

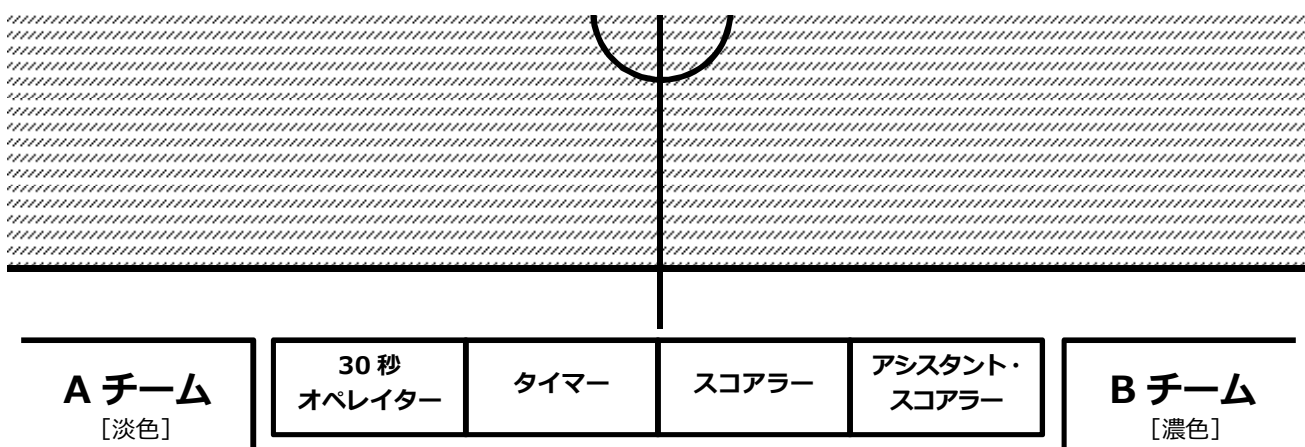
テーブル・オフィシャルズの仕事

東京都ミニバスケットボール連盟 TO 委員会（2017 年 4 月）

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、必要に応じて、後ろに大人の人についてもらうようにする。

座席の位置



試合が始まる前にやるべきこと

前の試合が終わったら、すぐにオフィシャルに入り、試合が定刻通りに始められるように準備する。

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 No.
- ⑤ 得点欄のチーム名
- ⑥ チーム記録欄のチーム名
- ⑦ 選手氏名
- ⑧ 背番号
- ⑨ コーチ名

試合名	第●●回 全国ミニバスケットボール大会	会場	代々木第1体育館	20●●年 3月 30日 (9 : 30)	No. A①
チームA	滝の坂	チームB	春津ミ	主審	A・スコアラー
⑤	合計	⑤	合計	副審	タイマー
	延長		延長	スコアラー	30秒オペレーター

チーム		タイム・アウト		ランニング・スコア	
A(白) 滝の坂		前 後 延 延		A B A B A B	
選手氏名	No.	出場時間	ファウル	1	2
1 ⑦ 橋 洋 司	⑧ 5	① ② ③ ④	1 2 3 4 5	1 1	41 41 81 81
2 短 穂 義 孝	5			2 2	42 42 82 82
3 松 浦 教 授	6			3 3	43 43 83 83
4 舟 直	7			1 1	44 44 84 84
5 笹 木 卓	8			2 2	45 45 85 85
6 林 山 泰 雄	9			3 3	46 46 86 86
7 青 木 浩 二	10			4 4	47 47 87 87
8 栗 加 満 健 人	11			8 8	48 48 88 88
9 出 島 隆 史	12			9 9	49 49 89 89
10 川 畑 一 博	13			1 1	50 50 90 90
11 森 口 明	14			2 2	51 51 91 91
12 佐 藤 剛 一	15			3 3	52 52 92 92
13 戸 田 圭	16			4 4	53 53 93 93
14 渡 部 涼	17			14 14	54 54 94 94
15				15 15	55 55 95 95
16				16 16	56 56 96 96
17				17 17	57 57 97 97
コーチ : 東 山 亮	⑨				

