

# 資料

## テーブルオフィシャルズ・マニュアル T0 主任用

栃木県ミニバスケットボール連盟 編集  
2019 年度版

### テーブル・オフィシャルズの心がまえ

- 1 審判と一緒に規則にしたがって、ゲームを公正に円滑に進行させるという重要な役割がある。
- 2 テーブル・オフィシャルズ同士、また、テーブル・オフィシャルズと審判とで、協力しあう。  
(1) テーブル・オフィシャルズ同士が、お互いにゲームの進行を声に出して連絡しあうようにする。  
(2) 機会があるたびに審判と目を合わせ、審判からの伝達を受けるときは、審判に注目する。
- 3 ゲーム中は自分の仕事に意識を集中し、ゲームの始めから終わりまで緊張感を持ち続けるようにする。
- 4 テーブル・オフィシャルズは難しさもあり、瞬間的な判断力も要求されるので、後ろに大人の人についてもらうようにする。

### 試合が始まる前にやるべきこと

#### 1 スコアラー

- (1) スコアシートに次のことが書いてあることを確認する。

- ① 試合名
- ② 会場
- ③ 年月日、時刻
- ④ 得点欄のチーム名
- ⑤ チーム記録欄のチーム名
- ⑥ 選手氏名
- ⑦ 背番号
- ⑧ コーチサイン欄

大会名		①		日付	③	年	月	日	時間	：
スコア	Score	⑤		会場	②					
スコアラー	スコアラー	チーム名	チーム名	スコアラー	スコアラー					
Aスコアラー	Aスコアラー	(延費)		スコアラー	スコアラー					

チームA	タイムアウト	ファウル						
Team A	① ② ③ ④ OT	①	②	③	④	5		
No	選手氏名	No	出場時間	①	②	③	④	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								

ランニングスコア RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
1	1	1	1	41	41	81	81	81	81	81	81
2	2	2	2	42	42	82	82	82	82	82	82
3	3	3	3	43	43	83	83	83	83	83	83
4	4	4	4	44	44	84	84	84	84	84	84
5	5	5	5	45	45	85	85	85	85	85	85
6	6	6	6	46	46	86	86	86	86	86	86
7	7	7	7	47	47	87	87	87	87	87	87
8	8	8	8	48	48	88	88	88	88	88	88
9	9	9	9	49	49	89	89	89	89	89	89
10	10	10	10	50	50	90	90	90	90	90	90
11	11	11	11	51	51	91	91	91	91	91	91
12	12	12	12	52	52	92	92	92	92	92	92
13	13	13	13	53	53	93	93	93	93	93	93
14	14	14	14	54	54	94	94	94	94	94	94
15	15	15	15	55	55	95	95	95	95	95	95
16	16	16	16	56	56	96	96	96	96	96	96
17	17	17	17	57	57	97	97	97	97	97	97
18	18	18	18	58	58	98	98	98	98	98	98
19	19	19	19	59	59	99	99	99	99	99	99
20	20	20	20	60	60	100	100	100	100	100	100
21	21	21	21	61	61	101	101	101	101	101	101

⑦

- (2) 両チームからメンバー表を提出してもらう。  
※第1クォーターの出場選手の背番号に○をつけて提出
- (3) 第1クォーターの出場メンバーが登録に来たら、スコアシートに記入する。  
(原則として、チームA (白) を先に登録する)

#### 2 アシスタント・スコアラー

- (1) スコアラーの準備を手伝う。  
(登録に来た選手の番号を声に出してスコアラーに伝えるなど)
- (2) オルタネイティブ・ポゼション・ルールの矢印が上に向けてあるか確認する。

### 3 タイマー

- (1) ゲーム・クロック、合図器具などの使い方を確認する。
- (2) 第1クォーターと第3クォーターの開始3分と戸1分前になったら、ブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる。
- (3) タイムアウト（45秒間）を計測する。35秒と45秒でブザーを鳴らす。  
前後半とも各2回タイムアウトを取ることができます。

### 4 ショットクロックオペレーター

24秒計の使い方を確認する。

### 5 スコアボード


- (1) 得点2名、時間1名の合計3名がつくようにする。
- (2) チーム名、クォーターの数字、時間、得点を表示する。

得点板の表示	6	5	4	3	2	1	1/2	1/4	0
表示時間	試合 開始前	5分59 秒 ～ 5分00 秒	4分59 秒～ 4分00 秒	3分59 秒 ～ 3分00 秒	2分59 秒 ～ 2分00 秒	1分59 秒 ～ 1分00 秒	59秒 ～ 30秒	29秒 ～ 15秒	14秒 ～ 00秒

