

# テーブル・オフィシャルズのまとめ

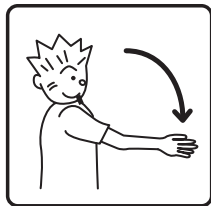
## 審判の合図

- 笛を鳴らすと同時にクロックを止める
- またはクロックを動かさ始める



手を開き上にあげる

- タイム・インの合図  
クロックを動かさ始める



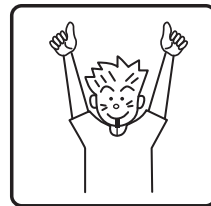
あげていた手を軽く振る

- ファウルが起こった合図  
笛を鳴らすと同時にクロックを止める



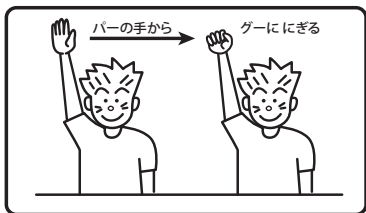
片手を握ってあげる

- ヘルドボールの合図  
オルタネートポゼション  
笛を鳴らすと同時にクロックを止める



両親指を突き出して頭上へ

## タイマーの合図

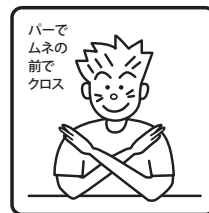


止まっていた時計をタイム・イン（動きだす）  
審判のタイム・イン合図を見よう！

## スノワラーの合図



タイム・アウト



交代：メンバーチェンジ



OK! 分かりました!

ファウルのときは、審判のファウル番号のレポート報告を先に確認すること!

## タイマー

- ゲームの開始と後半の開始 **3分前**と**1分前**に合図器具を鳴らす。
- **時計を動かす**
  - 1) 最初のジャンプ・ボールのとき、ジャンパーがボールをタップしたとき。
  - 2) 最後のフリースローが不成功で、ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
  - 3) スローインの場合、ボールがコート内のどちらかのプレイヤーに触れたとき。
- **時計を止める**
  - 1) 審判が笛を鳴らしたとき。
  - 2) **相手チームが得点**をして、得点されたチームがタイムアウトを請求したとき。
- 24秒の合図が鳴っても、時計は止めないこと。 審判が笛を鳴らしてから止めること。
- **タイム・アウトの時間を計る**
  - 1) 審判が笛を鳴らしてから45秒を計る。
  - 2) **35秒**経ったら、合図を鳴らす。
  - 3) **45秒**経ったら、合図を鳴らす。

合計2回鳴らす。

## ショットクロックオペレーター

- ショットクロックを **動かす** ... スタートボタンを押す。
  - 1) ゲーム開始のジャンプボールで、コート内でどちらかのチームがボールを**コントロール**したとき。  
(ボールをしっかりと持ったり、ドリブルしたりなどボールをコントロールしたとき)
  - 2) スローインでコート内で誰かがボールに**触れた**とき。
- ショットクロックを **止める** ... ストップボタンを押して、次に動かすときを待つ。
  - 1) シュートが入ったとき。 2) ボールがリングに当たったとき。 3) 審判が笛を鳴らしたとき。
- ショットクロックを **リセット**
  - ・ **24秒**にリセット
    - 1) ボールがリングに当たり、そのリバウンドを**ディフェンス**が**コントロール**したとき。
    - 2) シュートが入ったとき、エンドからのスローインでコート内で誰かがボールに**触れた**とき。
    - 3) ディフェンスのファウルのあと、スローインでボールが誰かプレイヤーに**触れた**とき。
    - 4) **触れた**ボールをディフェンスが取って**コントロール**したら、素早くリセットし24秒を計り始める。
  - ・ **14秒**にリセット
    - 1) ボールがリングに当たり、そのリバウンドボールを**オフェンス**が**コントロール**したとき。
    - 2) フリースローでのリバウンドボールを**オフェンス**が**コントロール**したとき。
    - 3) リバウンドボールに**ディフェンス**が最後に触ってアウトオブバウンズになったとき。
    - 4) シュートのボールが**リングにはさまって**、矢印が、**オフェンス**ボールだったとき。
    - 5) リバウンドボールで**ヘルドボール**になり、矢印が、**オフェンス**ボールだったとき。
    - 6) リバウンド**ファウル**があり、**オフェンス**ボールのスローインだったとき。
- ショットクロックを **リセット**しない（**継続して**計る）
  - 1) **ディフェンス**が最後にボールに触ってアウトオブバウンズになったとき。
  - 2) **ヘルドボール**になり矢印がオフェンスボールだったとき。