

テーブル・オフィシャルズ マニュアル (Nagasaki)

長崎県バスケットボール協会

審判委員会 TO 担当

1. はじめに

このマニュアルは2018バスケットボール競技規則に基づいて作成しています。基本的に全てのカテゴリーに共通するものとして運用していくものとします。(なお、ミニについてはルール上の差異を除いて、本マニュアルに準じてクルーへの指導をすること。)

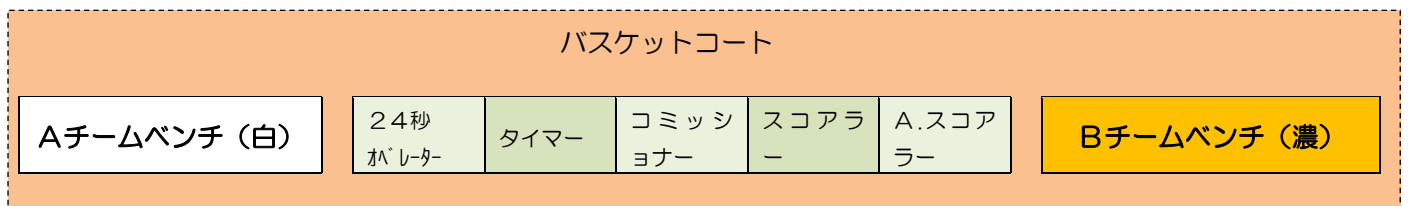
2. テーブル・オフィシャルズの心構え

- ① テーブル・オフィシャルズは、審判の補佐をするものであるが、審判とともに規則に従ってゲームを公正かつ円滑に進行させるという重要な役割があることを自覚する。
- ② テーブル・オフィシャルズ同士がお互いにゲームの進行を声に出して確認し合うことが大切である。
また、審判、プレイヤー、チーム・ベンチ、観客らとの間の対話や連絡のほとんどはシグナルや合図器具による。正しくはっきりとしたシグナル、アイコンタクト、声を十分に使うこと。
- ③ ルールを正しく理解し、またトラブルや不測の事態が生じた場合は、審判とのコミュニケーションを欠かさないこと。
- ④ ゲームはプレイヤー、チーム・ベンチ、審判、観客。そしてテーブル・オフィシャルズの協力によってつくられるものである。素晴らしいゲームにするために最大の努力をほらい、緊張感を持ち続けるようにならないといけない。見られているという意識をもつこと。

3. オフィシャルズの確認事項

テーブル・オフィシャルズの基本的な配置は下図の通りである。自分たちのゲームの直後でも、早めに席について器具に慣れよう。試合開始までにゲーム用器具が正しく作動するかを確認する。

- ① 早めに席について、器具に慣れる。(修正方法も確認してください)
テーブルオフィシャルの基本配置(得点・ブザー係を設置する場合は機器の配置による)



- ② **姿勢・服装を正しくする。**(背筋を伸ばす。肘をつかない。足を投げ出さない。)

★すべてのオペレーションは座ったまま行うこと。

- ③ **ブザーは1回押しで「ブザー! (約3秒)」と鳴らす。(2度押しはしない。)**

※レフェリーに確認を求める場合「ププッ」短く2回鳴らす。

- ④ 「シグナル」 = 交代・タイムアウト・OKサイン

★アイコンタクトを忘れないこと。

★審判が同じシグナルを出すまで、はっきりと出し続ける。

★タイミングを十分確認する。(ミスによってゲームを止めない)

- ④ それぞれのミスがないように大きな声を出し、互いに確認しあう。

※テーブル両端の24秒係とA・スコアラは、常にベンチの動きに気を配る。

※「交代」や「タイム・アウト」の要求・キャンセルは、即時に全体(特にスコアラとブザー)に伝える。

《声の出し方の例》






- (1) 得点 「白9番2点 (あるいは3点)」
- (2) タイムアウト・交代
「白, タイム・アウト!」(キャンセルの場合あり)
「白, 交代!」
- (3) ファウル
スコアラール:「白7番2回, チームファウル3回」
⇒A・スコアラール:「OK!」
- (4) 各時限の終了時(残り8秒よりカウントダウン)
タイマー:「8. 7. …3. 2. 1. (ブザー!)」
- (5) 24秒は残り8秒よりカウントダウン
24秒計:「8. 7. …3. 2. 1. (ブザー!)」



