

## ①ファウル回数操作盤（操作：アシスタント・スコアラー）

チームファウル・個人ファウルの操作



### 個人ファウル操作

1～5のボタンは押している間表示されます。

約5秒は表示しましょう。

※必ず試合開始前に全て表示が点灯するか確認しましょう。

### 電源ランプ点灯確認

### チームファウル操作

加算ボタンは1クォーターの間にあったチームファウルを加算していくボタンです。（間違えた場合のみ減算ボタン）

※1回しか押していないのに、2つ加算される場合があります

4つのチームファウルの時ランプボタンを押しを赤いランプ点灯し、次のファウルからフリースローになることを示しますが、点灯するタイミングは2つあります。

①スローインの場合：審判が選手にボールを渡したタイミング

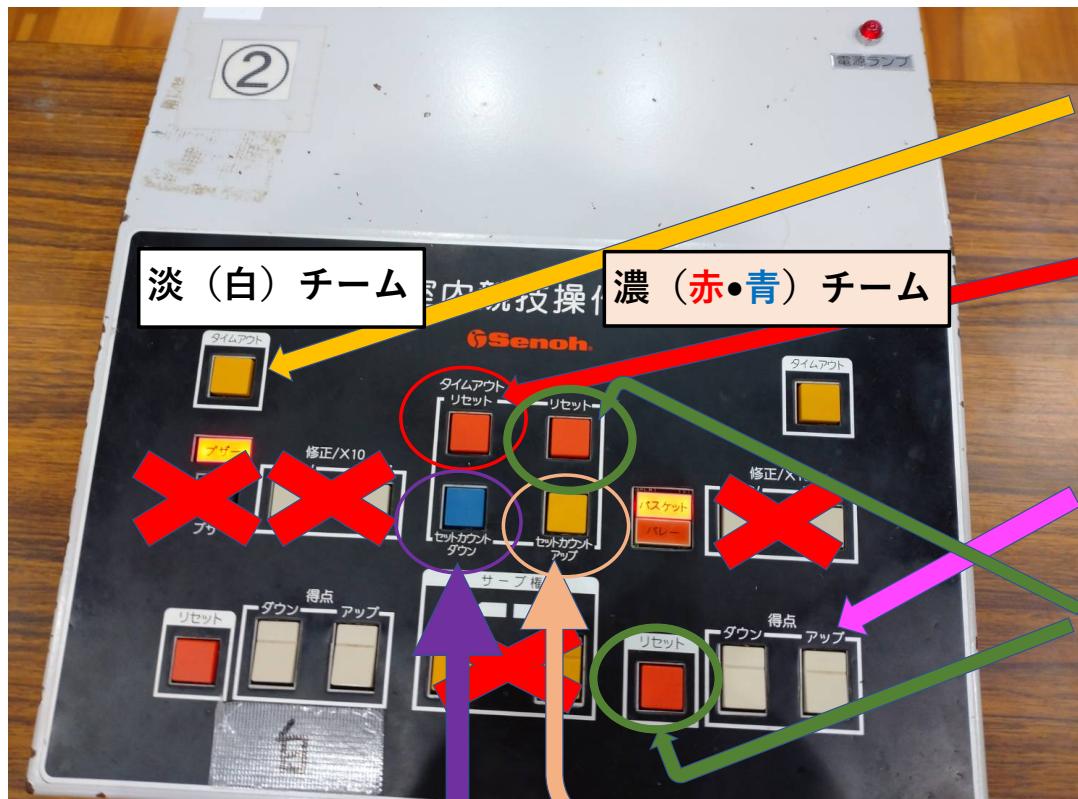
②フリースローの場合：審判が選手（シューター）にボールを渡したタイミング

### リセットボタン

クォーターが終了したら必ずリセットボタンを押しましょう

※赤ランプはリセットボタン押しても消えません（必ずランプボタンを押しましょう）

## ②得点・タイムアウト計測操作盤（操作：アシスタント・スコアラー）



### タイムアウト計測操作

タイムアウトを審判が合図した時、請求したチームにタイムアウトを1つ加算しましょう（県民体育館は加算方式）

### タイムアウトリセット

2Q終了後、4Q終了後（スコア確認が終わるまでは点灯必要）にタイムアウトをリセット（リセットボタン押しましょう）

### 得点操作

得点アップボタンを押しチームの得点を入れる  
誤ってしまった場合ダウンボタンを押し得点を合わせましょう

### 得点・クォーター表示リセットボタン

4クォーター終了後スコアが合えば得点をリセットして下さい

### セットカウントアップボタン

1クォーター→休憩→2クォーター→休憩等と表示を変えるボタン

※必ず休憩終了のブザーがなるまでは表示を変えない

誤ってしまった場合セットカウントダウンボタンで表示を戻しましょう

#### ④タイマー操作盤（操作：スコアラー・一部タイマー）



#### タイマー操作

##### 競技時間セット方法

時間SETを見ながら時間をセットする。

赤いリセットボタンの蓋を開け、リセットボタンを押すと時間が反映されます。

(試合開始後、休憩時間セットしておくとスムーズにロスなく休憩時間を開始できます)

