

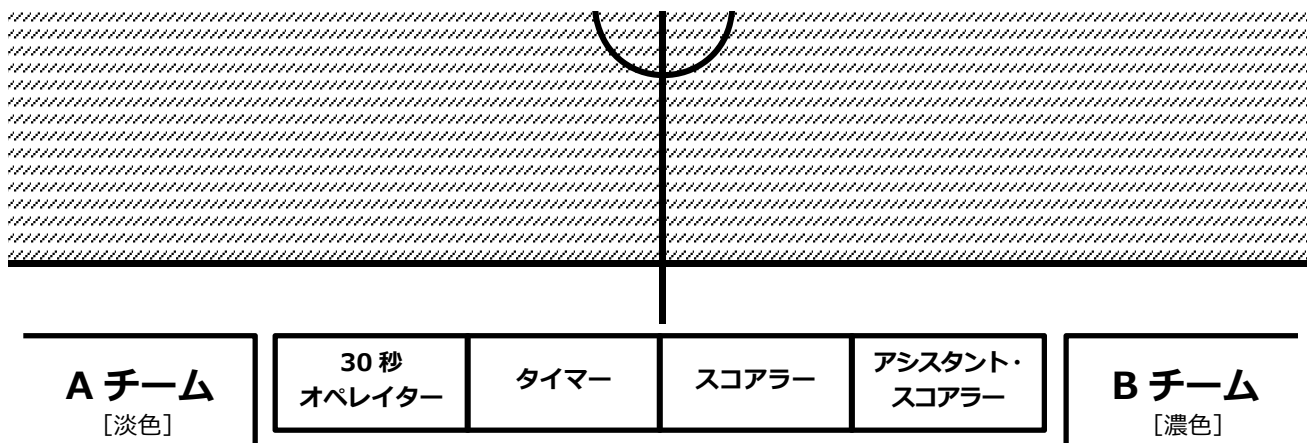
# テーブル・オフィシャルズの仕事

東京都ミニバスケットボール連盟 TO 委員会 (2015 年版)

## 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、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 全国ユニバースカケットボール大会	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	春津ミニ	主審	A・スコアラー
⑤	合計	⑤	合計	副審	タイマー
				スコアラー	30秒オペレーター

チーム		タイム・アウト								
A(白) 滝の坂		前	後	延	延					
選手氏名	No.	出場時間				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	⑦ 横洋司	⑧								
2	短橋義孝	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 亮		⑨								

ランニング・スコア					
チーム		A		B	
ファウル					
1Q 2Q	1 1	41	41	81	81
	2 2	42	42	82	82
	3 3	43	43	83	83
	4 4	44	44	84	84
	5 5	45	45	85	85
	6 6	46	46	86	86
	7 7	47	47	87	87
	8 8	48	48	88	88
	9 9	49	49	89	89
3Q 4Q	1 1	50	50	90	90
	2 2	51	51	91	91
	3 3	52	52	92	92
	4 4	53	53	93	93
	14 14	54	54	94	94
	15 15	55	55	95	95
	16 16	56	56	96	96
	17 17	57	57	97	97

(2) 両チームからメンバー表を提出してもらおう。

(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	合計	副審	タイマー
春津ミニ				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。

..... P<sub>1</sub>, P'<sub>1</sub> (1クォーター), P<sub>2</sub>, U<sub>2</sub>, T<sub>2</sub> (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				チーム・ファウル				
A(白) 滝の坂		前	後	延	延	チーム・ファウル				
選手氏名	No.	出場時限				ファウル				
		①	②	③	④	1	2	3	4	5
1	木橋洋司	4	/	/	/	P <sub>1</sub>	P' <sub>1</sub>			
2	短縄義孝	5	/	/	/	P <sub>4</sub>	P' <sub>4</sub>			
3	松浦教授	6	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	P' <sub>4</sub>
4	舟直	7	/	/	/	P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>			
5	笹木卓	8	/	/	/	P <sub>2</sub>	P' <sub>2</sub>			
6	林山泰雄	9	/	/	/					
7	青木浩二	10	/	/	/					
8	葉加瀬健人	11	/	/	/	P <sub>1</sub>	U <sub>4</sub>			
9	出島博史	12	/	/	/	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
10	川畑一博	13	/	/	/					
11	森口明	14	/	/	/	P <sub>3</sub>				
12	佐藤陽一	15	/	/	/	P <sub>2</sub>	P' <sub>2</sub>			
13	戸田重	16	/	/	/	P <sub>1</sub>				
14	渡部涼	17	/	/	/					
15										
コーチ: 東山 充						T <sub>4</sub>				