4. 開始からと終了までの流れ

| 時間 | 仕事の分担と内容 | |
|----------------|----------|--|
| 10分前 | | |
| 3分前 1分30秒前 | タイマー | ブザー(ホーン)を鳴らして知らせる |
| 1P | スコアラール | ポゼッションアローの表示 赤の筆記具で記入 1P終了後スコアに黒で得点記入 |
| インターバル 30秒前 | タイマー | 2分計測 ブザー(ホーン)を鳴らして知らせる |
| 2P | スコアラール | 黒の筆記用具で記入 2Pが終了したらスコアに黒で得点を記入 |
| ハーフタイム | スコアラール | ポゼッションアローの向きを変える |
| 3分前 1分30秒前 | タイマー | 10分を計時 デジタイマーのコートチェンジ ブザー(ホーン)を鳴らして知らせる |
| 3P | スコアラール | 赤の筆記用具 3Pが終了したらスコアに黒で得点を記入 |
| インターバル 30秒前 | タイマー | 2分計測 ブザー(ホーン)を鳴らして知らせる |
| 4P | スコアラール | 黒の筆記用具で記入 2Pが終了したらスコアに黒で得点を記入 |
| 試合終了 | スコアラール | スコアシートをまとめる |
| | 全員 | A・スコアラール/タイマー/ショットクロックオペレーター/ スコアラールの順でサインする。 |

5. テーブル・オフィシャルズの構成と基本的な任務

| 名 称 | 主な任務 |
|--|--|
| <p>スコアラー</p>  <p>タイムアウト ※片方の手は指1本</p> <p>交代(ベンチを指す必要なし) ※×を頭上で行ってもよい</p>  | <p>①スコアシートの記入。(正確に、定規を使って丁寧に！) ※第1と第3ピリオドのみ、赤ペンで記入する。 ※得点表示とランニングスコアを常に確認する。 ※3Pのときは、番号に○をつけること。 ※ピリオド終了後の得点に○をつけ、横線を引く。 ※ファウル、交代の番号を確実に記入する。 ※個人ファウルはピリオド毎に線で区切る。 ※タイムアウトは「経過時間」を記入する。</p> <p>③OKサインは、大きく審判とアイ・コンタクトをとる。 ④<u>ポジションアローの表示(A・スコアラーが確認・協力する)</u> ⑤交代とタイムアウトを審判に合図する。(ブザーは3秒鳴らす)</p> |
| <p>アシスタント・スコアラー</p> | <p>①<u>スコアラーに声で協力。</u>(スコアラーの記入ミスがないかも確認！) ②ファウル数の表示をスムーズに行う。 ※<u>チームファウルは「5」まで表示する。</u> ⇒審判に2ショットが与えられる場合は報告する。 ※<u>個人ファウルは5秒間わかりやすく表示する。</u> ⇒退場の場合は合図を鳴らし報告する。</p> <p>③右側チームの交代要員の番号の確認とタイム・アウト請求の確認</p> |
| <p>タイマー</p>  | <p>①競技時間等の計測およびブザーによる合図。 ※最終ピリオド残り2分はシュート成功時に止める。</p> <p>②<u>タイム・ストップ時は大きく片手を上げる。</u> ※フリースローは最後の1投で手を挙げる。</p> <p>③24秒のカウントダウンの補助と確認。 ④タイム・アウト50秒と60秒の合図。</p>  |
| <p>ショットクロックオペレーター</p>  | <p>①24秒の操作を行う。(24/14秒リセット) ※バックコートファウルとフリースロー後は例外を除き24秒リセット ※ボールがリングにふれてリセットした後は、どちらかが保持を確認してからスタートする。 ※<u>アウトオブバウンズはすぐにリセットしない。</u></p> <p>②スローインの場合は選手に触れたときにスタート。 ③連動機能がない場合は「0秒」のブザーを鳴らす。 ④<u>左側チームの交代要員の番号の確認とタイム・アウト請求の確認。</u> ⑤タイマーへの声の協力と確認。(残り時間のカウントダウンの補助)</p> |

※会場の機材やその他の理由により、分担を変更する場合があります。