2014.4.1改正ルール対応

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。

## スコアラー

1. 試合開始3分前までに、コーチのサインをもらいます。
2. 1分前のブザーが鳴ったら、メンバー登録を受け付けます。
3. スコアシート記入法にしたがってスコアシートに記入します。
4. 次のことを、ブザーを1回(2秒間)鳴らして立ち上がり、大きな声とスコアラーの合図で審判に知らせます。

個人の  
5回目の  
ファウル

チームの4回目のファウル

プレーが始まってしまったら、ブザーを鳴らさない。次にプレーが止まった時ブザーを鳴らして審判に知らせる

タイムアウト  
(両手でTの形を示します。片手は1本指で。)

タイムアウトの時の選手交代(胸の前で両腕を交差させます。)

知らせるときの言葉は「メンバーチェンジ」ではなく、「交代」です。

5. スローインの方向(チーム)を示す矢印(ポジション・アロー)をあつかいます。  
(アシスタントスコアラーが代わりに行ってかまいません)

## 6. 注意点

個人ファウルとチームファウルの数をアシスタントスコアラーに知らせます。

ファウルとタイムアウトがいっしょの場合は、審判がファウルを伝え終わってからタイムアウトの合図をします。

個人ファウルが5回目、チームファウルが4回目の時は、先に5ファウルを知らせます。

タイムアウトが認められるのは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときか、あらかじめタイムアウトを願い出ている相手チームがフィールド・ゴールした直後です。

ハーフタイムでスコアチェックが終了したら、矢印の方向を変えることを審判に告げた後に変えます。

あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前を言います。

## アシスタントスコアラー

1. スコアラーに協力し、ファウルがおこるたびに、そのファウルが選手の何回目のファウルかをしめします
2. 次にチームファウルの数を示します。
3. メンバー登録の時には、立ち上がり、大きな声で番号をスコアラーに伝えます。
4. 注意点

個人ファウルとチームファウルは、審判が選手にボールを手渡す前にしめします。

4つめのファウルがあった時は、そのあとボールがライブになってから、回数を5にし、赤表示にします。(または赤い筒(ツツ)をかぶせる)

スコアラーに代わって矢印をあつかうことができます。

## 得点板

1. 両チームの得点を表示します。
2. デジタルタイマーに合わせて残りの時間を表示します。
3. 注意点
  - (1) 残り時間を表示します。  
6分 = ゲーム開始前  
5分 = ゲーム開始直後 ~ 残り5分  
4分 = 残り4分59秒 ~ 残り4分  
3分 = 残り3分59秒 ~ 残り3分  
2分 = 残り2分59秒 ~ 残り2分  
1分 = 残り1分59秒 ~ 残り1分  
1 / 2 = 残り59秒 ~ 残り30秒  
1 / 4 = 残り29秒 ~ 残り15秒  
0 = 残り14秒以下

## 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、クォータータイム、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)を止めます。

各時限  
(クォーター)が  
終わったとき。

審判が次の合図をしたとき。  
A)ファウル C)ヘルドボール  
B)ヴァイオレーション D)他の理由で笛を鳴らしたとき。

あらかじめタイムアウトを願  
い出ている相手チームがフィー  
ルド・ゴールで得点したとき。

あらかじめとは、ボールがシュー  
ターの手から離れる前を言います。

### 4. 注意点

タイムアウトは審判  
が合図をしてから計りは  
じめ、50秒経過と60秒  
経過したときブザーを鳴  
らして 審判に知らせま  
す。

クォータータイム  
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。

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。

30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

## 30秒オペレーター

1. 30秒計を使って秒数をはかります。
2. 30秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持したときから計りはじめます。
3. 30秒は次の時に終わります。(30秒(計)をリセットします)

ボールがシューターの手から  
離れ、バスケットに入るかリング  
にふれたとき(ショットされたボー  
ルがリングに触れたとき)

相手チーム  
がボールを保持  
したとき

ボールを保持しているチームの相手チーム  
のファウルやヴァイオレーション(アウト・オブ・バ  
ウンズを除く)が起こったとき

ボールを保持している  
チームの相手チームに原因  
のある理由でゲームが止  
まったとき

審判がどちらのチー  
ムにも関係のない理由  
でゲームを止めたとき

アウト・オブ・バウンズとは  
コート境界線(ライン)および境界線の外  
側の床を言います。この床にボールが触れ  
たときヴァイオレーションになります。

### 4. 30秒が継続されるとき (30秒をリセットしません)

次のことが起こった結果、それまでボールを保持し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。(30秒計を止めたとき30秒にもどさず、残りの秒数からスタートします)

ボールがアウト・オ  
ブ・バウンズとなったとき

ボールを保持しているチーム  
のプレイヤーの負傷などで審判  
がゲームを止めたとき

ジャンプボール  
シチュエーションに  
なったとき

ダブルファ  
ウルが宣せら  
れたとき

### 5. 注意点

もっているボールをたたき落とされたり、パス  
したボールが相手チームにふれたりしても、相手  
チームの選手がボールを保持するまでは、チーム  
としてのボールの保持は終わりません。(30秒計  
は止めません。)

ボールがシューターの手か  
ら離れてリングにふれなかつた  
ときは、バックボードにふれて  
も30秒は終わりません。

残り時間が30秒より  
少ないときは、新たな30  
秒ははからないで30秒計  
の電源をOFFにします。