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		B		
7	●	1		5	▲	41		81	81			
7	●	2	▲	42	▲	8		82	82			
		3	3	14	▲	43		83	83			
6	▲	▲	5	44	▲	5		84	84			
		5	●	5	4	▲	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	▲	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	▲	7	63	63		103	103			
5	▲	▲	24	64	64			104	104			
		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	▲	4	70	70		110	110			
7	▲	▲	31	71	71			111	111			
		32	▲	4	72	72		112	112			
7	▲	▲	33	73	73			113	113			
		34	▲	7	74	74		114	114			
5	▲	▲	35	75	75			115	115			
		36	▲	7	76	76		116	116			
6	▲	▲	37	77	77			117	117			
		38	▲	4	78	78		118	118			
5	▲	▲	39	79	79			119	119			
		40	▲	5	80	80		120	120			

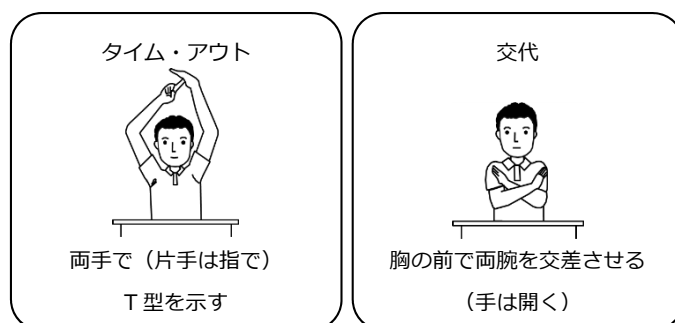
### (4) 最終手続き

- ① 各クォーター、延長時限が終わったとき、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 延長時限が何回行われても、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

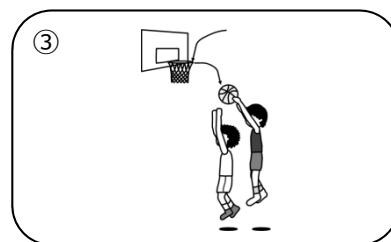
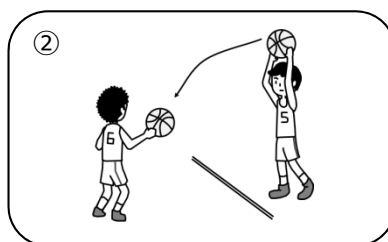
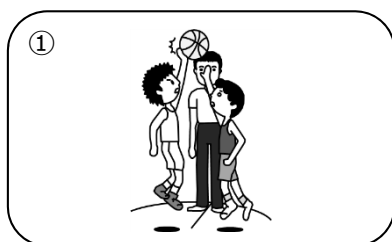
## 1. 前半・後半の開始 **3分前**と**1分前**にブザーを鳴らして審判と周囲に知らせる。

