

# テーブル・オフィシャルズの役割と注意点

コート				
ショットクロック オペレーター	タイマー	コミッショナー	スコアラー	アシスタント スコアラー

## スコアラー

- ・ **ゲーム開始前のスターティングメンバー記入はコーチが記入する。** キャプテンを確認し名前の横に（CAP）と記入する。
- ・ 第1クォーターは赤・第2クォーターは黒・第3クォーターは赤・第4クォーターは黒で記入する。
- ・ ランニングスコアの欄は、各クォーター終了時に、そのクォーター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クォーター終了後、そのクォーター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クォーター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ー

- ・ **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ーに知らせ、3ポイントシュートを審判の合図で確認し、スコアラー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・ポジション合図）

- ・ ポジションの表示器具を操作する。オルタネイティングポジ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。**
- ・ **ポジ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。**

- ・ タイムアウトやクォーター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のスローイン	○	○
バイオレーションで相手チームのスローイン	○	○
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	○	○
シュートを入れられて自チームのスローイン	○	×(※1)
シュートを入れて相手チームのスローイン	×	×

※ ただし、第4クォーター及び延長で残り2分を切ったら、シュートを入れられて自チームスローインの時に交代できる。

## タイマー

- ・ 各クォーターの8分間（高校・一般は10分間）と休憩時間（1・2クォーター間と3・4クォーター間は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クォーター開始3分前と1分30秒前
- ※ 第2クォーター開始30秒前
- ※ 第3クォーター開始3分前と1分30秒前
- ※ 第4クォーター開始30秒前
- ・ 各クォーターや延長の前の休憩時間の計測が終わり、各クォーターが始まる前に、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クォーター及び延長戦で残り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も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）。

## ショットクロックオペレーター

次のとき、ショットクロックを動かし始める。

- （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
- ・ 笛がなったらショットクロックをストップする（リセットボタンは押さない）。ファールやトラベリ

- 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ショットクロック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に計り始める。(オフェンスのチームがコントロールした場合は14秒、ディフェンスのチームがコントロールした場合は24秒)
  - 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。
  - 審判の笛で止めたあと、それまでボールをコントロールしていた逆の相手チームにスローインが与えられるとき、スローインの位置がバックコートなら24秒にリセット、フロントコートなら14秒にする。(アンスポ等のスローインラインからのスローインも含む)
  - 審判の笛で止めたあと、それまでボールをコントロールしていた同じチームに引き続きスローインが与えられるときに、
    - (1) アウトオブバウンズ、ジャンプボールシチュエーションで止まったときは継続してはかる。
    - (2) ファールやバイオレーションで止まったときは
      - ①バックコートからスローインの場合は24秒にリセットする。
      - ②フロントコートからのスローインでショットクロックの表示が14秒以上のときには、ショットクロックを止め継続してはかる。
      - ③フロントコートからのスローインでショットクロックの表示が、残り13秒以下であるときには、ショットクロックは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、ショットクロックをリセットする。
  - ボールを新たにコントロールした時点で、各クォーターの残り時間が14秒未満だった場合はショットクロックを消して何も表示しない。
  - フリースローのときはリセットし、何も表示しない。

## モップ・得点板

- 各クォーター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クォーター開始1分30秒前になったら
  - ※ 第1クォーターが終了したら
  - ※ 第3クォーター開始1分30秒前になったら
  - ※ 第3クォーターが終了したら
- 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。

<北見地区バスケットボール協会 U-15 部会作成>