

# TO マニュアル

07/11/25

## スコアラー

1. スコアシートの記入法に従ってスコアシートに記入します。
2. 次のことをブザーを一回鳴らして立ち上がり、大きな声とスコアラーの合図で審判にしらせます。
  - (1) プレイヤーの5回目のファウル
  - (2) 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウル
  - (3) タイム・アウト \* 両手で(片手は一本の指) T型をしめします。
  - (4) タイム・アウトのときの交代 \* 胸の前で両腕を交差させます。
3. オルタネイティング・ポジション・ルールでスロー・インの方向を示す矢印(ポジション・アロー)を取りあつかいます。

### 注意点

- (1) 審判がファウルを取り上げたら、審判と目を合わせファウルの種類とプレイヤーの番号がわかったら、OKサインを出してスコアシートに書きます。
- (2) プレイヤーファウルとチームファウルの数をアシスタント・スコアラーにつたえます。
- (3) 審判がファウルを取り上げたときにタイム・アウトが請求されていたら、審判がファウルを伝え終わってからタイム・アウトの合図をします。
- (4) プレイヤーファウルが5回目でチームファウルが4回目の時には、さきにプレイヤーの5回目のファウルをしらせ、次にチームファウルをしらせません。
- (5) タイム・アウトは審判が笛を鳴らして時計を止めたときか、あらかじめタイム・アウトを願い出ている相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後に認められます。あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前をいいます。
- (6) 各時限の開始とヘルド・ボールが宣せられたときにはポジション・アローに手をかけ、スロー・インが終わったら向きを変える準備をします。

## スコアシートの記入法

1. 各クォーターの開始1分前に、5人のプレイヤーには出場時限①②③④の出場するらんにはっきりした斜線/をひきます。クォーターの途中か

ら交代してゲームにでたプレイヤーには、反対の斜線\をひきます。

## 2. プレイヤーとコーチのファウル

(1) プレイヤーのファウルは、一回ごとにファウルをしたプレイヤーのらんに書いていきます。

a) パーソナル・ファウルは P とし、フリースローが与えられる場合は P' と書きます。

b) アンスポーツマンライク・ファウルは U と書きます。

c) テクニカル・ファウルは T と書きます。

(2) コーチのファウル

コーチのテクニカル・ファウルは T, ディスクォリファイング・ファウルは D と書きます。

(3) コーチに記録されるファウルは、チーム・ファウルにはかぞえません。

(4) 各クォーターで起こったファウルは、P, U, T, D, の横に小さく **1, 2, 3, 4** の数字でそのクォーターを書きます。

1クォーターの場合：P<sub>1</sub>、P'<sub>1</sub>

2クォーターの場合：P<sub>2</sub>、U<sub>2</sub>、T<sub>2</sub>

(5) ゲームのおわりには残ったわくに、はっきりとした線を横にひきます。

## 3. チーム・ファウル

チーム・ファウルは、それぞれのチームにプレイヤー・ファウルがあるたびに、そのクォーターのわくに×を書いて数字をけしていきます。

## 4. タイム・アウト

タイム・アウトの記録は該当するわくに×を書きます。

使用しなかったわくは、はっきりとした線を横にひきます。

## 5. ランニング・スコア

(1) フィールド・ゴールで得点があったときは得点したチームのランニング・スコアらんの数字を/でけしていき、となりのわくに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。

(2) フリースローで得点があったときは数字を●でぬり、となりのわくに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。

(3) プレイヤーが誤って自チームのバスケットにゴールした場合はプレイヤーの番号は▲を書きます。

(4) 各クォーター、各延長時限のおわりに各チームの最後の得点をはっきり○でかこみ、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号のすぐ下に一本のはっきりした横線をひきます。

(5) ゲームがおわったときは、各チームの合計得点をはっきり○でかこみ、

最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号のすぐ下に二本の横線をひきます。

- (6) スコアボードの得点とスコア・シートのランニング・スコアがいつでもあっていなければなりません。もしちがっていてスコアシートの方がただしいときは、すぐにスコアボードの得点をなおさなければなりません。スコアシートにおかしなところがあったり、どちらかのチームから得点についてきてきたりしたときは、審判が笛をならしたときやゲーム・クロックがとめられたときに、すぐに審判にしらせませす。