(2) 両チームからメンバー表を提出してもらう。

(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。

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。
- (2) ポゼッション・アロー（矢印）を確認する。

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) 前半と後半の開始3分前と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。

4. 30秒オペレーター

- (1) 30秒計、ストップウォッチと小旗の使い方を確認する。

5. 得点板

- (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。

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

試合名	第●●回 全国ミニバスケットボール大会	会場	代々木第1体育館	20●●年 3月 30日(9:30)	No. A①
チームA	チームB		主審	A・スコアラー	
滝の坂	合計	延長	副審	タイマー	
			スコアラー	30秒オベレイター	

- 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.」「コーチ名」を確認する。

1) 東京都ではチーム関係者が自チームの欄を
試合前に記入することになっている。

2) コーチ名の記入忘れに注意する。

- ② 出場時限の記入

- 1) 各クォーターの最初から出場..... ☒
- 2) 各クォーターの途中から出場..... ☐

- ③ 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

・スロー・インになる P

・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 T

2) ファウルのおこったクォーター

P, U, Tの右下に小さく, クォーターの数字を書く。

..... P₁, P'₁ (1クォーター), P₂, U₂, T₂ (2クォーター)

3) ゲームの終わりには残った枠に, はっきりとした線を横に引く。

- ④ 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「×」を書き, 数字を消していく。

- ⑤ タイム・アウト

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

チーム		タイム・アウト			
A(白) 滝の坂		前	後	延	延
選手氏名	No.	出場時限			
		①	②	③	④
1 木橋 洋司	4				
2 短縄 義孝	5				
3 松浦 教授	6				
4 舟 直	7				
5 笹木 卓	8				
6 林山 泰雄	9				
7 青木 浩二	10				
8 葉加瀬 健人	11				
9 出島 博史	12				
10 川畑 一博	13				
11 森口 明	14				
12 佐藤 陽一	15				
13 戸田 重	16				
14 渡部 涼	17				
15					
コーチ: 東山 充		T ₄			

チーム ファウル
1Q 2Q
3Q 4Q
4

(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、となりの枠に得点したプレイヤーの番号を書く。
- ② フリースローで得点があったときは数字を「●」でぬり、となりの枠に得点したプレイヤーの番号を書く。
- 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、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。
- ④ 各クォーター、各延長時限の終わりに各チーム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 得点板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。

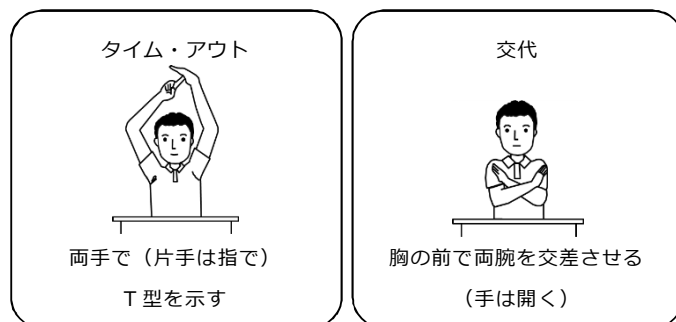
ランニング・スコア									
A		B		A		B		A	
7	●	1		5	41	41		81	81
7	●	2	▲		42	42	8	82	82
	3	3		14	43	43		83	83
6	1	1	5		44	44	5	84	84
	5	●	5	4	45	45		85	85
6	3	●	12		46	46	7	86	86
6	●	7		5	47	47		87	87
6	●	6	6		48	48	7	88	88
	9	9		4	49	●	5	89	89
4	10	10	4		50	50		90	90
	11	11		5	51	51	7	91	91
5	12	12	7		52	52		92	92
	13	13		6	53	53	7	93	93
8	14	14	8		54	54		94	94
	15	●	8	8	55	55	8	95	95
8	16	16			56	56		96	96
9	●	17	4	7	57	57	4	97	97
	18	18			58	●	4	98	98
9	19	19	8	13	59	59		99	99
	20	20			60	60		100	100
5	21	21	7		61	61		101	101
5	●	22			62	62		102	102
	23	23	7		63	63		103	103
5	24	24			64	64		104	104
	25	26	8		65	65		105	105
15	26	26			66	66		106	106
15	●	27	5		67	67		107	107
	28	●	5		68	68		108	108
4	29	29			69	69		109	109
	30	30	4		70	70		110	110
7	31	31			71	71		111	111
	32	22	4		72	72		112	112
7	33	33			73	73		113	113
	34	34	7		74	74		114	114
5	35	35			75	75		115	115
	36	36	7		76	76		116	116
6	37	37			77	77		117	117
	38	38	4		78	78		118	118
5	39	39			79	79		119	119
	40	40	5		80	80		120	120

