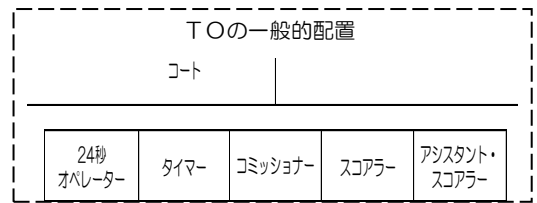


# テーブル・オフィシャルズの役割と注意点

## スコアラ―

- ゲーム開始前のスターティングメンバー記入はコーチから聞いてスコアラ―自身が記入する。キャプテンも確認し名前の横に（CAP）と記入する。その後コーチに確認のサインを記入してもらう。
- 第1ピリオドは赤・第2ピリオドは黒・第3ピリオドは赤・第4ピリオドは黒で記入する。
- ランニングスコアの欄は、各ピリオド終了時に、そのピリオドに使った色で横線を引き区切る。ゲーム終了時にあまりの欄に入れる斜線は\の方向に斜線を入れる。
- 第1・第2・第3ピリオド終了後、そのピリオドに記入したファウルの記号だけを太い線で囲む。ただし、あらかじめスコアシートに印刷されている太い線の部分や前のピリオドまでにすでになぞられている部分をさらに上からなぞる必要はない。まだなぞられていない細い線の部分だけをなぞるようにする。
- スコアシートの最上段の各項目は、全て黒色で記入する。
- 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）を出す。



## アシスタントスコアラ―

- スコアラ―を補佐するのがアシスタントスコアラ―の役目である。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、3ポイントシュートを審判の合図で確認し、スコアラ―に声を出して知らせる。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る。
- ファウルの表示は、審判からのテーブルへのコールを確認後、素早く表示する。（選手・ベンチ・観客は何回目のファウルかを注目するし早く知りたい。）シートへの記入はその後に行う。
- チームファウルの表示が4回目になったら、ゲームを再開した時（ファウルによるスローインやフリースローが終わった時）に赤の表示を出す。

## 補助員(交代・タイムアウト・ポゼション合図)

- ポゼションの表示器具を操作する。オルタネイティングポゼ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す。
- ポゼ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く。
- タイムアウトと交代を、合図器具を鳴らし、合図を出して審判に知らせる。
- 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器具を鳴らす。
- タイムアウトやピリオド間の休みの時に交代の申し出があった場合には、出場選手の番号を確認するだけで、合図器具は鳴らさない。

状況	タイムアウト	交代
ファウル	○	○
ジャンプボールシチュエーション	○	○
バイオレーションで自チームスローイン	○	○
バイオレーションで相手チームスローイン	○	○
最後のフリースローが成功した時	○	○
アンスポ・テクニカルのフリースローの後	○	○
シュートを入れて自チームスローイン	○	×※ただし
シュートを入れて相手チームスローイン	×	×

※ ただし、第4ピリオド及び延長で残り2分を切ったら、シュートを入れて自チームスローインの時に交代できる。

## タイマー

- 各ピリオドの8分間（高校・一般は10分間）と休憩時間（1・2ピリオド間と3・4ピリオド間は2分、ハーフタイムは10分）をはかる。
- 次の時にブザーを鳴らして時間の経過を知らせる。
  - ※ 第1ピリオド開始3分前と1分30秒前
  - ※ 第2ピリオド開始30秒前
  - ※ 第3ピリオド開始3分前と1分30秒前
  - ※ 第4ピリオド開始30秒前
- 各ピリオドや延長の前の休憩時間の計測が終わり、各ピリオドが始まる前に、合図器具を鳴らす。
- 審判の笛が鳴ったらゲームクロックを止める。（ゲームクロックを止めている間は手を上げて周囲に分かるようにする）
- 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る。
- タイムアウトの60秒をストップウォッチではかる。50秒経過したら合図を鳴らし、60秒経過したらもう一度合図をならす。（2回目の合図が鳴るまでゲームは再開されない。）
- 第4ピリオド及び延長戦で残り2分を切ったら、シュートが入った時に審判の笛が無くてゲームクロックを止める（審判は時計を止める合図を出す）。

## 24秒オペレーター

- 次のとき、24秒計を動かし始める。
  - (1) チームがボールをあらたにコントロールしたときは、そのチームのプレイヤーがコート内でボールをコントロールしたとき（ボールに触っただけではコントロールしたとは限らない）
  - (2) スローインのときは、スローインされたボールがコート内のプレイヤーに触れたとき
- 笛がなったら24秒計をストップする（リセットボタンは押さない）。ファウルやトラベリングなどのバイオレーションであればその後リセットするが、相手チームによるカットボールのスローインで引き続き同じチームがスローインする場合にはリセットしないで引き続き残り時間をはかる。
- シュートがあったときには、ボールがバックボードにあたってネットに触れても24秒を計りつづけて一切操作しない。リングにあたった時のみリセットする。その後リバウンドのボールが空中にある間やリバウンドボールを両チームが取り合っている間は24秒計のリセットボタンを押し続け、表示しない。どちらかのチームがボールを確実にコントロールした瞬間から新たな24秒を計り始める。
- ジャンプボールシチュエーションになって、引き続き同じチームがスローインするときは、リセットせずに継続して残り時間を計る。
- 相手チームのファウル、バイオレーションで、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられ、そのチームのフロントコートからのスローインで再開されるときは、
  - (1) 24秒計の表示が、残り14秒以上であるときには、24秒計を止めるがリセットしない。
  - (2) 24秒計の表示が、残り13秒以下であるときには、24秒計は14秒にリセットする。
- 相手チームがボールを奪ってコントロールした時はただちにリセットして24秒を動かし始める。
- 審判が人差し指を立てて回す合図をした時には、24秒計をリセットする。
- ボールを新たにコントロールした時点で、各ピリオドの残り時間が24秒未満だった場合は24秒計を消して何も表示しない。

## モップ・得点係

- 各ピリオドの間には以下の時にコート全てを板目に沿う方向で、かけ足でモップをかける。
  - ※ 第1ピリオド開始1分30秒前になったら
  - ※ 第3ピリオド開始1分30秒前になったら
  - ※ 第1ピリオドが終了したら
  - ※ 第3ピリオドが終了したら
- タイムアウトがあったら、3ポイントラインの内側をモップがけする。
- ゲーム中に選手が転んだ場合は、必ずモップをかけに行く。そのさい、選手と衝突しないように十分注意し、選手が逆コートに行っている間に急いでモップをかける。
- 得点板をコートの脇で操作する場合には、3ポイントシュートは自分で判断せずに、必ず審判の合図（両手をあげる）で確認する。