

# テーブル・オフィシャルズ 事前チェックシート H30(10月改定)

☆スコアラー(スコア)・Aスコアラー(AS)は連携して業務を行っていることを常に意識しましょう。

## スコアラー(SC) ※別紙参照

○メンバー表とスコアシートの選手氏名を確認。使用しない選手氏名欄、No.、Pl-inに横棒、ファウル欄に左上から右下に斜線。

○試合開始約5分前までにスタートチェック コーチが来たら「スタートのチェックとサインをお願いします。といい、ペンを渡す。コーチはPl-inに×(黒)、サインをする。 → キャプテンを聞き、名前の後ろに(CAP)を記入

○ペンの色を確認 (第1Q 赤 第2Q 黒 第3Q 赤 第4Q 黒)

※交代選手の×は、そのクォーターの色で記入(よく間違えられます)

第1Q コーチサインまで黒 → 審判とスタートチェック赤○ ※間違いがある場合は審判に伝える

→ 第1Q終了後、最後の得点に○、アンダーライン、ま度を赤で記入

→ 第1Qの得点記入は黒

第2Q 最後の点に○とアンダーライン、前半のパーソナルファウルを囲む、前半使用していないタイムアウト欄に二重線、

第2Qの得点記入、ま度を黒で記入

第3Q 最後の点に○とアンダーライン、ま度を赤で記入 → 第3Qの得点記入は黒

第4Q 最後の得点に○とアンダーライン、第4Qの得点記入、使用していないタイムアウトに二重線、ま度を黒で記入

試合終了時 最後の得点に二重アンダーライン、後半のパーソナルファウルを囲む、パーソナルファウルに横棒、使用していないタイムアウトに二重線、使用していないランニングスコアに左上から右下に斜線、延長戦が無い場合には/(スラッシュ)、

総得点、勝者チーム名記入 ま度を黒で記入

延長戦 チームファウルは継続、タイムアウトは1回。黒で記入

○試合開始前に、チーム名、ユニフォームの色、攻める向き、ベンチの向きを要確認。

(書き直しになる主な原因になります)

○訂正は丁寧に2重線 10 → ~~10~~ 枠内のスペースに正しい数字などを記入

○ファール・ゴール(2点・3点)は斜線/ (右上から左下)。

○総得点を得点表示担当に伝える。スコア「白○番○○点目」AS「○○点对□□点」

○試合開始時、ポゼッションをAスコアラーと要確認。

○フリースローは●(点数を丸をつける)

○ファールコール中は記入をやめ、審判を見る(勝手に判断をしない)。OKサイン。

Aスコアラーにパーソナルファウル、チームファウルの個数を伝達。スコア「白○番○回目、チーム□回目」

○ポゼッション

第2Q終了後、向きを変える(審判とのアイコンタクト)

※スローインが完了する前にファウルなどにより処置がない場合、ポゼッションは変わらない(タイマーが動かず、スローインが完了していない)

## A・スコアラー(AS) (得点、ファウル、タイムアウトなど表示全般)

○スコアラーの作業をフォローする(声を出して確認)。スコアラーの記入間違いがないか確認。

○パーソナルファウル、チームファウルの表示を、スコアラーと確認の上、審判のコール後すみやかにおこなう。スコアシートを覗き見ても良い。

○パーソナルファウルの表示は5秒程度。ファウルフラッグを頭上にまっすぐ挙げ、ベンチに数字が見える向きに2~3秒、コートから見える向きに2~3秒(右図参照)、掲示する。

○チームファウルが4個になり、警告表示(赤表示)をするのは、

審判が選手にボールを渡した瞬間(ライブになった時)。

→ ボールを渡す瞬間からインプレイとなり、フリースローが生じるため。

○右側ベンチからの交代、タイムアウトをTO席中央のブザー係に素早く確実に伝達すること。

○Aスコアラーは表示全般を担当する(得点、ファウル、タイムアウト数など)。(会場の機材配置による)



☆タイマー(TM)・ショットクロックオペレーター(SC)は、連携して業務を行っていることを常に意識しましょう。

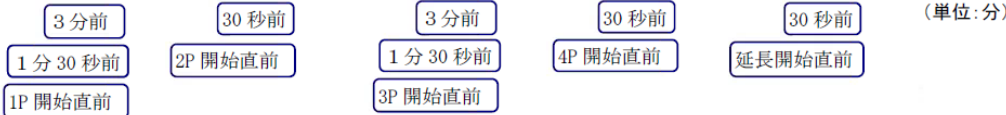
※スタート、ストップの声掛けの連携（両方で声を掛け合う。カウントダウンを相互で行う。）

→タイマー、24秒計のスタート・ストップがずれるのは、

試合の始まり（トスアップ）とフリースローの最後の1投が外れたときのみ。

タイマー(TM) ※下表の○分前でブザーを鳴らす。

	ゲーム前	1Q	インタ ヴァル	2Q	ハーフ タイム	3Q	インタ ヴァル	4Q	インタ ヴァル	延長
高校・一般			2	10	10	10	2	10	2	5
中学		8	2	8	10	8	2	8	2	3