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。

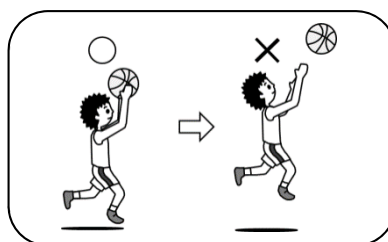
### (1) ゲーム・クロックを動かすとき

- 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。

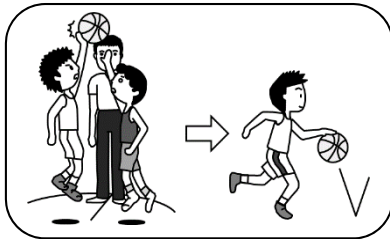
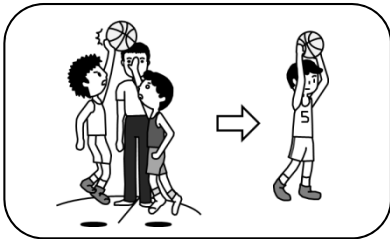
- (1) 試合開始前に30秒計の使い方を確認しておく。
- (2) 30秒計がない場合は、ストップウォッチを使い、黄色と赤色の小旗を使って残り時間を示す。
  - ・黄色：15秒～24秒
  - ・赤色：25秒～30秒
  - ・30秒と同時に合図器具を鳴らす。

## 2. 30秒をはかり始めるとき

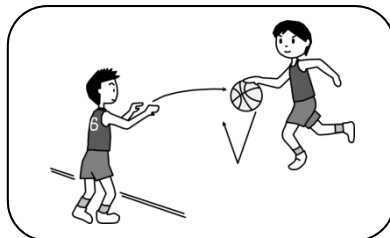
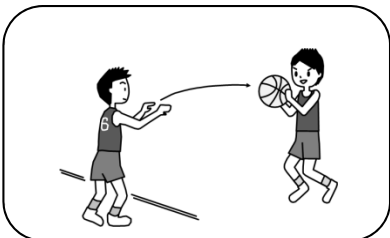
30秒は、どちらかのチームがコート内でボールを保持したときからはかり始める。

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

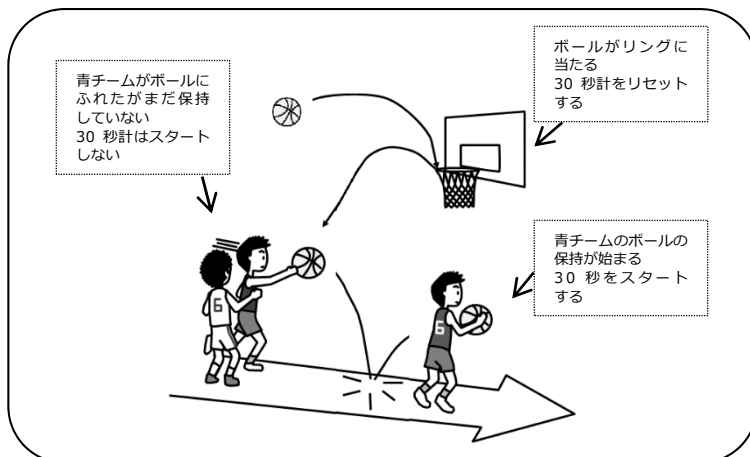
- ・ボールを持っている
- ・ドリブルしている

ボールにふれただけでは保持ではない。



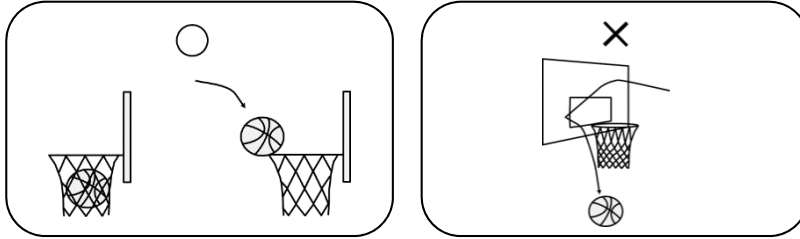
ルーズボールの間は  
はかりはじめない

- 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レたときは、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



