



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

2017年4月30日(日)

☆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(T・O)のメンバーには、
30秒オペレーター、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。

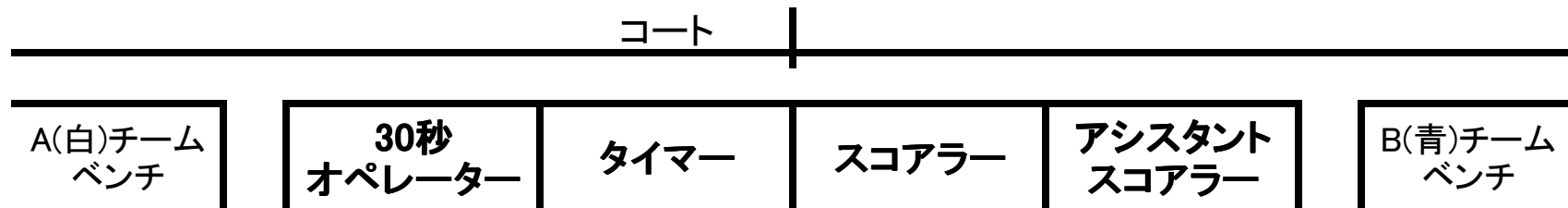
3.審判と連絡を取ろう

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



◆審判の合図について

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



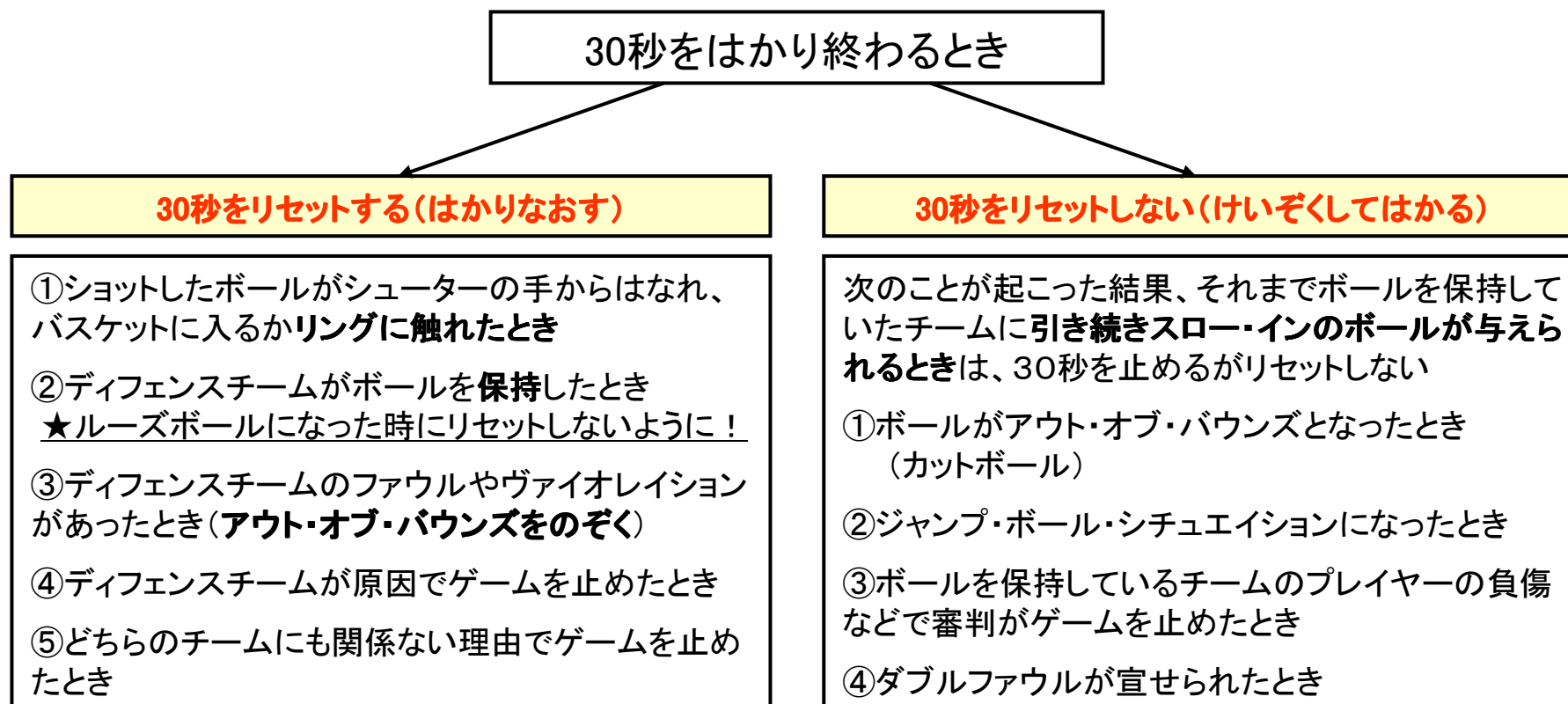
※15番以降は講習会で説明します。

◆オフィシャルの役割

【30秒オペレーター】

