



# T・O講習会テキスト

横須賀ミニバスケットボール連盟  
審判委員会

## ☆テーブルオフィシャルのしかた☆

テーブルオフィシャルズ（TO）のメンバーには、  
**ショットクロックオペレーター、タイマー、スコアラ、アシスタントスコアラ**の4人がいます。

### 心がまえ

#### 1.みんなで協力してやろう

ゲームにおいては、だれもが一生涯けんめいやっています。  
ゲームは選手、審判、ベンチ、テーブルオフィシャルズみんなの協力でなっています。

#### 2.自信をもってやろう

ゲームが始まる前にはしっかりと準備をして、ゲーム中は自信を持ってやりましょう。

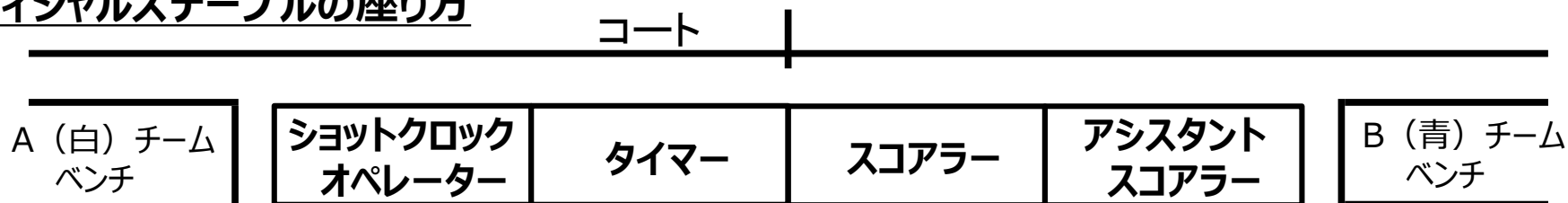
#### 3.審判と連絡を取ろう

審判とよく連絡を取ってやるようにしましょう。  
手による合図、器具による合図、目による確認、声を出して連絡をしっかりとしましょう。

#### 4.声を出して確認しよう

オフィシャル同士でも声を出して確認しましょう。  
タイム・アウトのせいきゅうやシューターやファウルをした人の番号はみんなで声を出して協力して確認しましょう。

### ◆オフィシャルズテーブルの座り方



# ◆ 審判の合図

## I. 得点の合図

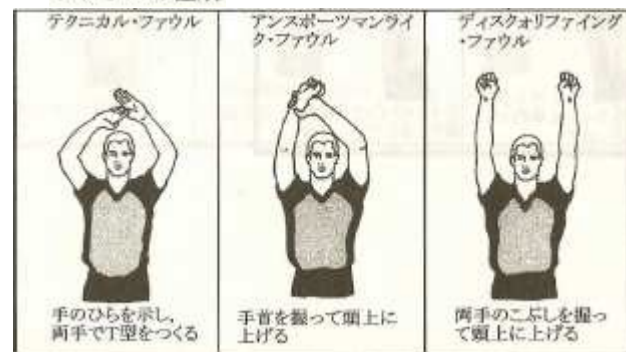


## II. 計時の合図

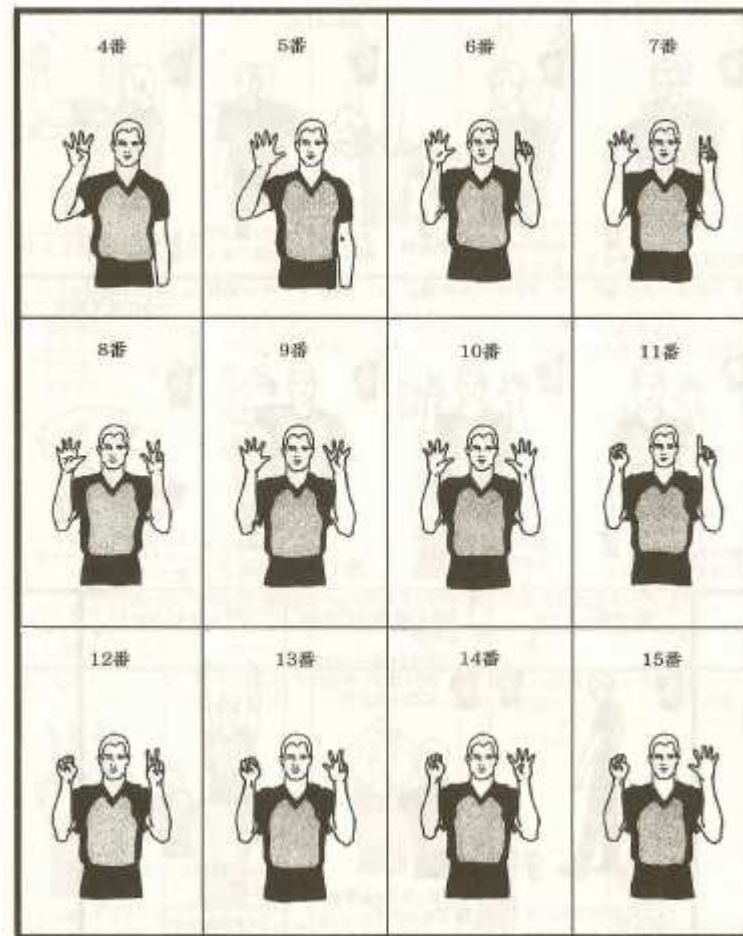


## スコアラーにファウルを伝えるとき

### ファウルの種類



## スコアラーにファウルを伝えるとき プレイヤーの番号



※15番以降は講習会で説明します。

## ◆オフィシャルの役割

### 【ショットクロックオペレーター】

#### ①30秒用クロックの操作

- ・ 30秒をはかり始めるとき  
どちらかのチームがコート内でボールを**コントロール**したときから始める。
- ・ 30秒をはかり終わるとき

30秒をはかり終わるとき

#### 30秒をリセットする（はかりなおす）

- ①ショットした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触れたとき
- ②ディフェンスチームがボールを**コントロール**したとき  
★ルーズボールになった時にリセットしないように！
- ③ディフェンスチームのファウルやヴァイオレーションがあったとき（**アウト・オブ・バウンズをのぞく**）
- ④ディフェンスチームが原因でゲームを止めたとき
- ⑤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

#### 30秒をリセットしない（けいぞくしてはかる）

- 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに**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しない
