

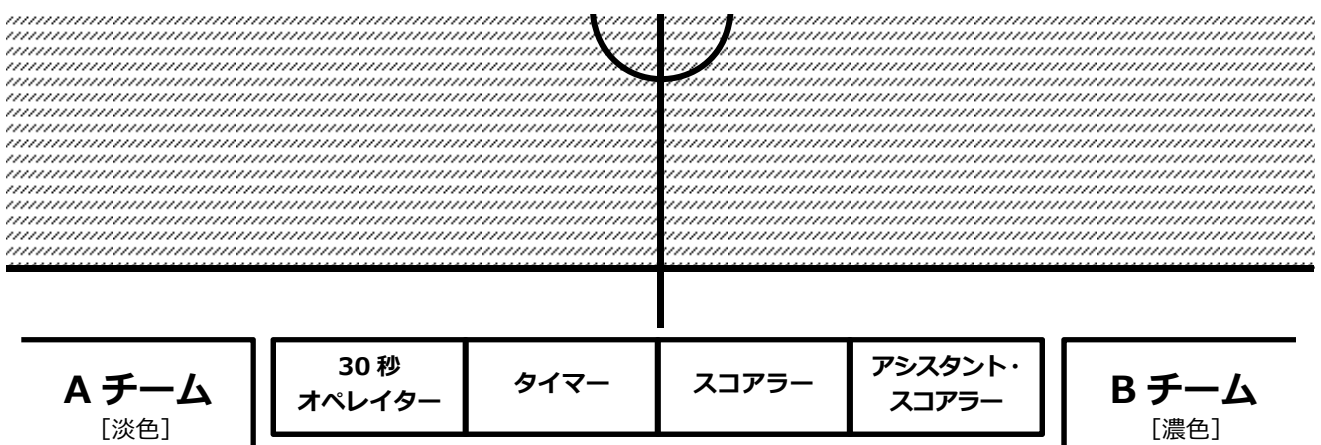
# テーブル・オフィシャルズの仕事

東京都ミニバスケットボール連盟 TO 委員会 (2014 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49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	2014年 3月 30日( 9:30 )	No. A(1)
チームA	M&M's	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
	延長			スコアラー	30秒オペレーター

チーム	A(白)	M&M'sミニバス	タイム・アウト	前後延
選手氏名	No.	出場時間	ファウル	
		① ② ③ ④	1 2 3 4 5	
1	⑦ 洋司	⑧		
2	短 純 義 孝			
3	梅 浦 恭 寿	6		
4	松 山 直	7		
5	竹 本 卓	8		
6	林 山 泰 雄	9		
7	青 木 浩 二	10		
8	栗 加 瀬 健 人	11		
9	野 田 憲 一	12		
10	川 畑 一 博	13		
11	森 口 明	14		
12	佐 藤 隆 一	15		
13	土 田 重 幸	16		
14				
15				
コーチ	東 山 充	⑨		

チーム	ファウル	ランニング・スコア
		A B A B A B
1Q	1 1	41 41 81 81
2Q	2 2	42 42 82 82
3Q	3 3	43 43 83 83
4Q	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
3Q4Q	9 9	49 49 89 89
	10 10	50 50 90 90
	11 11	51 51 91 91
	12 12	52 52 92 92
	13 13	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45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	2014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	
M&M's	春津ミ		副審	タイマー	
合計	合計		スコアラー	30秒オペレーター	
	延長				

- 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「x」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「x」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) M&M'sミニバス		前	後	延	延									
選手氏名	No.	出場時限				ファウル								
		①	②	③	④	1	2	3	4	5				
1	基橋洋司	4					P <sub>1</sub>	P' <sub>1</sub>						
2	短縄義孝	5					P <sub>4</sub>	P' <sub>4</sub>						
3	梅浦恭寿	6					P <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>	P' <sub>4</sub>			
4	船山直	7					P <sub>1</sub>	P <sub>4</sub>						
5	竹本卓	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	野田憲一	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	土田重孝	16					P <sub>1</sub>							
14														
15														
コーチ: 東山 充								T <sub>4</sub>						