##### 5.3秒にリセットする場合

0.1秒にスイッチを切り替え0530にセットしリセットボタンを押す

時限終了後休憩時間などをセットする際0.1秒のスイッチを切り替えること。

#### タイマー（時計）の動かし方

競技時間を進めたり、止める方法。

ストップボタン（赤色）：時計を止める

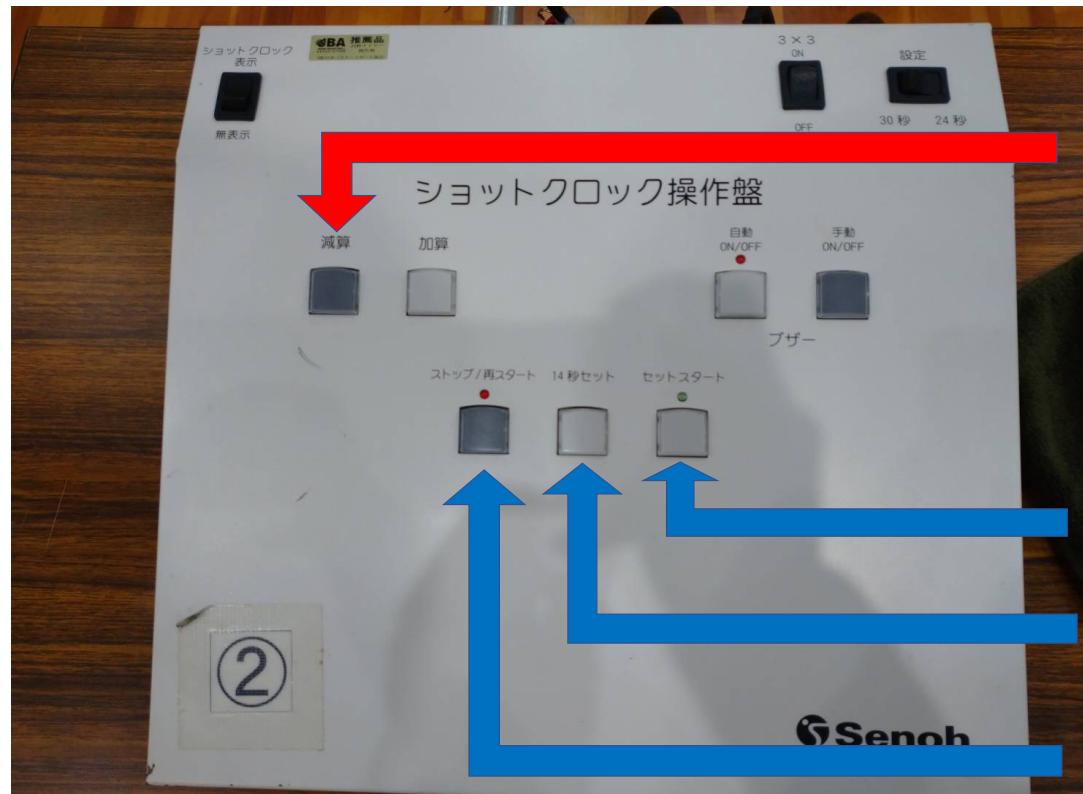
スタートボタン（緑色）：時計を動かす

しっかりとボタンを押そう

集中して審判の手、笛の音を聞こう

タイマーはしっかりと腕をまっすぐ挙げよう

## ⑤ショットクロック操作盤（操作：ショットクロックオペレーター）



ショットクロック：表示、 $3 \times 3$ ：OFF、設定：24秒、ブザー（自動）：ONになっていること。

減算：審判の指示により、ショットクロックの表示秒数を減らすときには使う。

加算：審判の指示により、ショットクロックの表示秒数を増やすときに使う。

セットスタート：24秒から計測するときに使う。

ボタンを押す：24秒の表示が消える。（シュートが入ったりリングに触れた時やファウルやボール保持が変わり24秒にリセットするとき）

ボタンを離す：24秒から計測を始める。

14秒セット：オフェンスリバウンドによる14秒からスタートするときに使う。

[セットスタート] ボタンを押したまま、[14秒セット] ボタンを1回押し、[セットスタート] ボタンを離すと14秒から計測を始めます。

ストップ／再スタート：審判が笛を吹いたときにショットクロックを止めたり、継続の場合にスタートするときに使う。審判が笛を吹いたときには、ストップさせる癖を付けましょう。