# スコアラー

## 1 スコアシートの記入をする。

### (1) 試合名等の欄

		MINI-BASKETBALL OFFICIAL SCORESHEET					
		日付	年	月	日	時間	:
大会名		会場		Game No.			
スコア Score	チームA <input type="text"/>	{ - - - (延長) }	チームB <input type="text"/>	グループ <input type="text"/>	アンバライ <input type="text"/>	スコアラー <input type="text"/>	タイマー <input type="text"/>
				A・スコアラー		ショットストップ・レコーダー	

- ① 「試合名」「会場」「年月日、時刻」「No.」が書いてあることを確認する。
- ② 得点欄に「チーム名」が書いてあることを確認する。

### (2) チームの記録を書く欄

- ① 「選手氏名」「No.」が書いてあることを確認する。
- ② コーチ欄にコーチの氏名を記入してもらっているか確認する。
- ③ 出場時限の記入

#### 1) 各クォーターの最初から出場

・・・ / (右上から左下に線を引く)

#### 2) 途中から出場

・・・ \ (左上から右下に線を引く)

### ④ プレイヤー、コーチのファウル

#### 1) ファウルの記号

##### i パーソナル・ファウル

##### i) スロー・インになる

・・・・・・・・・・・・・・・・ P

##### ii) フリースローになる

・・・・・・・・・・・・・・・・ P'

##### ii アンスポーツマンライク・ファウル

・・・・・・・・・・・・・・・・ U

##### iii テクニカル・ファウル (コーチ・ベンチ)

・・・・・・・・・・・・・・・・ C・B

##### iii マンツーマンペナルティー

・・・・・・・・・・・・・・・・ M

#### 2) ファウルのおこったクォーター

P、U、Cの右下に小さく、クォーターの数字を書く。

・・・・・・・・・・・・・・・・ P<sub>1</sub>、P'<sub>1</sub> (1クォーター)、P<sub>2</sub>、U<sub>2</sub>、C<sub>2</sub> (2クォーター)

### ⑤ チームファウル

それぞれのチームにプレイヤーファウルがあるたびに、そのクォーターの枠に「X」を書き、数字を消していく。

※ コーチのテクニカルファウルは書かない。

### ⑥ タイムアウト

タイムアウトを取ったチームの枠に「X」を書き、使わなかった枠は、はっきりとした線を横に引く。

### (3) 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・スコア欄の数字を「/」で消していき、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を書く。

※ 得点は、2点

② フリースローで得点があったときは、得点したチームのランニング・スコア欄の数字を「●」でぬり、となりの枠に得点をしたプレイヤーの番号を書く。

※ 得点は、1点

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ときは、相手チームのランニング・スコア欄の数字を「/」で消し、となりの枠に「▲」を書く。

※ 得点は、2点

④ 各クォーター、各延長時限の終わりに、各チームの最後の得点をはっきりと「○」で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号の下に **1本**のはっきりした横線を引く。

⑤ ゲームが終わったときは、各チームの合計得点を「○」で囲み、最後の得点と得点したプレイヤーの番号の下に **2本**のはっきりした横線を引く。

⑥ スコアボードの得点とスコアシートのランニング・スコアを常に確認しなければならない。もし違っていたり、どちらかのチームから得点について質問があったときは、ボールがデッドでゲーム・クロックが止められたら、ただちに主審に知らせる。

### (4) 最終手続き

① 得点欄に得点を書く。

1) 各クォーター、延長時限が終わったとき、各チームのそのクォーターの得点を書く。

2) 延長時限が何回行われても、延長のところにもまとめて合計を書く。

3) ゲームが終わったら、各チームの最終得点を書く。

② ゲームが終わったら、プレイヤー、コーチのファウル欄の残った枠に、はっきりとした線を横に引く。

③ ゲームが終わったら、各チームで使わなかったその列のランニング・スコアの枠に **左上から右下**に 向かって ななめに線を引く。

④ スコアシートの記録がすべて書き終わったら、試合名等の欄の「アシスタント・スコアラー」→「タイマー」→「24秒オペレーター」→「スコアラー」の順にサインし、最後に副審と主審がサインする。

