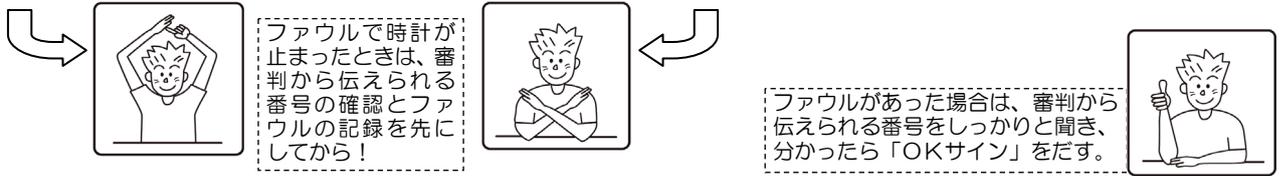


テーブル・オフィシャルズのおもなしごと

【スコアラーとアシスタント・スコアラー】

スコアラーはスコアシートをつけます。（【スコアシートの書き方】をよく見て）
 スコアラーは次のことを合図して審判に知らせます。

- (1) プレイヤーの5回目のファウル (2) 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウル
- (3) タイム・アウト (4) タイム・アウトのときの交代



アシスタント・スコアラーはスコアラーに協力し、プレイヤーにファウルがあったとき、何回目のファウルであるかがよくわかるように標識で知らせます。チーム・ファウルの回数もそのときに知らせます。

ポゼッション・アローの表示



ポゼッションの表示器具の扱いはスコアラーが担当することになっていますが、アシスタントスコアラーが協力して担当してもOKです。

- ①ゲーム開始のジャンプ・ボールのとき、どちらかのチームがボールをコントロールしたら、すみやかにそのチームの相手チームの攻撃する方向を矢印で示す。（それまでは中立の状態にしておく）
 - ②その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションが起きてオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる（※）たびにすみやかに矢印の向きを逆にする。⇒スロー・インが終わるまではかえない（それまでにファウルがあるかも）
 - ③第2ピリオド以降（延長を含む）はオルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インで始まるので、インタヴァルやハーフ・タイムも矢印を表示しておく。
- 第2ピリオド終了後は矢印の向きをすみやかに変える。

※「オルタネイティング・ポゼッション・ルールによるスロー・インが終わる」とは次のいずれかの場合を言う

- ◆ 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る
- ◆ スロー・インするチームにヴァイオレイションが宣せられる
- ◆ スロー・インされたボールがバスケットにはさまったりのったりする

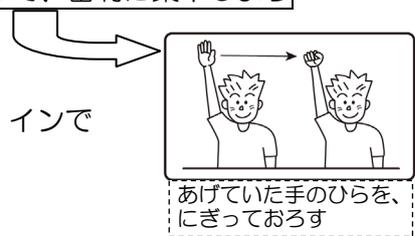
【タイマー】

タイマーはゲームの前半と後半の開始3分前と1分前を、合図器具をならして審判とまわりの人たちに知らせます。

競技時間やクォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトの時間を計り、それぞれの終了を合図器具をならして審判とまわりの人たちに知らせます。（タイムアウトは60秒。50秒経過の時も合図器具で審判に知らせる）

★競技時間は次のときに計りはじめます。 うごかす前には、手を上げて、審判に集中しよう

- (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) フリースローがはいらないでゲームがつづけられる場合、ボールがコートのなかにいるプレイヤーにふれたとき
- (3) ファウル、ヴァイオレイション、タイム・アウトのあとのスロー・インでボールがコートのなかにいるプレイヤーにふれたとき



★次のときに競技時間をとめます。⇒これ以外とはめない。

- (1) 各クォーターや延長の終わり
- (2) 審判が次の合図をしたとき
 - a) ファウル b) ヴァイオレイション c) ジャンプ・ボール d) そのほかの理由で笛をならしたとき
- (3) あらかじめタイム・アウトを願っている相手チームがショットをいれたとき
- (4) 審判がゲームをとめたとき

【30秒オペレーター】

ボールをもっているチームが、30秒にならないうちにショットをしなかったときには、おおきな音で合図をします。（30秒ルールのヴァイオレイションの判断は審判がするので、合図は1度するだけ）

★30秒はコートのなかでボールをとったときから計りはじめます。（いきなりドリブルをはじめたときも）

★30秒は次のときにおわります。（リセットボールをおす）

- (1) ボールがシューターの手からはなれ、バスケットにはいるかリングにあたったとき
- (2) 相手チームがボールをとったとき
- (3) ファウル、ヴァイオレイション、ジャンプ・ボールがあったとき

☆ワンポイント ⇒⇒⇒ 30秒計りはリセットボタンでそうさしよう

※とめるときは、リセットボタンをおしたままにしておいて、コートのなかでボールをとったときに、リセットボタンをはなせばOK！（(1)相手チームがボールをとったとき）だけは、リセットボタンを押してすぐにはなす）

※ショットブロック・ファンブル・カットボール・リバウンド のあとは、そのボールをどちらがとるかしっかりと見て、こうげきの相手チームがとったときだけリセットボタンをおす ⇒ それまで計りつづける（こうげきしていたチームが、またとったときは、とめずにそのまま計りつづけます）