(4) 最終手続き

- ① 各クォーター、延長時間が終わったとき、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欄に書く。
- ② 延長時間が何回行われても、延長のところにまとめて合計を書く。
- 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 両チームの最終得点を書く。
- ⑤ スコアシートの記録がすべて書き終わったら、「アシスタント・スコアラー」→「タイマー」→「30 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。

2. 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・アウトのときの交代



3. 審判のコールに対して,OK サインを出す。

タイマー

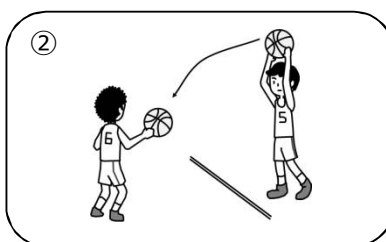
1. 前半・後半の開始 **3分前**と**1分前**にブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる。

第2クォーター、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・クロックを使って、競技時間、クォータータイム、ハーフタイムをはかり、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。

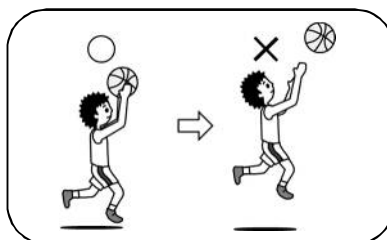
(1) ゲーム・クロックを動かすとき

- 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）



「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 **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

(3) タイマーの合図



得点板の表示	
6	試合開始前
5	5'59"~5'00"
4	4'59"~4'00"
3	3'59"~3'00"
2	2'59"~2'00"
1	1'59"~1'00"
1/2	59"~30"
1/4	29"~15"
0	14"~00"

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、60秒をはかる。
- (2) 50秒で1回目のブザー、60秒で2回目のブザーを鳴らす。

30 秒オペレーター

1. 30 秒ルールにしたがって 30 秒をはかる。

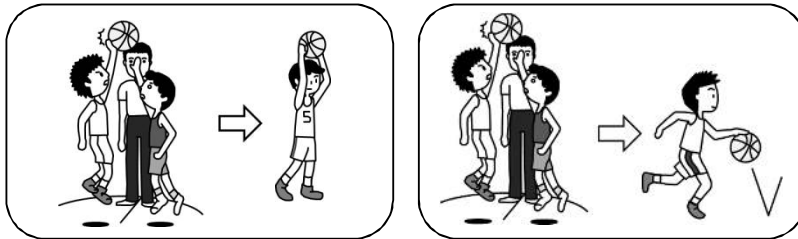
- (1) 試合開始前に 30 秒計の使い方を確認しておく。
- (2) 30 秒計がない場合は、ストップウォッチを使い、黄色と赤色の小旗を使って残り時間を示す。
 - ・黄色：15 秒～24 秒
 - ・赤色：25 秒～30 秒
 - ・30 秒と同時に合図器具を鳴らす。

