

< アシスタント・スコアラーの役割 >

- スコアラーはスコアラーを助けることと、ファウル表示の管理が大きな役割です。
- スコアラーを助けて、出場する選手の番号の確認やファウルや得点した選手の番号を確認します。
- 個人ファウルやチームファウルを素早く確認し、会場中に正しく知らせる役割があります。
- スコアラーと協力して、矢印（オルタネイティング・ポゼション・アロー）の管理をします。
- スコアラーと協力して、タイムアウトの請求の伝達・管理をします。

<p>アシスタント スコアラーは 「アナウンサー」 です</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・毎クォーターの出場選手の番号を声を出してスコアラーに伝えます。 ・得点をした選手が何番かを声を出してスコアラーに伝えましょう。 ・ファウルをした選手の番号を声を出してスコアラーに伝えましょう。 ・「個人ファウル〇回目!」「チームファウル〇回目!」とベンチや会場に聞こえるようにアナウンスしましょう。
<p>ファウルが あった</p> <p>アシスタント スコアラーは 大忙しです!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・審判のファウルの合図があったら、スコアラーをのぞきこんで、個人のファウルが何回目?、チームのファウルが何回目?を確認します。 ・審判がT.Oの近くに来る前に、プラカードやチームファウル表示の準備（手に持っておく）をします。 ・審判のファウルの報告を聞いて、自分の予想と間違いなかったら、すばやく準備したとおりの個人とチームのファウルを声を出して見せます。 ・スコアラーにも、声を出して自分に伝えてもらうように前もって相談しておけば、より良い仕事ができます。 T.Oチームの協力ですね。
<p>チームファウルが 4回目になった</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・審判がファウルをした選手の番号をT.Oに伝え終わったら、すぐに個人・チームファウルの表示をして、審判に4つ目であることを伝えます。 ・審判が4つ目のファウルを伝え終わったところで、ブザーを鳴らして、審判に指と声でチームファウルが4つ目であることを伝えましょう。 ・次のプレイが始まって時計が動いたら、チームファウルを赤くします。
<p>クォーターが終わった</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームファウルをゼロにリセットして、次のクォーターの準備をします。
<p>タイムアウトの 請求(せいきゅう)が あった</p> <p>※ 注意 →</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムアウトの請求があったことをT.Oのみんなに知らせておきます。タイムアウトが取れるのは、次のときです。 ●審判の笛が鳴って、時計が止まったときすべて。 ファウル・ヴァイオレーション・レフリータイムなど ●タイムアウトを取りたい、その相手チームがシュートを決めたとき。 <ul style="list-style-type: none"> ・取りたいチームがシュートを決めても取れません。 ・タイマーはシュートが決まったとき、時計を止めます。
<p>両チームから タイムアウトの せいきゅうが あった</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・先に申し込んだチームが優先されます。 ・ただし、シュートが入ったときは、入れた相手チームが優先されます。 ・取れるタイミング以前に「タイムアウトの取り消し」を言われることもあります。ベンチからの声にも注意をしておきましょう。

※ スコアラーはゲーム中、シートへの記入でうつむいているときがあります。ゲームを見ていない間に起ったことがわからないので、そこにアシスタント・スコアラーの大切な役割があります。

※ スコアラーの役割の勉強もして、スコアラーと同じ気持ちでゲームをよく見て仕事をしましょう。

注意：ファウルがあったときは大忙しです！ スコアラーをのぞきこんで、すばやく自分の行動をしましょう。タイムアウトの請求があったときも、取れるタイミングをよ〜く考えて、合図をします。

< タイマーの役割 >

- 時計が止まっている間は、必ず手をパーで真っ直ぐ上にあげておきます。
審判はその上げた手を見て、ゲームを開始します（準備ができていると判断します）
- もう片方の手の指は、タイマーのボタンの上に置いておきます。