黄色と赤色の小旗をつかって30秒を知らせるときは、15秒～24秒までは黄色、25秒～30秒までは赤色で知らせます。

試合名	2010年度審判講習会大会	会場	滝野スカイピア	2010年 5月 8日(13:00)	No. B-4
チームA	チームB	主審	A・スコアラ―		
〇〇ミニバスケットボールクラブ	〇〇ミニバス教室	星 千秋	篠田 征子		
合計 64	合計 54	副審	タイマー		
		小関 昌彦	三井 美沙		
		スコアラ―	30秒オペレイト―		
		北田 弥生	夏田 京子		

試合名、会場、日時を記入すること。

各クォーターの得点および合計点を記入すること。

サインはゲーム終了後にスコアシートの記入がすべて書き終わったら、アシスタント・スコアラ―とタイマーがサインをし、つぎに30秒オペレイト―とスコアラ―がサインをします。最後に副審と主審の順にサインします。

フリースロー
得点があったときは数字を●でぬり、となりのらん()に得点したプレイヤーの番号を書きます。

出場時間の記入

各クォーター、出場するプレイヤーに斜線(/)をひきます。途中から交代してゲームにでたプレイヤーには反対の斜線(\)をひきます。

タイムアウト
×印で記入する。使わなかったわくには線を横にひきます。

ランニング・スコア

A		B		A		B		A		B	
8	●	1		41	41			81	81		
8	●	2	5								
7	4	●	5								
7	●	3									
7	●	8	4	7	46	46	6	86	86		
7	●	7		7	47	●	8	87	87		
7	●	8	7	7	48	●	8	88	88		
9	9			7	49	49		89	89		
5	10	10	7	7	50	50	8	90	90		
11	11			7	51	51		91	91		
9	12	12	8	9	52	52	4	92	92		
13	13			9	●	53		93	93		
9	14	14	8	4	54	54	6	94	94		
15	15			4	55	55		95	95		
11	16	16	6		56						
11	●	17		4	57						
18	18	10			58						
4	19	19	10	14	59						
20	20				60						
6	21	21	8	5	61	61		101	101		
22	22			15	●	62		102	102		
9	23	23	4		63	63		103	103		
24	24			5	64	64		104	104		
4	25	25	4		65	65		105	105		
4	●	26	6		66	66					
31	31				67						
8	32	32	7		68						
33	●	7			69						
5	34	34			70	70					
5	35	35	5		71	71		111	111		
5	36	36			72	72		112	112		
37	37	11			73	73		113	113		
6	38	●	11		74	74		114	114		
39	39				75	75		115	115		
6	40	40	4		76	76		116	116		
					77	77		117	117		
					78	78		118	118		
					79	79		119	119		
					80	80		120	120		

フィールドゴール
得点したチームのらんの数字を斜線(/)で消して、となりのらんに得点したプレイヤーの番号を書きます。

ゲーム終了
合計得点を○でかこみ、下に太い2本線をひく。その下の使わなかったわくには斜線(/)を下までひく。

クォーター終了
各クォーター、最後の得点を○でかこみ、下に1本太い線をひく。

誤って自チームのバスケットに入れた場合は相手チームのランニング・スコアの得点の数字に(/)をひき、となりのらんに▲を書きます。

チームA(白)				タイム・アウト				ファウル					チーム			
〇〇ミニバスケットボールクラブ				前	後	延	延	1	2	3	4	5	ファウル			
選手氏名	No.	出場時間				ファウル					1Q		2Q			
		①	②	③	④	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
東 一郎	4	/	/	/	/	P ₂	P ₄									
播 二郎	5	/	/	/	/	P ₁	P ₃									
播磨 三郎	6	/	/	/	/	P ₂	P ₃	P ₃	P ₃							
東 四郎	7	/	/	/	/	P ₁	P ₃									
籠球 五郎	8	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₃	P ₃	P ₃						
播磨 又三郎	9	/	/	/	/	P ₁	P ₁									
播馬 大五郎	10	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₁								
播元 信二郎	11	/	/	/	/	P ₂	P ₂									
播山 京一郎	12	/	/	/	/											
播口 大三郎	13	/	/	/	/	P ₃										
ジョニー イースト	14	/	/	/	/											
東磨 七郎	15	/	/	/	/											
磨川 八郎	16	/	/	/	/											
播東 久次郎	17	/	/	/	/											
18																
コーチ: 播磨 東美				T ₃												

ファウルの記入

- ①ファウルの種類をあらわす文字を記入。(※1)
- ②フリースローがあたえられる場合は()をくわえる。(P')
- ③各クォーターでおこったファウルは種類をあらわす文字の横に小さく1、2、3、4の数字でそのクォーターを書きます。
☆ 1クォーターの場合: P₁, P'₁
☆ 2クォーターの場合: P₂, T₂
- ④ゲームのおわりには残ったわくに横線をひく。

ファウルの種類をあらわす文字 ※1

プレイヤーに記録されるファウル (チーム・ファウルとして数える)

P...パーソナル・ファウル U...アンスポーツマンライク・ファウル
T...テクニカル・ファウル D...ディスクォリファイング・ファウル

コーチに記録されるファウル (チーム・ファウルとして数えない)

T...テクニカル・ファウル D...ディスクォリファイング・ファウル

クォーターランニング・スコアを記入している間も試合は進んでいます。タイムアウト・スコアはその間も試合に集中して、見落としがないように協力しあって正確に記入しましょう。