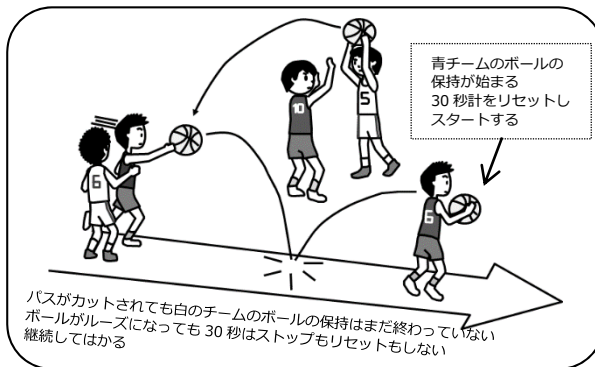
### 3. 30秒計をリセットするとき

- (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

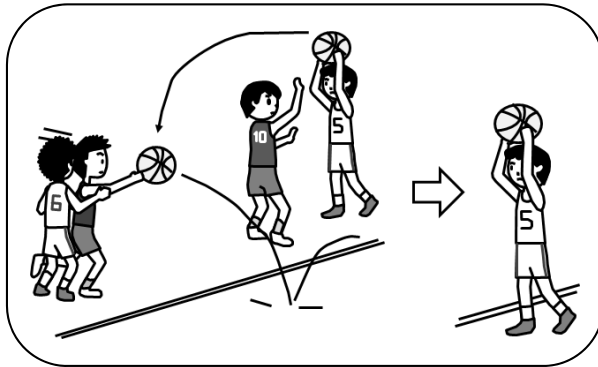
#### 4. 30秒計を継続するとき（ストップするがリセットしないとき）

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。

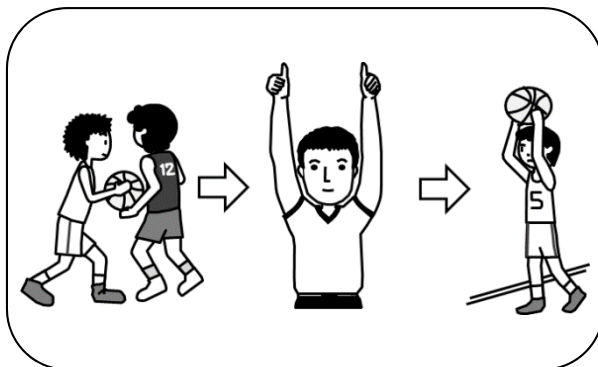


##### (2) ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき

##### (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

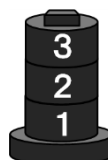
- ① 白チームが持っているボールに青チームの手がかかり、ヘルド・ボールが宣せられて、引き続き白チームにボールが与えられるとき
- ② 白チームがショットしたボールがリングにはさまり、ヘルド・ボールが宣せられて、引き続き白チームにボールが与えられるとき



##### (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―

## 1. スコアラ―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―がOKのサインを出したら,

### (1) 個人ファウルを表示する。



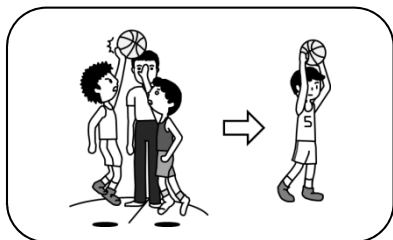
### (2) チーム・ファウルを表示する。



## 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。

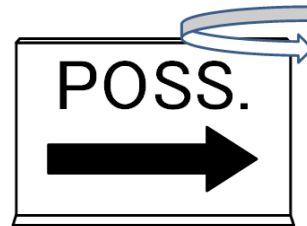


### (2) 試合中

- 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。

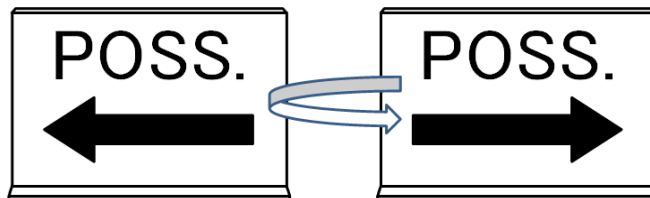
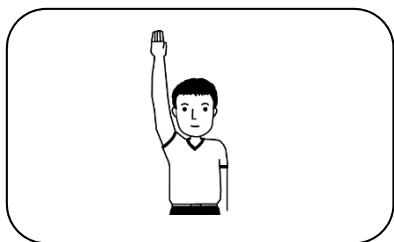


- ③ 前半が終わったら, スコア確認の後, 審判に矢印の向きを変えることを知らせ, 向きを変える。

### (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

