

テーブル・オフィシャルズ・マニュアル

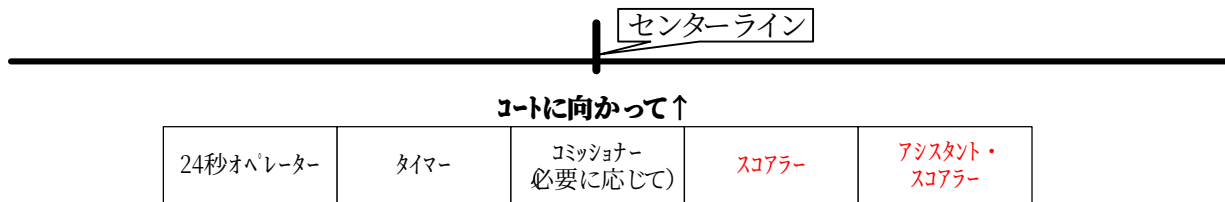
佐賀県バスケットボール協会
審判委員会資料
2007年度版

1. テーブル・オフィシャルズ

テーブル・オフィシャルズは、原則として下記の4名で行う。

	名 称	主 な 任 務
①	スコアラー	スコアシートの記録、合図 (チャージド・タイム・アウト、交代) アローの表示
②	アシスタント・スコアラー	スコアラーの補助、ファウル回数の表示
③	タイマー	競技時間の計測、チャージド・タイム・アウトの計測
④	24秒オペレーター	24秒の計測

※ 2007年度からスコアキーパー、アシスタント・スコアキーパー・タイムキーパーが**スコアラー**、**アシスタント・スコアラー**・**タイマー**に名称が変更になった。



4名以外にも上記のようにコミッショナーをおく場合もあるし、電光表示板の操作にあたる者や、それ以外にも補助者が必要な場合もあるので適切な配置を考慮する。

テーブル・オフィシャルズは、少なくともゲーム開始10分前には着席しておき、ハーフ・タイム中も原則として席を離れない。ゲーム終了後、スコアシートに各メンバーが順にサインをし、両審判がサインを終えて初めてゲームに関する任務が終了する。

① スコアラー

スコアラーは、得点、ファウル、タイムアウト、アローの向きとゲーム中、立て続けに任務がつづき1人では到底確認 記録が正確にできない場合が多々起こる。そのことを本人はもとより、ほかのメンバーも認識し協力できる体制をとっておく。互いにゲーム前に確認して協力することを恒に心がけておく。

② アシスタント・スコアラー

アシスタント・スコアラーは、パーソナルファウル、チームファウルを記録し両ベンチ・観客・審判にわかるように表示する。そして、ゲーム中立て続けに任務がつづく。スコアラーに協力し、正確に記録ができるようにする。

③ タイマー

タイマーは、ゲームクロックを正確に審判の合図に従いスタート・ストップする。ゲーム中、ストップしている間は手をまっすぐに上げておく。

④ 24秒オペレーター

24秒オペレーターは、ゲーム中、繰り返しショット・クロックを計りつづけるため、審判のシグナルを正確に確認し、あるいは自ら判断する場合も多く起こる。わからない場合は、時計をリセットせず審判の判断を仰ぐ場合も起こる。また、誤ってリセットしてしまってもあわてず、残りの時間を恒に確認しておく。このことは、周りのメンバーの協力が必要不可欠である。

全体 テーブル・オフィシャルズ

テーブル・オフィシャルズは、上記4名と両審判からなるチームである。互いに協力し合いゲームの進行をスムーズに行うために、コミュニケーションやアイ・コンタクトは必要不可欠である。ゲームが始まる前に、あるいはゲーム中でも疑問に思ったことは審判に尋ねるなどして早めに解決することを心がける。

2 ①スコアラー

①の3名は順不同②のスコアラーが最後に記入し、副審・主審の順でサイン

大会名 Competitive	平成19年度高校総体〇〇				チームA Team	9 - 11 11 - 9 22 - 14 31 - 19 〇 - 〇	チームB Team	主審 Referee 〇〇〇〇 ④	A. スコアラー A. Scorer △△□□ ①
No. A-1	Year	Month	Day	Time	〇〇高校 73	53	〇△高校	副審 Umpire △△△△ ③	タイムマー・Timer □□△△ ①
場所 Place	唐津市文化体育館				〇〇県)		〇△県)	スコアラー・Scorer □□□□ ②	24秒オペレーター 24' Operator △□□△ ①