チーム  
ファウル

1Q 2Q  
x x  
x x  
x x  
x x

3Q 4Q  
x x  
x x  
x x  
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 41	81	81
7	● 2 ▲	42	42 8	82	82
	3 3	14	43 43	83	83
6	4 4 5	44	44 5	84	84
	5 ● 5	4	45 45	85	85
6	6 ● 12	46	46 7	86	86
6	● 7	5	47 47	87	87
6	● 8 6	48	48 7	88	88
	9 9	4	49 ● 5	89	89
4	10 10 6	50	50	90	90
	11 11	5	51 51 8	91	91
5	12 12 4	52	52	92	92
	13 13	7	53 53 8	93	93
8	14 14 8	54	54	94	94
	15 ● 8	6	55 55 9	95	95
8	16 16	56	56	96	96
9	● 17 8	7	57 57	97	97
	18 18	58	58	98	98
9	19 19 8	7	59 59	99	99
	20 20	60	60	100	100
5	21 21 7	4	61 61	101	101
5	● 22	16	● 62	102	102
	23 23 7	63	63	103	103
5	24 24	7	64 64	104	104
	25 25 8	65	65	105	105
15	26 26	66	66	106	106
15	● 27 9	67	67	107	107
	28 ● 9	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 32 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



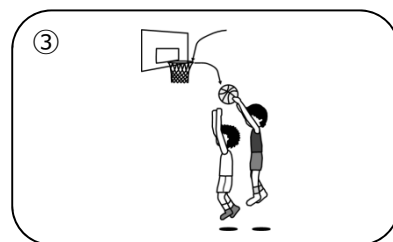
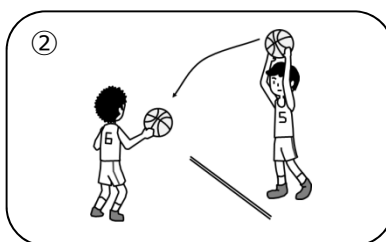
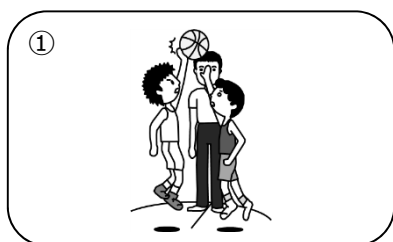
## 3. 審判のコールに対して、OKサインを出す。

# 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。
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。

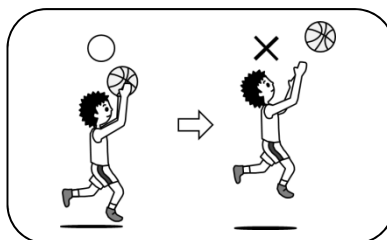
## (1) ゲーム・クロックを動かすとき

- 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、ヴァイオレイション、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	
5	6'00"~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。

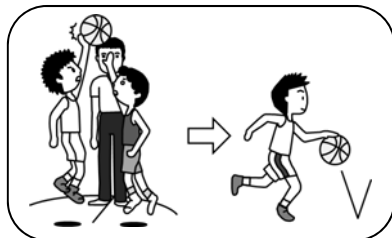
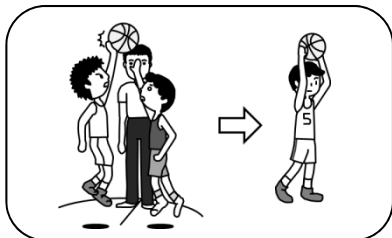
- (1) 試合開始前に30秒計の使い方を確認しておく。
- (2) 30秒計がない場合は、ストップウォッチを使い、黄色と赤色の小旗を使って残り時間を示す。
  - ・黄色：15秒～24秒
  - ・赤色：25秒～30秒
  - ・30秒と同時に合図器具を鳴らす。

## 2. 30秒をはかり始めるとき

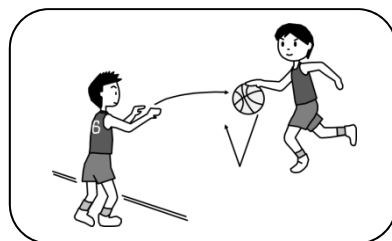
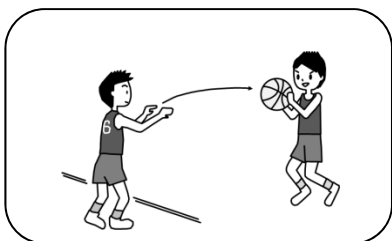
30秒は、どちらかのチームがコート内でボールを保持したときからはかり始める。