- ①ボールがアウト・オブ・バウンズとなったとき（カットボール）
  - ②ジャンプ・ボール・シチュエーションになったとき
  - ③ボールをコントロール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
  - ④ダブルファウルが宣せられたとき

審判が笛を吹いたときは、30秒計はリセットせずにまず止めましょう

## ② 審判への合図

30秒ヴァイオレイションになったときは、審判へ合図をします。

ブザーが連動していない場合は、合図器具（ブザー・笛）を使用します。

《注意》ショットしたボールが空中にある間に30秒ヴァイオレイションのブザーが鳴っても、ボールがリングに触れた場合は30秒ヴァイオレイションは成立せず、そのままゲームは続行されます。

## ③ 表示

30秒ショット・クロック（30秒から1秒ずつ減っていく装置）がない場合は、旗（黄色と赤色）を使用して30秒の経過を表示します。

15秒～24秒：黄色の旗をふりつづける。

25秒～30秒：赤色の旗をふりつづける。

30秒：合図器具を鳴らし合図する。（赤旗を出したまま）

## 【アシスタント・スコアラー】

### ① ファウルの表示

ファウルがあったら、ファウルしたプレイヤーが何回目のファウルなのかをスコアラーと確認をして表示をする。チーム・ファウル回数も確認して表示する。（アシスタントスコアラーチェックシートに記入します。）

### ② 電光掲示板の操作

電光掲示板の得点やタイム・アウト等の機械操作をおこなうこともあります。

## 【タイマー】

### ①時間をはかる

ゲーム・クロックを操作して競技の正味時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトの時間をはかる。

時間（ゲーム・クロック）を動かし始めるとき

- ・ジャンプ・ボールの場合、**ボールをタップ**したとき。
- ・フリースローが不成功でプレーが続けられる場合とスロー・インのときは、**コート内のプレイヤーにボールがふれたとき**。

時間（ゲーム・クロック）をとめるとき

- ・各クォーターが終わったとき。
- ・審判がファウル、ヴァイオレイション、ヘルドボール、その他の理由で笛を鳴らしたとき。

### ②時間を知らせる

- ・ゲームの前半（第1クォーター）と後半（第3クォーター）の開始3分前と1分前に、合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。
- ・競技時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトのそれぞれ終了を合図器具を鳴らして審判と周囲に知らせる。
- ・タイム・アウトについて合図器具を鳴らして審判に知らせる。  
タイムアウトが宣せられてから**35秒**が経過したときと、**45秒**が経過したとき合図器具を鳴らして審判に知らせる。