A		B		A		B		A		B	
7	●	1		5	/	41		81	81		
7	●	/	▲		42	/	8	82	82		
	3	3		14	/	43		83	83		
6	/	/	5		44	/	5	84	84		
	5	●	5	4	45	45		85	85		
6	/	●	12		46	/	7	86	86		
6	●	7		5	/	47		87	87		
6	●	/	6		48	/	7	88	88		
	9	9		4	/	●	5	89	89		
4	/	/	4		50	50		90	90		
	11	11		5	/	/	7	91	91		
5	/	/	7		52	52		92	92		
	13	13		6	/	/	7	93	93		
8	/	/	8		54	54		94	94		
	15	●	8	8	/	/	8	95	95		
8	/	/	16		56	56		96	96		
9	●	/	4	7	/	/	4	97	97		
	18	18			58	●	4	98	98		
9	/	/	8	13	/	/	59	99	99		
	20	20			60	60		100	100		
5	/	/	7		61	61		101	101		
5	●	22			62	62		102	102		
	23	23	7		63	63		103	103		
5	/	/	24		64	64		104	104		
	25	25	8		65	65		105	105		
15	/	/	26		66	66		106	106		
15	●	/	5		67	67		107	107		
	28	●	5		68	68		108	108		
4	/	/	29		69	69		109	109		
	30	30	4		70	70		110	110		
7	/	/	31		71	71		111	111		
	32	/	4		72	72		112	112		
7	/	/	33		73	73		113	113		
	34	34	7		74	74		114	114		
5	/	/	35		75	75		115	115		
	36	36	7		76	76		116	116		
6	/	/	37		77	77		117	117		
	38	38	4		78	78		118	118		
5	/	/	39		79	79		119	119		
	40	40	5		80	80		120	120		

## 2 試合中に次のことを合図して、審判に知らせる。

- (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の4回目のファウル
- (3) タイムアウト
- (4) タイムアウトのときのプレイヤー交代

## 3 審判のコールに対して、OKサインを出す。



# アシスタント・スコアラー

## 1 スコアラーに協力する。

声を出して、スコアラーと確認しあう。

- (1) 何番が得点を決めたのか。
- (2) 何番が何回目のファウルをしたのか。
- (3) チームファウルが何回目か。

## 2 ファウルを表示する。

審判からの伝達があり、スコアラーがOKサインを出したら、

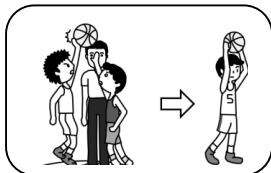
- (1) 個人ファウルを表示する。
- (2) チーム・ファウルを表示する。



## 3 ポゼッションアロー（矢印）をあつかう。

### (1) 試合開始

- ① ジャンプボールの前は、矢印は上に向けておく。
- ② ジャンプボールの後、どちらかのチームがボールを保持したら、その相手チームが攻める方向に矢印を向ける。

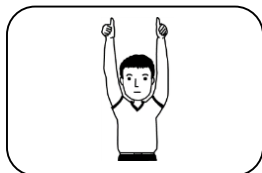


白が保持した場合、矢印は、青が攻める方向に向ける。



### (2) 試合中

- ① 審判が、ヘルドボールの合図をしたら、矢印に手をそえ、スローインが終わるまで手をそえ続ける。
- ② スローインされたボールが、コート内のプレイヤーにふれたら矢印の向きを変える。



矢印に手をそえて準備。  
スロー・インが終わったら、  
向きを変える。



- ③ 前半（第2クォーター）が終わったら、スコアの確認後、審判に矢印の向きを変えることを知らせ、向きを変える。

### (3) その他の注意

- ① 次のときも、矢印の向きを変える。
  - 1) スローインするプレイヤーが、ヴァイオレーションをしたとき。
  - 2) スローインしたボールが、誰にもふれずにアウトになったとき。
  - 3) スローインしたボールが、直接リングにはさまったとき、またはリング上にのったとき。



