

テーブル・オフィシャルズ 事前チェックシート H30

☆スコアラー・Aスコアラー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 ※別紙参照

○最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、Pl-inの空白に横線、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「最初に出場する選手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1P 赤 第2P 黒 第3P 赤 第4P 黒)

※交代選手の×は、そのピリオドの色で記入(よく間違えられます)

第1P 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1P終了後、最後の得点に○、アンダーライン、までを赤で記入 → ピリオドの得点記入は黒

第2P 最後の点に○とアンダーライン、第1・第2Pのパーソナルファウルを太線(黒)で囲む、前半使用していないタイムアウト欄に二重線、ピリオドの得点記入、までを黒で記入

第3P 最後の点に○とアンダーライン、を赤で記入 → ピリオドの得点記入は黒

第4P 最後の2分までに後半最初のタイムアウト認められなかったときは、最初の枠に二重線。

最後の得点に○とアンダーライン、後半使用していないタイムアウト欄に二重線、ピリオドの得点記入、までを黒で記入

延長戦 チームファウルは継続、タイムアウトは1回。終了後のスコアの処置は、第4Pで終了した場合と同じ。

ゲームの終わり 最後の得点の下は二重アンダーライン、パーソナルファウルを太線(黒)で囲む、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、ピリオドの得点記入、延長がない場合は/(スラッシュ)、総得点、勝者チーム名記入 を黒で記入

○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~~ スペースに正しい数字などを記入

○フィールドゴール(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「白○点、青○点」

○フリースローは●(黒丸をつける)

○ファウ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。

A・スコアラー(サブスコアシートありません)

○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、次にコートから見える向きに2~3秒(右図)、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)。

→ 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、TO数など)。(会場の機材配置による)



☆タイマー・ショットクロックオペレーターは、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）

→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一投が外れたときのみ。

タイマー ※下表の○分前でブザーを鳴らす。

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



○審判が手を下げたら（選手がボールに触れたら）スタート。

○審判が手をあげたら、一緒に手を上げる。下げたらおろす。

※ストップ→手を開いて挙げる。 スタート→手を握り下ろす。

○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）。

○延長戦の残り時間が2分以降は第4Pと同様になる。

ショット・クロックオペレーター ※別紙参照

○左側ベンチからの交代、タイムアウトをスコアラーに素早く確実に伝達すること。

○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』。

○審判のリセットのジェスチャーをよく見ること。

ルーズボールはそのまま計測（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（非表示）

『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（得点はAスコアラー、ブザーはスコアラーの業務）

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

○試合開始時、ポゼッションをスコアラーと要確認（電光掲示板に点灯させる）。

○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。ポゼッション、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50秒、1分でそれぞれブザーを鳴らす。

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（笛）を3秒程度鳴らした後に右の合図をする	ブザー（笛）を3秒程度鳴らした後に右の合図をする

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

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1Pと第2Pの間 ハーフタイム残り1分30秒
第3Pと第4P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1Pと第2Pの間 ハーフタイム残り1分30秒
第3Pと第4P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1Pと第2Pの間 ハーフタイム残り1分30秒
第3Pと第4P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1Pと第2Pの間 ハーフタイム残り1分30秒
第3Pと第4P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！