2. 30 秒をはかり始めるとき

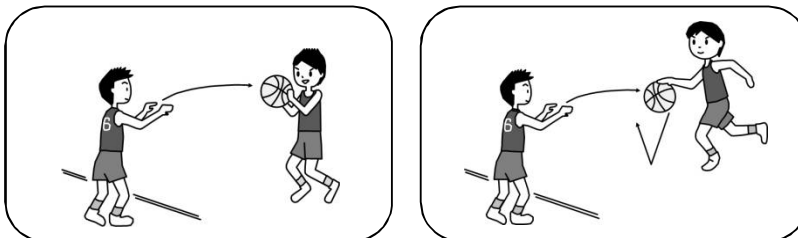
30 秒は、どちらかのチームがコート内でボールを保持したときからはかり始める。

たとえば、

- 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

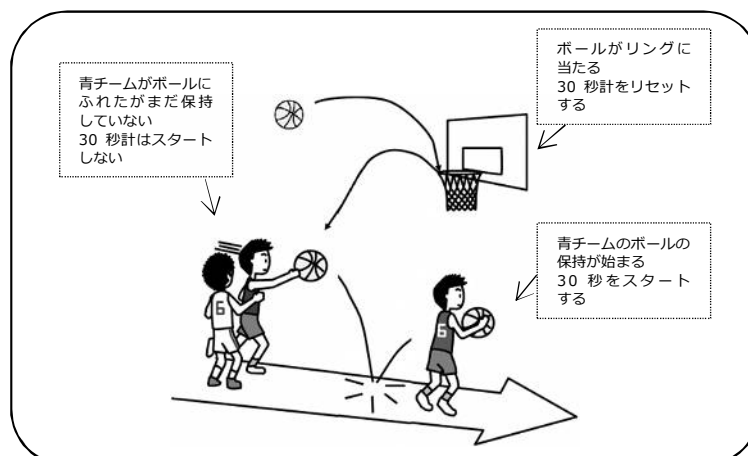
- ・ボールを持っている
- ・ドリブルしている

ボールにふれただけでは
保持ではない。



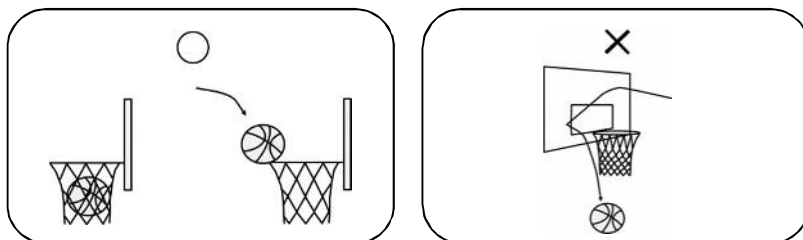
ルーズボールの間は
はかりはじめない

- 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
- ④ シュートしたボールがリングに当たってはズれたときは、リングに当たったときに 30 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



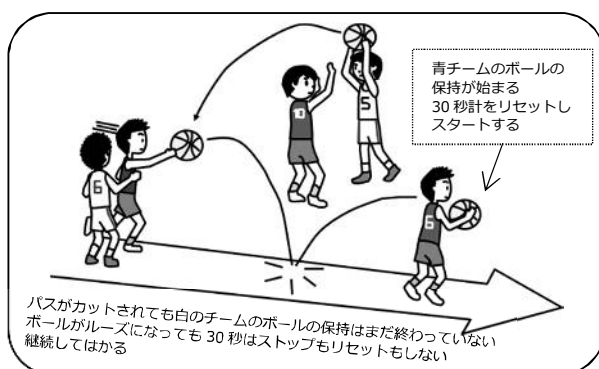
3. 30 秒計をリセットするとき

- (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

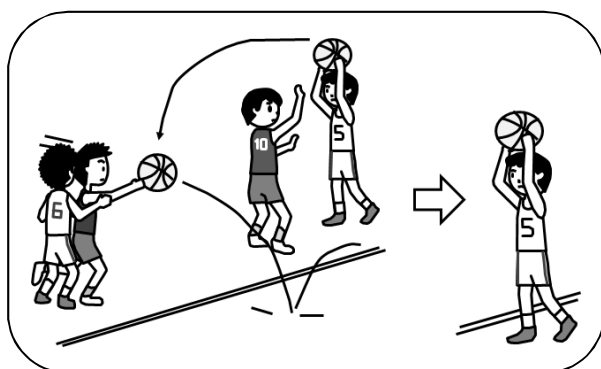
4. 30 秒計を継続するとき（ストップするがリセットしないとき）

次のことが起こって、**それまでボールを保持していたチームに引き続きスロー・インのボールが与えられるとき**は、30 秒を止めるがリセットはしない。30 秒は継続してかぞえる。