**《注意》タイム・アウトを取りたいチームのフィールド・ゴールが成功した時にはタイムアウトを取ることはできません。**

### ③審判への合図

- ・ゲーム中は、ゲーム・クロックをとめると同時に、**片手をまっすぐにあげます**。
- ・ゲーム・クロックを動かすと同時に**手をにぎり、おろします**。

### ④得点を表示する

- ・得点が入ったときにはデジタルタイマーなどの器具を操作し正しく得点を表示させる。



## 【スコアラー】

### ① 審判への連絡（手による合図と合図器具を用いて知らせる）

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4回目のチーム・ファウル
3. タイム・アウト
4. タイム・アウトのときの選手交代

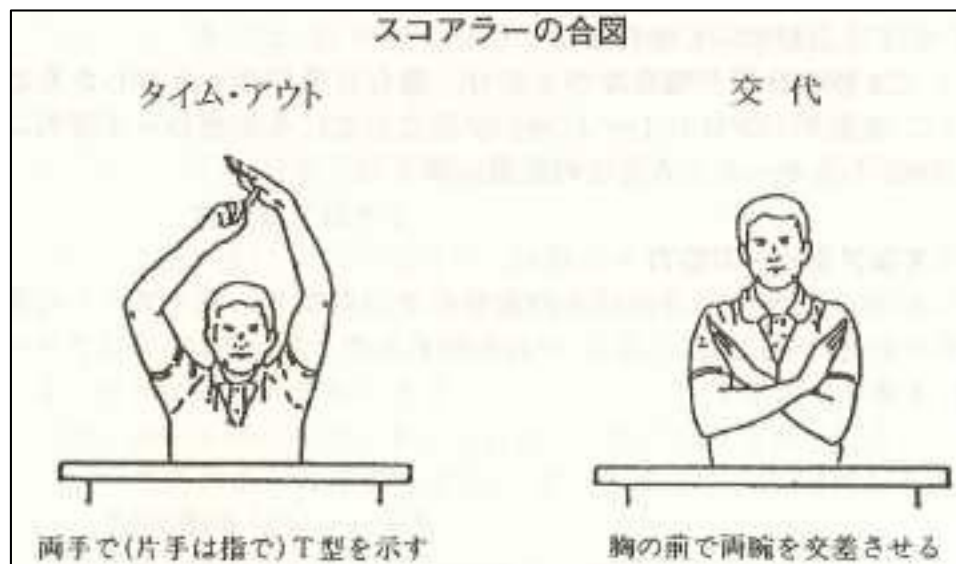
※1～4はブザーを長く1回鳴らして知らせます。

5. 第1クォーターを始めるジャンプ・ボールでどちらかのチームがタップされたボールをコントロールしたら、**その相手のチームが攻撃する方向へ矢印器具を向ける。**

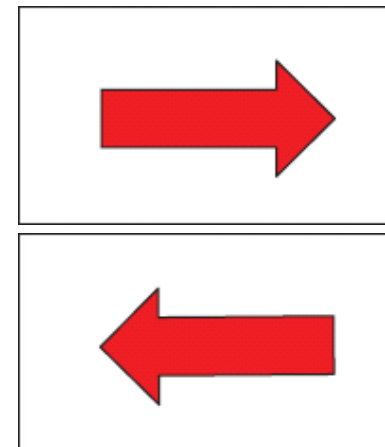
（次にジャンプ・ボール・シチュエーションが宣せられたあとは、その矢印の方向へ攻撃するチームへスロー・インのボールが与えられます。これをオルタネイティング・ポゼション・ルールといいます。）

そのあとジャンプ・ボール・シチュエーションによるスロー・インでゲームが再開されるたびに、**そのスロー・インが終わったら**標識の矢印を逆の方向へ向けなおす。

オルタネイティング・ポゼション・ルールによるスロー・インが終わるのは、スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに**触れる**か、スロー・インするチームのプレイヤーがスロー・インの規則に違反して**ヴァイオリション**を宣せられたときである。そのときに矢印の向きをかえる。