○審判が手をあげたら（ゲームを止めたら）、同時に手を上げる。

○審判が手を下げたら（選手がボールに触れたら）スタート。上げている手を握り下ろす。

※ストップ→手を開いて上げる。 スタート→手を握り下ろす。

○ゲームクロックを止めている間は、手をまっすぐに上げておく。「ファウル中」、「タイムアウトの間」と「フリースローが続くまたはスローインになる場合」は手を上げて必要性はない

○タイマーが動いているか、止まっているかを必ず目視して確認すること。

○誤ってタイマーが進んでしまった場合、審判を呼び、時間を戻す指示を仰ぐ（勝手に戻さない）。

○第4Qおよび延長残り2:00以降はルールが増える（2:10からカウントダウン。業務が変わることへの意識付け）

ショット・クロックオペレーター ※別紙参照

○基本は「リングにボールが触れたらリセットを押したまま「表示なし」。DFがコントロールしたら24秒、OFがコントロールしたら14秒。ショットが成功したら非表示のまま。

○各クォーターの始まりは「24」を表示。

○フリースロー時は、リセットボタンを押したまま『表示なし』。

ルーズボールは計測を継続（リセットもストップもしない）

リングに当たった後のリバウンド、ルーズボール → リセットボタンを押したまま（表示なし）

○ゲームクロックが24秒以下の場合の操作は別紙。  
※基本は24秒を表示して止める。14秒以上でORが生じた場合は14秒を計測。ゲームクロックが止められたとき、残りが14秒未満であれば、「表示なし」にする。

『慌てない』・『リセットしない』・『あと1秒で鳴る！→鳴っても良い！』

※慌ててリセットをしないことが重要

得点・ブザー（本来、得点はAスコアラー、交代・タイムアウトのブザーはスコアラー、時間に関するブザーはタイマーの業務）

○試合開始前、ハーフタイムは残り3分、1分30秒で、第1・2Q間、第3・4Q間は残り30秒でブザーを鳴らす。

○審判の得点ジェスチャーをよく見て、間違えないように（スコアラー、Aスコアラーと常に確認）。

○得点を入れた後、毎回、総得点が何点かをスコアラーに伝える（スコアラーは正しいか確認）。

○ハーフタイムではコートチェンジ操作。得点を確認。

○タイムアウト、交代に常に気を配る。

→ タイムアウト、交代の申請があった場合、ブザーを鳴らし、頭の上で大きくジェスチャー

※タイムアウトはストップウォッチで計測し、50秒、1分にブザーを鳴らす。

ケース	タイム・アウトが認められるチーム	交代が認められるチーム
審判が笛を吹いたとき ファウル、ワイオレイション ジャンプ・ボール・シチュエーション プレイヤーの負傷などによる中断	両チーム	両チーム
フィールド・ゴールの直後	得点されたチーム	どちらも認められない （第4ピリオドと各延長時間の最後の2分間は得点されたチーム）
最後のフリースローが成功した直後 （後にセンター・ラインの延長からのスロー・インが与えられる場合は、成功しなかった場合も含む）	両チーム	両チーム
合図（合図器具とジェスチャー） 座ったままで行う	ブザー（前）を3秒程度鳴らした後に右の合図をする	ブザー（前）を3秒程度鳴らした後に左の合図をする

※第4Qまたは延長戦の最後の2分間に、得点されたチームの交代があったとき、相手チームの交代も認められる。

※上述の交代が認められたとき、得点したチームのタイムアウトが認められる。

モップパー（格好良くしましょう）

- コート全面 開始1分30秒前 第1Qと第2Qの間 ハーフタイム残り1分30秒  
第3Qと第4Qの間
- タイムアウト リング下を中心にできるだけ
- 試合中 試合進行の妨げにならないように随時。  
※特に選手が転倒したときなど、モップを持ってコートサイドに移動し、  
試合の状況を確認しながら素早くモップがけ。  
→ 審判や選手に促されてから移動をしないように！

モップパー（格好良くしましょう）

- コート全面 開始1分30秒前 第1Qと第2Qの間 ハーフタイム残り1分30秒  
第3Qと第4Qの間
- タイムアウト リング下を中心にできるだけ
- 試合中 試合進行の妨げにならないように随時。  
※特に選手が転倒したときなど、モップを持ってコートサイドに移動し、  
試合の状況を確認しながら素早くモップがけ。  
→ 審判や選手に促されてから移動をしないように！

モップパー（格好良くしましょう）

- コート全面 開始1分30秒前 第1Qと第2Qの間 ハーフタイム残り1分30秒  
第3Qと第4Qの間
- タイムアウト リング下を中心にできるだけ
- 試合中 試合進行の妨げにならないように随時。  
※特に選手が転倒したときなど、モップを持ってコートサイドに移動し、  
試合の状況を確認しながら素早くモップがけ。  
→ 審判や選手に促されてから移動をしないように！

モップパー（格好良くしましょう）

- コート全面 開始1分30秒前 第1Qと第2Qの間 ハーフタイム残り1分30秒  
第3Qと第4Qの間
- タイムアウト リング下を中心にできるだけ
- 試合中 試合進行の妨げにならないように随時。  
※特に選手が転倒したときなど、モップを持ってコートサイドに移動し、  
試合の状況を確認しながら素早くモップがけ。  
→ 審判や選手に促されてから移動をしないように！