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**保持**したときから始める。
- ・30秒をはかり終わるとき(2014年4月からかわりました)



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**50秒**が経過したときと、**60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

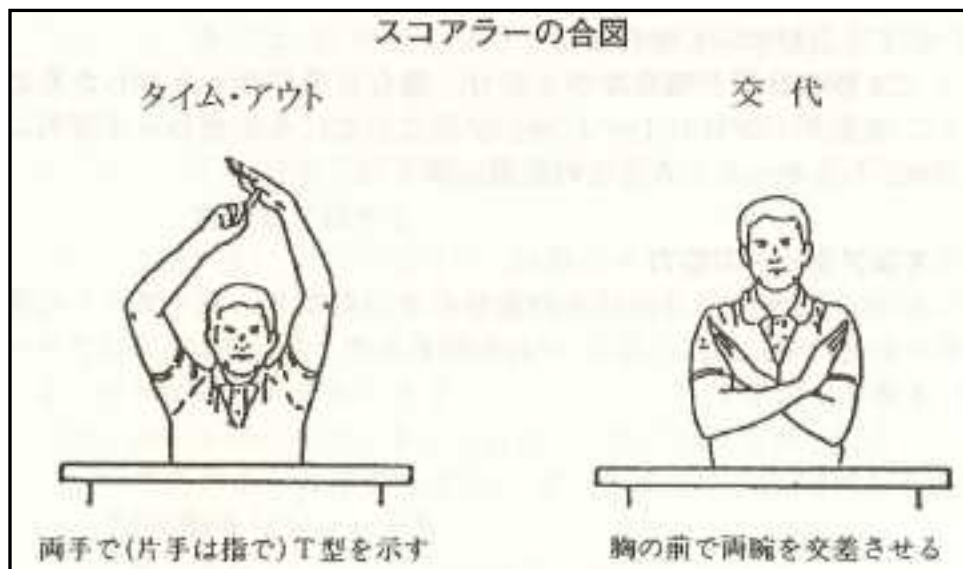
※1～4はブザーを長く1回鳴らして知らせます。

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保持したら、その相手のチームが攻撃する方向へ矢印器具を向ける。

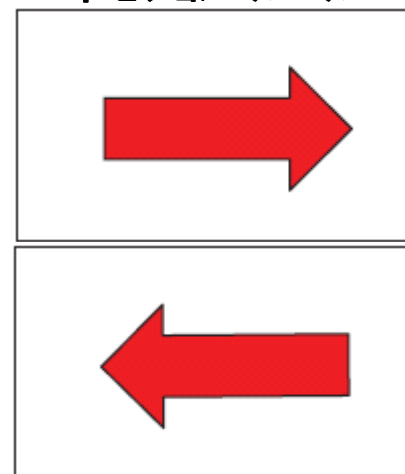
(次にジャンプ・ボール・シチュエーションが宣せられたあとは、その矢印の方向へ攻撃するチームへスロー・インのボールが与えられます。これを**オルタネイティング・ポゼション・ルール**といいます。)