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



- 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



### 「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

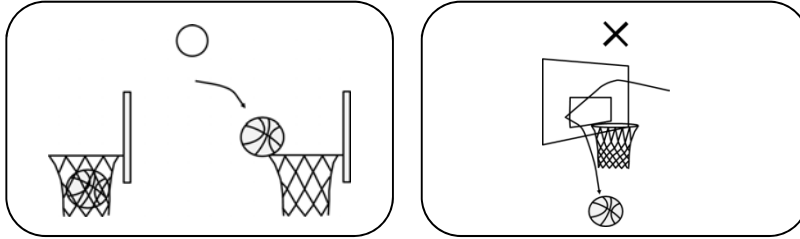
ボールにふれただけでは保持ではない。



ルーズボールの間は  
はかりはじめない

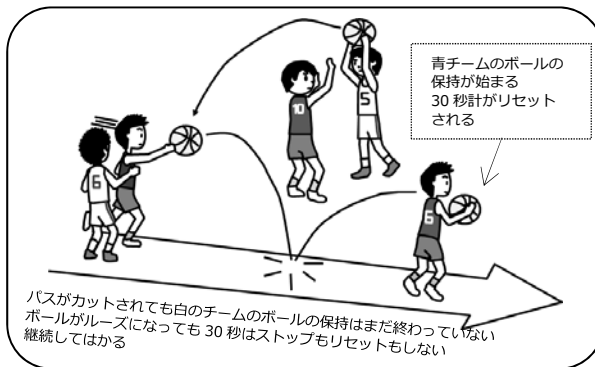
### 3. 30秒計をリセットするとき

- (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

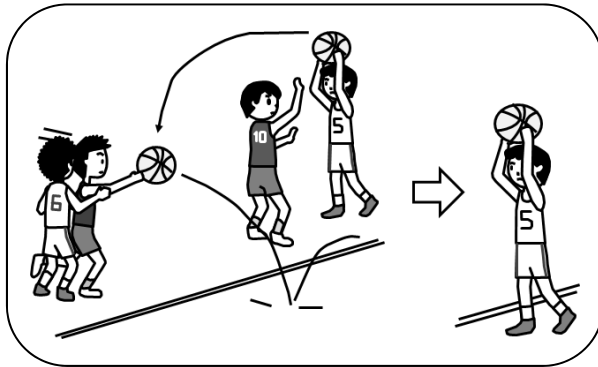
#### 4. 30秒計を継続するとき（ストップするがリセットしないとき）

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。

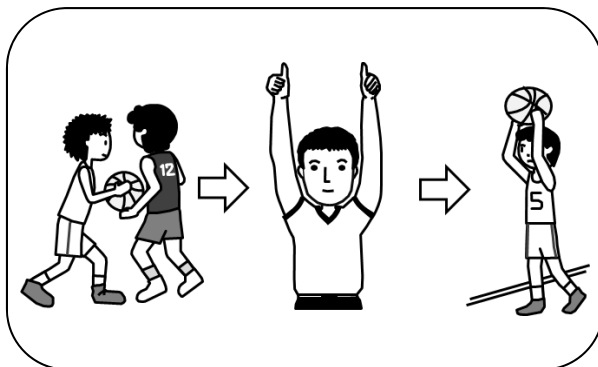


##### (2) ボールを保持しているチームのプレイヤーの負傷などで審判がゲームを止めたとき

##### (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。



# 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。



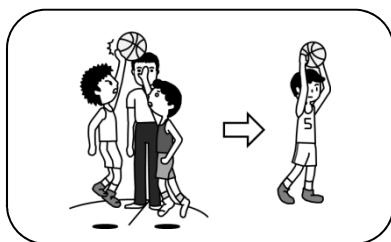
### (2) チーム・ファウルを表示する。



## 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。

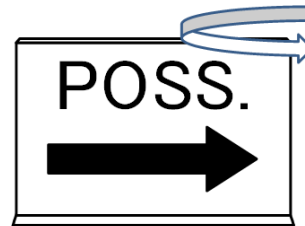


### (2) 試合中

- 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。

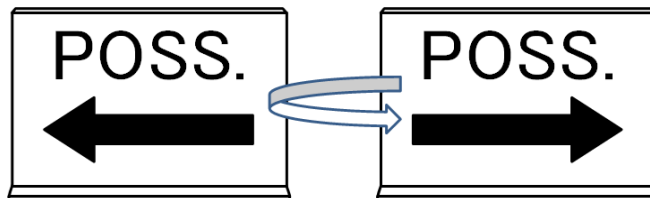
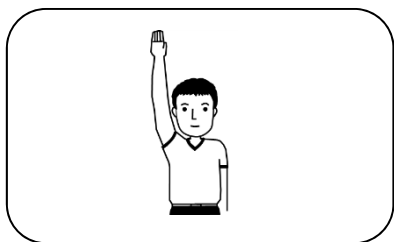


- ③ 前半が終わったら, スコア確認の後, 審判に矢印の向きを変えることを知らせ, 向きを変える。

### (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