#### 6. 最終手続き

スコアラは各クォーター、延長時限が終わったとき、両チームのそのクォーターの得点をスコアシートの得点らんに書きます。延長時限が何回行われても、延長のところにまとめて合計を書きます。

- (1) ゲームがおわったら、各チームでつかわなかったそのれつのランニング・スコアのわくに左上から右下にむかって斜線をひきます。
- (2) 両チームの最終得点を合計のわくに書きます。
- (3) スコアシートの記入が終わったら、副審と主審の順にスコアシートにサインをしてもらいます。

### タイマー

1. ゲームの前半と後半の開始3分前と1分前をブザーを1回鳴らして審判と周囲にしらせませす。
2. ゲーム・クロックとストップ・ウォッチを操作して、競技の正味時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトの時間をはかり、それぞれのおわりをブザーを1回鳴らして審判と周囲にしらせませす。
3. 次の瞬間にゲーム・クロックを動かします。
  - (1) ジャンプ・ボールの場合、ジャンパーがボールをタップしたとき
  - (2) フリースローがはいらないでゲームが続けられる場合、コートの中にあるプレイヤーがボールをさわったとき
  - (3) スロー・インの場合、コートの中にあるプレイヤーがボールをさわったとき
4. 次の瞬間にゲーム・クロックをとめます。
  - (1) 各時限が終わったとき
  - (2) 審判が次の合図をしたとき
    - a) ファウル

- b) ヴァイオレイション
  - c) ヘルド・ボール
  - d) そのほかの理由で笛を鳴らしたとき
- (3) あらかじめタイム・アウトを願い出ている相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき。あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前をいいます。

#### 注意点

- (1) タイマーは審判がタイム・アウトの合図をしてからストップ・ウォッチで1分を計りはじめ、50秒が経過したときと60秒が経過したときにブザーを1回鳴らして審判にしさせます。
- (2) クォーター・タイムは60秒が経過したときブザーを1回鳴らして審判にしさせます。
- (3) ゲーム・クロックを動かすときは、動かし始める瞬間に、上げていた手のひらを握って下ろします。
- (4) ゲーム・クロックをとめたときは、その瞬間に手を開いて頭上に上げます。
- (5) 30秒のブザーが鳴ってもゲーム・クロックはとめないで審判の合図でとめます。

### 30秒オペレーター

- 1. 30秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが30秒以内にショットをしなかったときには大きな音で合図をします。
- 2. 30秒はどちらかのチームがコート内でボールを保持したときからはかり始めます。
- 3. 30秒は次のときにおわります。
  - (1) ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングにふれたとき
  - (2) 相手チームがボールを保持したとき
  - (3) ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
  - (4) 審判がゲームをとめたとき

#### 注意点

- (1) 持っているボールを相手にたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームのプレイヤーに触れられたりしても、相手チームがボールを保持するまでは、チームとしてのボールの保持はおわりません。
- (2) ボールがシューターの手から離れ、リングに触れずバックボードだけに触れても30秒はおわりません。
- (3) 競技の残り時間が30秒より少ない時には、新たな30秒ははからないうで30秒ルール用の装置の電源をOFFにし、表示しないようにします。

#### アシスタント・スコアラー

1. スコアラーに協力しプレイヤーにファウルが宣せられるたびにそのファウルがプレイヤーの何回目のファウルであるか標識でしめします。
2. 次にチーム・ファウルの回数を標識でしめします。
3. メンバー登録の時には立ち上がり背番号をスコアラーにつたえます。

#### 注意点

- (1) プレイヤーファウルとチーム・ファウルの数は審判がファウルを伝えてから次に審判がプレイヤーにボールをわたす前までにしめします。
- (2) 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウルが宣せられたときは、そのあとボールがライブになってから、チーム・ファウルの回数を5にして赤表示にします
- (3) スコアラーに代わってポジション・アローを取り扱うことができます。

## モッパ―

1. 試合開始とハーフ・タイムの1分前に2組でセンター・ラインからエンド・ラインまでモップがけを走っておこないます。
2. 試合中審判から要請があったらモップがけをおこないます。

### 注意点

- (1) 試合中審判の笛でゲームが止まった時には直ぐモップがけができる準備をしましょう。
- (2) モッパ―席では試合に集中し姿勢をよくして座りましょう。

モップ席

TO 席

モップの掛け方