チームA Team	〇〇高校		タイムアウト Time out	5	8	3
選手氏名 Name of Players	No.	Pl.	ファウル Fouls			
1 〇〇 〇〇	4	×	P			
2 〇〇 〇〇 CAP)	5	×	P1 P2			
3 〇〇 〇〇	6	×	P P P2			
4 〇〇 〇〇	7	×	R			
5 〇〇 〇〇	8	×	P P1 P B			
6 〇〇 〇〇	9	×	T1			
7 〇〇 〇〇	10	×	U2			
8 〇〇 〇〇	11	×	D2			
9 〇〇 〇〇	12	×	F F F F F			
10 〇〇 〇〇	13	×	U2 P U2 D D			
11 〇〇 〇〇	14	×				
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
コーチ Coach	佐賀コーチ		サイン Signature	CZ	BZ	
A. コーチ A. Coach	佐賀Aコーチ		佐賀			

①タイムアウト

前半2回、後半3回、各延長1回タイムアウトが取れる。使った時は経過時間 分単位 例 残時間3'23の場合10分ビロドの時は、7と書く。使わなかった時は二本線を引く。

②Pl-in欄 ゲーム出場の記録)

スターターの5人はコーチからサインをもらう時、×を付けておき、ゲーム開始に確認して○を付ける。後から出場した選手は×のみ付ける。(スコアラーが記入する)

③キャプテン (CAP)

コーチからサインをもらう時、チームキャプテンを確認し (CAP)を記入する。あらかじめ右側を空けておく。

コーチからはサインだけ記入してもらう。スターターの5人中からはゲームキャプテンを審判が確認する。2007年度から変更

④ファウル欄 ファウルの記録)

※ファウルの種類を表す文字を記入

※フリースローがある場合にはその数を右下に書き添える。(フリースローが相殺される場合にはCを書き添える)

※前半終了時に太い線で枠を区切る

※ゲームの終わりに使用しなかった枠に横線を引く。

※新たにアンスポ 2回で失格・退場になった。残りのパーソナルファウル欄にはDを書き入れる。

※各ビロド毎にファウルを囲む

⑤ファウルの種類を表す文字 審判ジェスチャー

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
- T ... テクニカル・ファウル
- U ... アンスポーツマンライク・ファウル
- D ... ディスクォリファイング・ファウル
- F ... ファイティング

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)

C ... コーチ自身のスポーツマンらしくないふるまいに対する

テクニカル・ファウル

B ... アシスタント・コーチ、交代要員、チーム関係者のテクニカル・ファウル

F ... ファイティング

⑥チームファウル

プレイヤーにファウルが記録されるたびに数字を×で消していく。コーチに記録されるファウルはチーム・ファウルとして数えない。



2 ②スコアラー

ランニング・スコア RUNNING SCORE			
A	B	A	B
1	6	26	4
5	2	27	
3	7	28	6
6	4	29	
5	8	30	8
6	6	31	
7	4	32	9
8	8	33	
4	5	34	11
10	10	35	
8	6	36	7
12	12	37	
8	13	38	8
14	9	39	
8	9	40	8
16	16	41	
7	11	42	7
18	11	43	
19	19	44	9
4	7	45	9
21	21	46	
5	9	47	6
23	23	48	
5	10	49	7
5	25	50	

⑧フィールド・ゴール 2点・3点)

得点合計の数字を斜線／で消し得点した選手の番号を横に記入する。3点の場合は、選手の番号を得点の横に記入し○で囲む。

⑨フリースロー

得点の数字を●で消し得点した選手の番号を横に記入する。※不成功だったフリースローは記入しない。

⑩ピリオドの終了

得点合計の数字を○で囲み、下に1本の太線を引く。

⑪色の使い分け 変更)

第1、第3ピリオドは赤、第2、第4ピリオド又は延長は黒

⑫試合終了 延長があればその最終のみ)

最終の得点合計の数字を○で囲み、下に2本の太線を引く。その下の未使用の欄には黒色で斜線を引く(左上から右下に引く)