### オルタネイティング・ポゼション・ルール



## ②スコアシートの記入

1. 試合名(大会名)、会場、試合日時、試合数を記入する。

2. チーム名を記入する。

3. チーム名、選手氏名、番号を記入する。  
各チームの一番下の欄にコーチの氏名を記入する。  
(通常は試合前に各チームで記入します。)

4. 出場時限(クォーター)の記入

出場時限は、各クォーター開始前に出場登録した時点で / を記入する。  
途中出場の場合は、\ を記入する。

5. ファウル(プレイヤー・ファウル)の記入

ファウルは、1回ごとにファウルをした選手のわくに記入する。

P = パーソナルファウル、

P' = パーソナルファウルでフリースローがある場合。

T = テクニカルファウル

U = アンスポーツマンライクファウル

D = ディスクォリファイングファウル

ベンチやコーチのファウル(コーチのわくに記入する。)

M = マンツーマンペナルティ

C = コーチのテクニカルファウル

B = ベンチのテクニカルファウル

GD = 上記、M、C、Bにて失格・退場となった場合

ファウルをしたクォーターの数字を記入したわきの右下に記入する。

試合終了後、空いているわくに - を引きます。

6. チーム・ファウルの記入(各クォーターごと)

チーム・ファウルの記録は、1回ごとに×印を記入する。

7. タイム・アウトの記入

タイム・アウトは、それぞれのわくに××××印を記入する。

試合終了後、空いているわくに - を引きます。



大会名	日付	年	月	日	時間	:
会場	Game No.					
スコア Score	チームA	{	—	}	チームB	
			(延長)			

チームA:		選手氏名		出場時限				ファウル					タイムアウト				
No.	ライセンスNo.	Players	No.	①	②	③	④	1	2	3	4	5	①	②	③	④	OT
		横須賀MBC (白)															
1		福島 大輔	4	/	/	/	/	P1	P2								
2		廣川 秀一	5	/	/	/	/	P1	P3	P4	P4	P4					
3		鴨崎 征臣	6	/	/	/	/	P4	P4								
4		柳平 健志	7	/	/	/	/										
5		白濱 幸治	8	/	/	/	/	P3	T4								
6		宮澤 和人	9	/	/	/	/										
7		嘉山 直樹	10	/	/	/	/	P4									
8		鶴岡 哲也	11	/	/	/	/										
9		狩野 陽士	12	/	/	/	/										
10		小川 秀樹	13	/	/	/	/										
11		小嶋 彰	14	/	/	/	/										
12		鈴木 隆之	15	/	/	/	/										
13																	
14																	
15																	
コーチ:		遠藤 芳幸		C1	C2	GD											
A.コーチ:		仁平 和昭		M3	B4	M4											

チーム ファウル	
1Q	2Q
×	×
2	3
4	4
3Q	4Q
×	×
3	4



## 8. 得点の記入

- ・シュートが入った時：数字の上／を引く。  
シュートを入れたプレイヤーの番号をそのとなりのわくに記入する。
- ・フリースローは：数字の上に●を書く。  
シュートを入れたプレイヤーの番号をそのとなりのわくに記入する。
- ・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、  
相手チームの数字の上に／を書き、となりのわくに▲を記入する。
- ・クォーターが終わるごとに最後の得点を○でかこみ、最後の得点と得点したプレイヤーの下に線を引く。
- ・試合終了時には最後の得点を○でかこみ、最後の得点と得点したプレイヤーの下に二重線を引き、各チームで使わなかったその列のわくに左上から右下へ線を引く。

ランニング・スコア

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

※スコアがおかしいときやチームから得点について聞かれたときは、**ゲーム・クロック**がとまっているときに審判に知らせましょう。

- クォーター・タイムごと、ゲーム終了時に各チームの得点の集計をします。
- すべてを見直し完成したら、アシスタント・スコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーター、スコアラーの順にサインをし、副審（アンパイア）、最後に主審（クルーチーフ）にサインをもらいます。

大会名	春季リーグ戦	日付	2019年4月28日	時間	13:00
		会場	サブアリーナ	Game No.	A-1
スコア	チームA	チームB	クルーチーフ	アンパイア	
Score	64	54	横須賀太郎	神奈川次郎	
横須賀MBC	10 - 10 15 - 11 21 - 17 18 - 16 (延長)	神奈川MBC	スコアラー	タイマー	
			衣笠 花子	大矢部 健二	
			A・スコアラー	ショットクロックオペレーター	
			公郷 太一	津久井 三郎	