- ② 次のときは、矢印の向きを変えない。

- 1) スローインする前にファウルがあったとき。
- 2) スローインしたボールが空中にある間にファウルがあったとき。



# タイマー

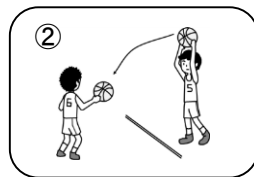
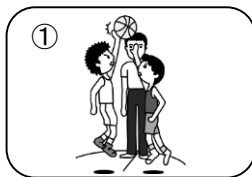
1 前半（第1クォーター）・後半（第3クォーター）の開始**3分前**と**1分前**にブザーを鳴らして  
審判と周囲に知らせる。

第2クォーターと、第4クォーター、延長時限の前は、1分前のブザーは鳴らさない。

2 ゲームクロック（タイマー）を使って、競技時間、クォータータイム、ハーフタイムを計り、それぞれの終わりにブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる。

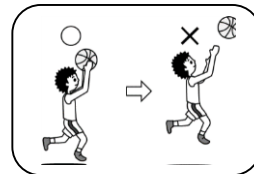
(1) ゲームクロック（タイマー）を動かすとき

- ① ジャンプボールでジャンパーがボールをタップしたとき
- ② スローインされたボールがコート内のプレイヤーにふれたとき
- ③ 最後のフリースローが不成功で、ゲームが続けられるときは、ボールがコート内のプレイヤーにふれたとき



(2) ゲームクロック（タイマー）を止めるとき

- ① 各時限（ピリオド）が終わったとき
- ② 審判が笛を鳴らしたとき（ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボール、その他の理由）
- ③ **あらかじめ**タイムアウトを請求しているチームの相手チームが、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  
手からはなれる前まで

(3) タイマーの合図

- ① ゲーム・クロックを止めているとき・・・手を開き頭上に上げる
- ② ゲーム・クロックを動かしはじめるとき・・・手のひらをにぎって下す



3 **ストップウォッチ**を使って、タイムアウトの時間をはかる。

- (1) 審判がタイムアウトの合図をしてから、45秒を計る。
- (2) 35秒で1回目のブザー、45秒で2回目のブザーを鳴らす。

※各クォーターに1回 計4回・延長時に各1回

# ショットクロックオペレーター

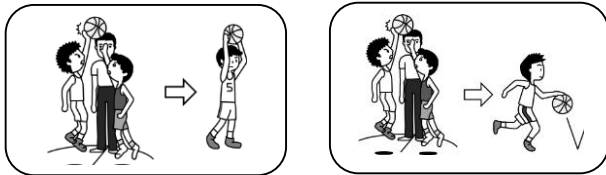
## 1 24秒ルールにしたがって24秒を計る。

- (1) 試合開始前に24秒計の使い方を確認しておく。
- (2) 24秒計がない場合は、ストップウォッチを使い、黄色と赤色の小旗を使って残り時間を示す。
  - ・黄色の小旗：10秒～19秒
  - ・赤色の小旗：20秒～24秒
  - ・24秒経過と同時に合図器具を鳴らす。

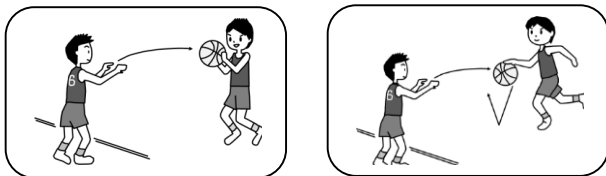
## 2 24秒をはかり始めるとき。

24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計り始める。

- (1) ジャンプボールで、ジャンパーがタップしたボールを、どちらかのチームが保持したとき。



- (2) スローインされたボールを、どちらかのチームが保持したとき



**「コート内でボールを保持する」**

コート内でプレイヤーが

- ・ボールを持っている
- ・ドリブルをしている

ボールにふれただけでは、保持していない。

ルーズボールの間は、はかりはじめない。

- (3) 最後のフリースローが不成功でゲームが続けられるときは、リバウンドボールをどちらかのチームが保持したとき。

※オフェンス側チームが保持したとき 14秒リセット  
 ディフェンス側チームが保持したとき 24秒リセット

- (4) シュートしたボールがリングに当たってはずれたときは、リングに当たったときに24秒計を止め、リセットし、そのあとコート内のどちらかのチームがボールを保持したときに(3)の保持チームを見極めて焦らずにリセットする。(どちらのチームが保持しているか確認できてからリセットする。)