⑬得点は全て黒色で記入する。

延長は何度行われても得点を1行にまとめて記入する。

⑭記録がすんだら○数字の順にサインをする。

(タイマー、24秒オハレター、A.スコアラー)括弧内は順不同でスコアラーが最後に記入、それから副審、主審の順

ケース		タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められる
審判の笛による中断	ファウル	両チーム	両チーム
	ヴァイオレーション	両チーム	両チーム
	ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム	両チーム
	負傷などの理由による中断	両チーム	両チーム
フィールドゴール	通常時間帯 (下記以外の時間帯)	得点されたチーム	どちらも認められない
	最後の2分間 第4、各延長時間のみ)	得点されたチーム	得点されたチーム
スロースロー	試合中のフリースローの最終投が得点と認められた場合	※両チーム	※両チーム
シグナル ブザー(約3秒)の後座ったままで行う			

※フリースローの最終投が得点と認められた場合、2006年度から両チームに交代及びタイム・アウトが認められることになった。(チャージド・タイム・アウトからタイム・アウトに変更)

その時期は、スロー・インする人がボールを持つ前までに申し出る事が必要で、持ってしまったら取ることはできない。

テーブル・オフィシャルズの主な仕事①

タイマー ゲーム・クロックの操作)

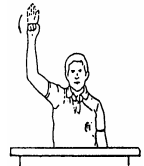
タイムインは、

1. ジャンプ・ボールでトスアップされたボールをジャンパーがタップしたとき。
2. アウト・オブ・バウンズからスロー・インされたボールにコート内のプレイヤーが触れたとき。
3. フリー・スローが不成功で、リングに当たったボールにプレイヤーが触れたとき。

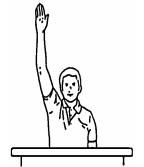
タイムアウトは、(タイム・アウトとは違う)

1. 審判が笛を鳴らしたとき。
2. フィールド・ゴールで得点されたチームからタイム・アウトの請求があったとき。
 - ・ゴールの前に請求があれば、ゴールされた瞬間に止める。
 - ・ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求があればその瞬間にとめる。
 - ・プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求があったときは、時計を止めない。
3. 第4ピリオドと各延長時限の最後の2分間にフィールド・ゴールが成功したとき。
(ボールがバスケットの中にとどまるか、通過した瞬間に止める)

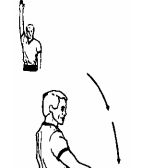
〔注意〕 ゲーム中、24秒の合図が鳴っても、ゲーム・クロックを止めてはならない。



タイムイン



タイムアウト



タイムイン



得点の
キャンセル



ジャンプボール・シチュエーション



キックボール



リセット

24秒オペレーター ショット・クロックの操作)

スタートは、

1. ジャンプ・ボールでトスアップされたボールをジャンパーがタップしたのち、どちらかのチームがボールをコントロールしたとき。
2. どちらか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。

ストップは、

1. ショットが成功又はショットのボールがリングに触れたとき。
(パスのボールは継続)
2. 相手チームにボールコントロールが移動したとき。
3. 審判が笛を鳴らしたとき。

リスタート 継続スタートは、

(ストップした後、同じチームのスロー・インでゲームを再開する場合)

ストップした要因	次の処置
・ファウル ・ジャンプ・ボール・シチュエーション 審判の合図を確認) 但しボールをコントロールするチームが同じ場合は継続する。 ・キックボールのヴァイオレイション 審判の合図を確認) ・防御側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断 審判の合図を確認)	リセット 新たに24秒を計る)
・防御側チームがボールをアウトにしたとき ・ダブルファウルで引き続き攻撃側にボールが与えられるとき ・攻撃側チームの負傷者を保護するためのゲーム中断 ・攻撃側チームの何らかの原因によるゲーム中断	継続 残り時間を計る)
・どちらのチームにも関係のない理由によるゲーム中断 審判の合図を確認)	原則としてリセット 新たに24秒を計る)

ポゼッションの表示 ※スコアラーが行う)

1. 第1ピリオドを始めるジャンプ・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、そのチームの相手チームの攻撃する方向をアローで示す。
2. その後は、ジャンプ・ボール・シチュエーションごとに交互に表示を逆にする。
※スロー・インの終了は、ボールがコート内のプレイヤーに触れるか、スロー・イン時にスロー・インする人がヴァイオレイションを宣せられるかである。
(アローを逆向きに変える)
3. 第2、第4ピリオドは、第1、第3ピリオド終了時のアローの示す方に攻撃するチームから再開される。
注意：第3ピリオドは攻撃するバスケットを交換するので第2ピリオド終了時、すぐにアローを逆向きに変える。(審判と確認しあう)

