

テーブルオフィシャルマニュアル

「テーブルオフィシャル」は、こんなことをします！

オフィシャルをする人

試合に負けたチームから、その次の試合のテーブルオフィシャルを担当。ただし、第1試合については、第3試合のチームが担当する。(開会式で伝える。) テーブルオフィシャルは1名に限らず、2名でもよい。

①メンバー表(スコアカード)の記入について

○メンバー表は試合前に各チームが提出。受け取ったメンバー表にスコアをつける。

- ・得点の確認とチェック(ワンゴール1点)
- ・反則(ファウル)の確認とチェック
- ・各ゲームのスターティングメンバーの確認とチェックなど

※試合が終わったら、2部(1試合分)そろえて、本部へ提出する。

<記入例>

少年団バスケットボール・メンバー表 ○○小会場												
午前・午後 第1試合		※チーム名	神戸A					ゼッケンの色				
ゼッケンNo.	※名前	※スターティング 1G2G3G	反 則					得 点				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	中央 一郎	/	○					/				
2	東灘 二郎	/	○	○	○			/				
3	灘 三郎	/						/				
4	兵庫 四郎	/	○	○				/				
5	長田 五郎	/						/				
6	須磨 六郎	/						/				
7	垂水 七郎	/						/				
8	北 八郎	/	○					/				
9	西 九郎	/						/				
10	三宮 太郎	/						/				
11	元町 次郎	/						/				
12	六甲 史郎	/						/				
13	鈴蘭 吾郎	/						/				
14	舞子 哲郎	/						/				
15		/						/				
			○									

得 点

→シュートが入るごとに斜線(/)を入れる。
試合終了後は、得点板の表示と点数が合っているかを確認。審判とも確認する。

個人ファウル

→ファウルがあったとき、個人欄に○印を入れる。
一試合に5回ファウルをすると退場となるので、5回目になったら笛を吹いて審判に知らせる。(4回目になった時点でも、審判に知らせる。)

スターティングメンバーチェック

→第2ゲーム・第3ゲームのスターティングメンバーをチェックし、斜線(/)を入れる。
第3ゲームでメンバーチェンジがあった場合は、新しくゲームに出場したメンバーに斜線(/)を入れ、ベンチに下がったメンバーには反対向きの斜線(\)を入れて×印にする。

ベンチファウル

→ベンチのファウルについては、この欄に記録する。

←テクニカルファウル(ベンチ)

☆各チームの代表者(責任者)は、※印のみ記入する。ただし、スターティングメンバーは、1G(1ゲーム)の欄に最初に出場する選手5名のみ/印を記入する。
☆名前の欄の記入は、試合でつけるゼッケン番号と同じになるように注意する。
☆メンバー表は、試合開始前にオフィシャル席に提出する。

② タイマーについて

第 1 ゲーム 5 分間

第 2 ゲーム 5 分間

第 3 ゲーム 5 分間 ※原則としてどのゲームも時間を止めない

☆ジャンプボールでジャンパーの選手がボールをタップした（触れた）時から計時を始める。

☆第 3 ゲームで作戦タイム（30 秒）の時だけ時計を止める。

※作戦タイムはゲームが止まった時、および相手チームのシュートが入った時にとることができる。

（30 秒の計時もする）

※作戦タイムの時のみ、どちらのチームもメンバーチェンジができる。

☆ゲームの終了が近づいてきたらオフィシャルは立ち上がって終了が近いことを審判に知らせる。

ゲームが終了したら、大きな音で笛を鳴らし、手を挙げて審判に知らせる。

③ ファウルの記録・表示について

○ファウルがあった場合は、メンバー表にファウルがあったことを記録する。

※ 審判がオフィシャルに、その選手のチームとナンバーを知らせる。それを聞いてメンバー表の個人欄に○印で記入、その選手のファウルの回数を確認する。

○5 回目の個人ファウルの際は、笛を吹き、2 人の審判に知らせ、交代選手の確認をする。

★オフィシャルの基本的な仕事は、以上です。

○ゲームの中で問題がおきたり分からないことが起きたりした場合は、オフィシャル席の後ろに必ず他の試合の審判員または本部役員がいるので、いつでも相談してください。

※特に、次ページ以降の内容については、試合によっては判断が難しくなる場合もあります。必ず、本部役員または審判員と一緒に判断・助言をしますので、ご安心ください。

④ オルタネイティング・ポジション・ルールの表示について

◎ こんな場合には、両チーム交互にスローインで再開します。

- ・両チームのプレーヤーどうしでボールの取り合いになった時（ヘルドボール）
- ・両チームのプレーヤーが同時に触れて、ボールがコートの外に出た時
- ・だれが最後に触れてボールがコートの外に出たか審判がわからなかった時
- ・両チームのプレーヤーが同時に反則をした時
- ・シュートやパスをしたボールがバックボードとリングの間にはさまったり、リングの上にとったままになったりした時