(1) ボールがアウト・オブ・バウンズになったとき

たとえば

- ① 白チームが持っているボールが青チームにたたき出されて、アウト・オブ・バウンズになった。
- ② 白チームがドリブルしているボールが青チームの手にふれて、アウト・オブ・バウンズになった。
- ③ 白チームがパスしたボールが青チームにカットされて、アウト・オブ・バウンズになった。

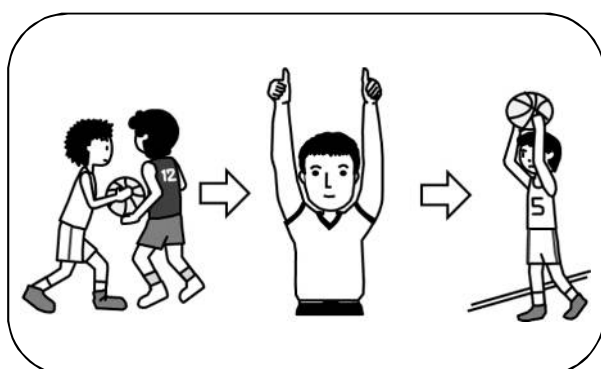


(2) ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき

(3) ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき

たとえば

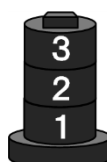
- ① 白チームが持っているボールに青チームの手がかかり、ヘルド・ボールが宣せられて、引き続き白チームにボールが与えられるとき
- ② 白チームがショットしたボールがリングにはさまり、ヘルド・ボールが宣せられて、引き続き白チームにボールが与えられるとき



(4) ダブルファウルが宣せられたとき

5. 各時限（ピリオド）が 30 秒未満になったら、30 秒計のスイッチを切り、表示を消す。

※このほか、チーム・ファウルを表示する。



アシスタント・スコアラー

1. スコアラーに協力する

(1) 声に出して確認しあう。

- 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

白 4 番シュート, カウント!

白 5 番, 2 回目です!

白のチーム・ファウル, 3 回目です!

(2) 自分のすわっている側のチームのタイム・アウトを, 声に出して伝える。

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 のサインを出したら,

(1) 個人ファウルを表示する。



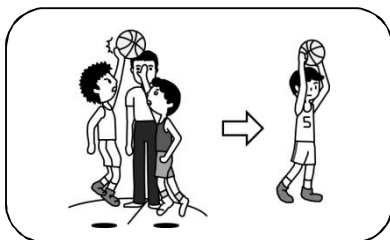
(2) チーム・ファウルを表示する。



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, どちらのチームにも向けない。
- 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。

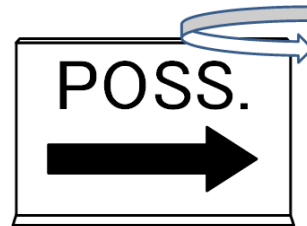


(2) 試合中

- 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。

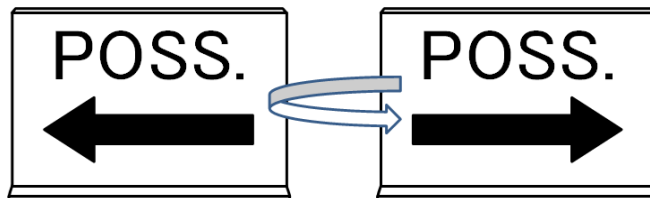
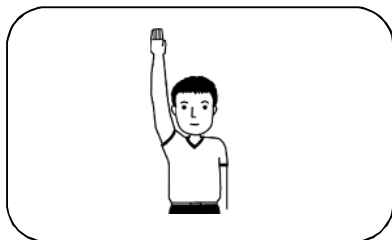


- ③ 前半が終わったら, スコア確認の後, 審判に矢印の向きを変えることを知らせ, 向きを変える。

(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、ヴァイオレイションをしたとき
- 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、リングにのったとき



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