試合の開始前	<ul style="list-style-type: none"> ・3分前と1分前にブザーを鳴らします。（審判は笛を鳴らします）
試合時間を計る	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプボールで、ジャンパーがボールをタップした瞬間スタート。 ・ボタンの上に指を置いて、笛の音に瞬時に反応してボタンを押します。 ・審判の笛の音にあわせて時計を止めて、すぐに手をあげます。 ・スローイン時は、コートの中で選手がボールに触った瞬間ボタンを押して時計を動かします。 ・コート内で選手がボールに触った瞬間、審判も上げていた手を降ろし時計を動かす指示を出します。それを必ず見ながら確認しましょう。
手を降ろして休めるとき	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムアウトの間 ・フリースローの間 <p>タイムアウトの終わりとフリースローの2本目のときには、すみやかに手をあげて、開始の準備ができていることを知らせます。</p>
各クォーターの終わり 試合の終わり	<ul style="list-style-type: none"> ・残り時間ギリギリで、審判の笛が鳴るかも知れません。 笛が鳴ったその瞬間にボタンを押して、タイマーを止めてほしいので指をボタンの上に置いて、全身で笛の音を聞き、反応してください。 ・時間ギリギリで打ったシュートがカウントかどうかを判断する必要はありません。 審判が責任を持って判断します。
タイムアウト ※ 注意 →	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムアウトが請求されて、審判の笛になったら、ブザーを鳴らして審判にタイムアウトの合図をして知らせます。 ・その審判の笛が、ファウルの笛だったら、審判がスコアラーへファウルの報告を済ませたことを確認してからブザーを鳴らします。 ※ 注意 → ・タイムアウトの請求があって、その相手チームがシュートを決めた場合は、すぐにタイマーを止めて、ブザーを鳴らし、審判にタイムアウトの合図をして知らせます。
タイムアウトの時間を計る	<ul style="list-style-type: none"> ・審判がタイムアウトの合図で笛を鳴らしてから、1分間を計ります。 ・50秒だったらブザーを鳴らします。（1回目のブザー） ・60秒だったらブザーを鳴らします。（2回目のブザー）

<間違いやすいので注意しよう> タイマーを動かし始めるとき

- ※ 最後のフリースローの入った場合 … 外からのスローインのボールにコート内で誰かが触った時
- ※ 最後のフリースローが外れた場合 … リバウンドボールにコート内で誰かが触った時
- ※ 最後のフリースローでヴァイオレーションがあった場合…スローインのボールにコート内で誰かが触った時

注意：どんなときもタイマーを動かすのは、**誰かがコート内でボールに触った時**です。
スローインを投げた瞬間や、床にバウンドした瞬間ではありません。間違わないようにしてください。

< 30秒オペレーター役割 >

- 新しいルールでは「リセットボタン」と「ストップスタートボタン」を使い分けます。
- 「リセットボタン」は押すことで表示を30秒にもどして自動でカウントダウンを始めます。
- 「スタートストップボタン」は30秒を一度止めて、また続けて計るときに使います。

今年度は30秒継続のルール改正の過渡期ですので、子供たちへの指導手順として

まずは「スタートストップボタン」を押して30秒計を止めることを基本にして
次に、そのまま継続のケースとして待機するのか、リセットボタンを押して
リセットするケースなのかを判断するという方法を推奨しています。

30秒を 計り始める	<ul style="list-style-type: none"> ・計り始めは、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始まります。 ・ゲームはジャンプボールで始まりますが、ジャンパーがボールをタップしたらタイマーはスタートしますが30秒はスタートしません。タップされたボールをどちらかのチームが保持したときから計ります。 ・保持とは、ボールをつかんだり、キャッチしたり、ドリブルするなどのボールをコントロールしたことをいいます。
スタートストップ ボタンを押して 次に リセットボタン を押して 新たな保持を計る ケース	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールがリングに当たったとき。(ボードだけに当たってもダメ) ・ボールがバスケットに入ってゴールしたとき。 ・相手チームがボールをうばい保持コントロールしたとき。 ・ファウルあって笛が鳴らされたとき。 ・ディフェンスのキックボールがあったとき。 ・ディフェンスの理由で審判が笛を鳴らしゲームを止めたとき。 ・そのほか審判が笛を鳴らしてゲームの中断を命じたとき。
<p>慣れてくればダイレクトにリセットボタンを押して新たな保持を計り始めてもかまいません。</p>	
スタートストップ ボタンを押して まず時計を止めて 残秒を継続して カウントダウンを していくケース	<p>それまでボールを保持して攻撃していたチームに引き続き スロー・インが与えられるケース(継続して30秒を計るケース)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールがアウトオブバウンズになったとき。 ・ジャンプボールシチュエーションになったとき。 ・ダブルファウルを審判が宣したとき。 ・オフェンスの理由で審判が笛を鳴らしゲームを止めたとき。
新たに 30秒を 計り始める	<ul style="list-style-type: none"> ・計り始めは、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始まります。 ・ボールがバスケットに入ったあと、入れられたプレイヤーがスローインをして、コート内でどちらかのプレイヤーがボールを保持したとき。 ・ボールがリングに当たったあと、リバウンドのボールをコート内でどちらかのプレイヤーが保持したとき。 ・最後のフリースローがリングに当たってはずれたとき、リバウンドのボールをコート内のどちらかのプレイヤーが保持したとき。

30秒をそのまま継続してカウントダウンするケースでは、すべてのケースで審判が笛を鳴らしゲームを止めるケースです。もしリセットしてしまうと残りの秒数を覚えていて戻さないといけなくなります。あわててリセットするケースではありません。

審判もすべてのスロー・イン時にボールを手渡すので、その時に30秒計を必ず確認します。もし悩むケースがあれば「リセットしない」を選ぶほうがゲームはスムーズに進行します。