テーブル・オフィシャルズの主な仕事②

24秒オペレーターの役割について

①ボールのコントロールの確認

ボールに触れただけではコントロールしたことにはならない。次のケースはゲーム・クロックが動いている間にコントロールの開始や移動が起こるので特に注意する。

ジャンプ・ボールの後や、リバウンド争いの状態のとき

どちらも、新たに24秒をはかるケースだが、プレイヤーがボールに触れた瞬間にはコントロールが始まらないことが多い。計測開始は、どちらかのチームがボールをコントロールしたことを確認して行う。

パスやドリブルのスティールを狙うとき

防御側プレイヤーがパスやドリブルのボールに触れただけ、その後にルーズボールの状態になった場合を含む)では攻撃側の24秒は終わらない。防御側プレイヤーがボールをコントロールするまでは24秒の計測を続ける。

②ショットされたとき

ショットされた場合、そのボールがリングに触れるかどうか細心の注意を払い、**触れた瞬間に24秒計をリセット**することに心掛ける。残秒0となった瞬間にブザー(または笛)を鳴らすようにする。

※ショットされたボールがリングに触れず、再び同じチームの選手がボールを保持した場合は、24秒を継続。

＜参考＞ショットのボールが空中にあるときにブザーが鳴ったあとは次のようになる

- ・ショットが成功すれば得点は認められる。
- ・ショットのボールがリングに触れれば、プレイは続けられる。(ゲーム・クロックも止められない)
- ・ショットのボールがリングに触れなければ、24秒のヴァイオリションとなる。**注意 下記④**

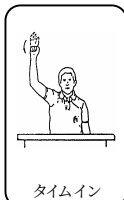
③審判の合図

審判がリセットの合図をしたらその判断に従う。また、継続かリセットかで迷う場合は審判の判断を仰ぐ。

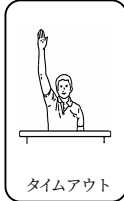
(左図参照)

④24秒が成立しても継続できると審判が判断した場合

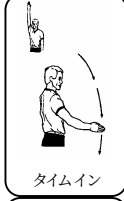
ボールがコントロールされてから、新たに24秒を計りはじめる。



タイムイン



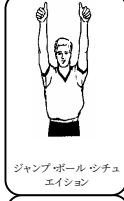
タイムアウト



タイムイン



得点の
キャンセル



ジャンプボール・シチュエーション



キックボール



リセット

ケース		タイム・アウト が認められるチーム	交代が認められる
審判の笛による中断	ファウル	両チーム	両チーム
	ヴァイオリション	両チーム	両チーム
	ジャンプ・ボール・シチュエーション	両チーム	両チーム
	負傷などの理由による中断	両チーム	両チーム
ゴールの後のルド	通常時間帯 (下記以外の時間帯)	得点されたチーム	どちらも認められない
	最後の2分間 第4、各延長時間のみ)	得点されたチーム	得点されたチーム
スロー・イン	試合中のフリー・スローの最終投が得点と認められた場合	※両チーム	※両チーム
シグナル ブザー(約3秒)の後座ったままで行う			

合図のタイミング 審判の笛の後)

合図は、審判がヴァイオリションやファウルの伝達を終えたあと速やかに行う。次の状態になったら合図を控え、次の機会まで待つ。

- ・フリー・スローをさせる審判がプレイヤーにボールを渡した。
- ・スロー・インをする場所で、審判がプレイヤーにボールを手渡す

合図のタイミング (ワールド・ゴールの後)

チャージド・タイム・アウトや交代の予想される場面では、ベンチの様子などに注意を払い、請求・申し出に即座に対応するように心がける。

- ・ゴールの前に請求・申し出があればゴールされた瞬間に合図をする。
- ・ゴールの後プレイヤーがスロー・インのボールを手にする前に請求・申し出があればその瞬間に合図する。
- ・プレイヤーがスロー・インのボールを手にした後に請求・申し出があったときは、合図をしない。

・ブザーは、50秒で1回目、1分(60秒)で2回目の合図をする。2005年度変更

※ゲーム中のフリー・スローで最終投が得点と認められた場合 (2006年度からの新ルール)

両チーム交代及びタイム・アウトがとれる。

スロー・インするプレイヤーがボールにさわる前までに請求する。

交代であれば交代要員がオフィシャルに直接申し出する。

・タイム・アウトならコーチがスコアラーに直接請求する。(ビジュアルコンタクトもOK)