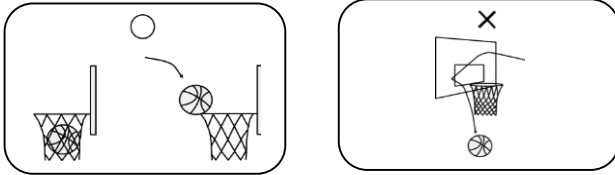
青チームがシュート。  
リングに当たってリバウンドボールにふれたがまだ保持していない  
24秒計はスタートしない

ボールがリングに当たる  
24秒計のリセットスイッチを押したままにして、動かさない。

青チームのボールの保持が始まる  
14秒でリセットスタートする。  
OF リバウンド(セカンドチャンス)  
白チームのボールの保持が始まる  
24秒でリセットスタートする。  
DF リバウンド

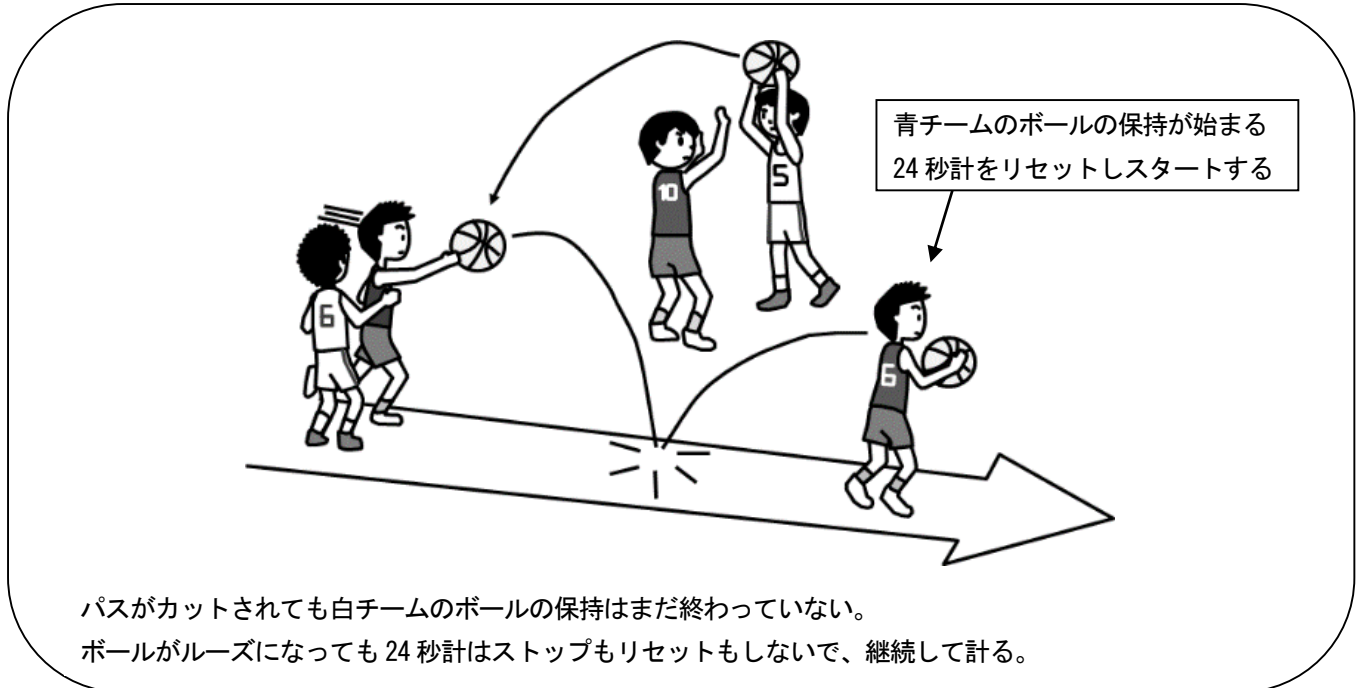
### 3 24秒計をリセットするとき。

(1) ボールがシューターの手からはなれ、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。

・相手チームが、パスやドリブルをカットしただけでは、ストップもリセットもしない。



(3) ボールを保持しているチームの相手チームのファウルやヴァイオレイション（アウトオブバウンズをのぞく）があったとき。

この場合の「ヴァイオレイション」とは、たとえば

・ボールをわざとけること など

(4) ボールを保持しているチームの相手チームに原因のある理由でゲームが止まったとき。

(5) 審判がどちらのチームにも関係ない理由でゲームを止めたとき。