○ 2ゲーム、3ゲームのスタート時



両チーム交互に（オルタネイト表示に従い）スローインで再開

☆ テーブルオフィシャルは、次にどちらのチームがスローインで再開するかを矢印で表示します。

○ いつ、どちらの向きに矢印を表示し始めればよいか？

→ ジャンプボールで、ジャンパーにタップされたボールをどちらかのチームが最初に保持した時に、その保持したチームの相手チームが攻めている方向に矢印を置く。

○ いつ、矢印の向きを変えればよいか？

→ オルタネイティング・ポジション・ルールの適用でスローインされたボールが、コート内のプレーヤーに触れるかスローインをするチームのバイオレーションが宣せられた時に、矢印の方向を変える。

⑤ タイムアウトについて（第3ゲームのみ）（メンバーチェンジ可）

○ タイムアウトの要求があった時に、笛を吹いて審判に知らせる。（以下の時）

① ファウルまたは、バイオレーション、ボールがコートから出た時

→（審判の笛が鳴った時）

② タイムアウトを要求しているチームがシュートを決められた時（相手チームのシュートが入った時） ※審判の笛は鳴らないのでオフィシャルは席を立て、強く笛を吹きゲームを止める。

その他

チーム・選手の登録について

○登録用紙に記載した選手は、どの試合にも必ず出場しなければならない。

→試合前に登録用紙の人数を確認！

○試合によって10～15人の登録メンバーを変えることはできない。

○けが・退場の場合を除き、選手全員が5分はゲームに出場しなければならない。

○ベンチには、マネージャーとして子どもが入ることも可能だが、選手と混同しないようにする。

こんな時・・・

堂々と、自信をもって（迷っている素振りには×）

○ノータイトムでのシュートの成否は、審判が、オフィシャルに対して確認を取り、その後大きく選手・コートに対してコールする。オフィシャルは時計とシューターを同時に見ながら、ボールが離れたタイミングを確認する。

けがをした時の交代について

選手にけがが発生してプレーを続けることができなくなった場合は、第1ゲームや第2ゲームであってもメンバーの交代をすることができる。

ただし、原則として以下のことを守る。

- ① 同一のプレーヤーが、3ゲームともに試合に出ないようにする
- ② けがの回復があれば、試合に復帰できる。
(けがをして交代したプレーヤーを除いて)

・ ①については、10人で参加したチームであっても可能。ただし、けがで交代する時に、交代して中に入るプレーヤーに注意する。

例えば、1Gにけがで交代が発生した時、代わりに入るプレーヤーは2Gと3Gの両方に出場する予定のプレーヤー以外から選ばなければならない。(1Gに途中出場して2G・3Gに出ると連続3ゲーム出場することになる。)

もし、10人チームで、2G出場の5名が全員3Gにも出る予定の時、1Gで負傷者が出て交代する場合は、交代したプレーヤーは2Gには出場できても3Gには出場できないので、予定を変更し、1Gに出場した子が3Gに出るようにする。

10名のチームや負傷者が出て9名になったチームも、上手く組めば出場の規定を守ることはできる。けが人等が出た場合は、その旨をまず、オフィシャルに伝える。

・ けがの程度が軽くゲームに復帰できる場合、復帰は可能であるが、そのプレーヤーが復帰することで、他のプレーヤーが出場できないことの無いように注意する。

(15人チームのような登録人数の多いチームの場合注意が必要)

・ 第1試合の開始時点で、10名そろわなかった場合(9名以下で来場した場合)は、第1試合を勝ち上がることができない。ただし、第1試合の時点で10名そろっていたチームが、けがなどにより9名または8名となった場合は、第2試合以降もそのまま試合を続けて勝ち上がることができる。

※ただし、1人が10分を超えて出場することはできない。