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イング・ファウル
(ベンチやコーチのファウルはコーチのわくに記入する。)
ファウルをしたクォーターの数字を記入したわく内の右下に
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。

日本バスケットボール協会公認 ミニバスケットボール・スコアシート

試合名	会場	20 年 月 日 (:)	No
チームA	チームB	主審	A・スコアラー
合計	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				ファウル					チームファウル	
A(白) 横浜MBC		前	後	延	延	1	2	3	4	5		
選手氏名	No	出場時限				ファウル						
		①	②	③	④	1	2	3	4	5		
1 谷 裕 二	4	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₃			10 20	
2 星 野 茂 雄	5	/	/	/	/	P ₂	P ₃				X X	
3 久保田 信 也	6	/	/	/	/	P ₁	P ₁	P ₄	P ₄		X X	
4 八 矢 泰 一	7	/	/	/	/	P ₁	P ₃				X X	
5 南 田 明 夫	8	/	/	/	/	P ₂	P ₄				X 4	
6 福 田 勝 敏	9	/	/	/	/						30 40	
7 萩 田 翼	10	/	/	/	/	P ₁	U ₄	P ₄			X X	
8 金 川 晋 太 郎	11	/	/	/	/	P ₃	P ₃				3 4	
9 飯 塚 哲 夫	12	/	/	/	/	P ₄					X X	
10 青 野 貴 明	13	/	/	/	/	P ₄					X X	
11 安 本 直 人	14	/	/	/	/						3	
12 島 田 裕 樹	15	/	/	/	/	P ₃	P ₃				4	
13 石 渡 大 和	16	/	/	/	/	P ₁					X X	
14 水 谷 孝	17	/	/	/	/	P ₂					X X	
15 相 川 智 泰	18	/	/	/	/						X X	
コーチ: 横 山 純 一						T ₃						

8. 得点の記入

- ・シュートが入ったとき : 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。
- ・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。

※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、タイム・キーパー、30秒
オペレーター、スコアラーの順にサインをし、副審、最後に主審にサインをもらいます。

A		B		A		B		A		B	
7	●	1		41	41			81	81		
7	●	/	4	15	22	22	9	82	82		
		3	3			43	43			83	83
6	/	/	5	4	44	44	5			84	84
		5	●	5				45	45		
6	/	●	4	4	46	46	7			86	86
6	●	/	6	6	47	47				87	87
		9	9			49	●	5			
4	/	/	6	6	50	50	9			90	90
		11	11			51	51	8			
8	/	/	▲	8	52	●	8			92	92
		13	13			12	●	53			
8	/	/	9	12	●	/	9			94	94
		15	15			55	55			95	95
10	●	/	8	6	56	56				96	96
10	●	●	8			57	57			97	97
		18	18			58	58			98	98
9	/	/	8			59	59			99	99
		20	20			4	60	60			
5	/	/	10			61	61			101	101
		22	22			8	62	62			
8	/	/	7			63	63			103	103
		24	24			6	64	64			
9	/	/	8			65	65			105	105
		26	26			66	66			106	106
4	/	/	9			67	67			107	107
		28	28			68	68			108	108
5	/	/	9			69	69			109	109
5	●	●	9			70	70			110	110
		31	31			71	71			111	111
7	/	/	4			72	72			112	112
		33	33			73	73			113	113
4	/	/	5			74	74			114	114
		35	35			75	75			115	115
4	/	/	7			76	76			116	116
		37	37			77	77			117	117
5	/	/	9			78	78			118	118
		39	39			79	79			119	119
5	/	/	4			80	80			120	120

チームA		チームB	主審	A・スコアラー
横浜MBC	10 - 10	神奈川ミニバス	前山田 健一	玉井 詩織
	15 - 11		副審	百田 夏菜子
合計	21 - 17	合計	スコアラー	高城 れに
64	18 - 16	54		30秒オペレーター
				有安 杏果