

テーブル・オフィシャルズ マニュアル



山梨県ミニバスケットボール連盟

★テーブル・オフィシャルズ（T・O）としての心構え

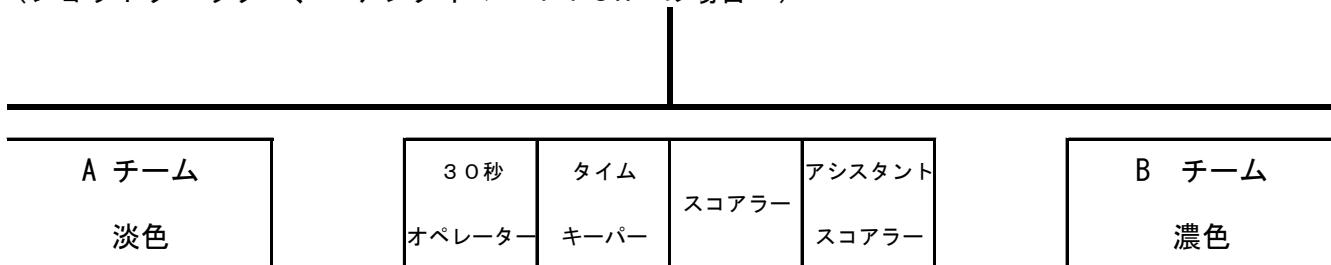
- (1) 審判と一緒に、ルールに従って、ゲームを平等にスムーズに進行させる役割があります。
- (2) T・Oの仲間や審判と協力し合うことが大切です。
 - ・審判からコールを受けるときは、審判の目をしっかり見よう。
 - ・スコアラーを中心に、声をかけ合おう。
- (3) バスケットボールのルールやT・Oの仕事の内容を、しっかり覚えよう。
- (4) 役割の大切さを理解して、心をこめて動作しよう。
- (5) ゲームは、選手・審判そしてT・Oが協力して作り上げるものです。
すばらしいゲームになるように集中して取り組もう。

★テーブル・オフィシャルズ（T・O）の役割とテーブル全体の配置

- (1) アシスタント・スコアラー
 - ・個人およびチームのファウルを正確に出します。
- (2) スコアラー
 - ・スコアラーの記入法にしたがって、スコアシートをつけます。
 - ・ポゼション・アローを正確に出します。
 - ・チャージド・タイムアウトなどの合図を審判におくります。
- (3) タイムキーパー
 - ・ゲーム・クロックを正確に動かします。
 - ・得点を表示します。
- (4) 30秒オペレーター
 - ・30秒計を正確に動かします。
 - ・チームのファウルを正確に出します。

※テーブル全体の配置

(ショットクロック、デジタイマー110Xの場合)



(デジタイマー100X、デジタイマー70X、デジタイマー60の場合)



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

(2) 両チームからメンバー表を提出してもらう。

(3) 第1クオ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。

(4) ポゼッション・アロー(矢印)を確認する。

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。

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名がつくようになる。

(2) チーム名、クオーターの数字、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

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) 山梨県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 出場時間の記入

1) 各クオーターの最初から出場 /
2) 各クオ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. アンスポートマンライク・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オーター

P, U, T の右下に小さく、クオーターの数字を書く。

..... P1, P'1(1 クオーター), P2, U2, T2(2 クオーター)

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、そのクオーターの枠に「×」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。

選手氏名	No.	出場時間				タイム・アウト				
		(1)	(2)	(3)	(4)	前		後		
						1	2	3	4	5
1 木橋 洋司	4					P1	P1			
2 矢繩 義孝	5					P1	P1			
3 松浦 教授	6					P1	P3	P3	P4	P4
4 舟 直	7					P1	P4			
5 笹木 卓	8					P2	P2			
6 林山 泰雄	9									
7 青木 浩二	10									
8 葉加瀬 健人	11					P1	U4			
9 出島 博史	12					P2	P2			
10 川畠 一博	13									
11 森 口 明	14					P3				
12 佐藤 陽一	15					P2	P2			
13 戸田 重	16					P1				
14 渡部 涼	17									
15										
コーチ : 東山 充						T4				



(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「/」で消していく、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 各クオーター、各延長時間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。

(4) 最終手続き

① 各クオーター、延長時間が終わったとき、両チームのそのクオ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。

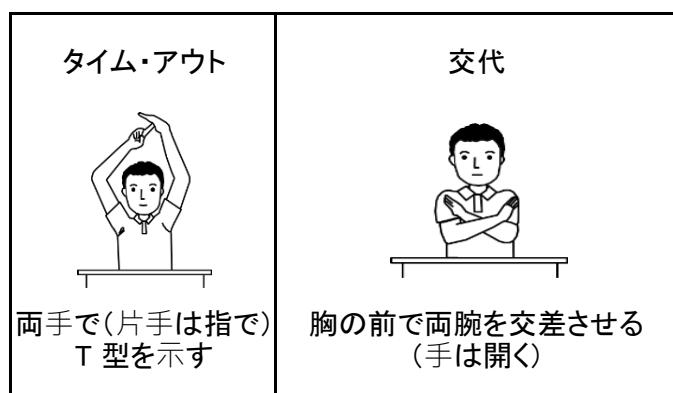
⑤ スコアシートの記録がすべて書き終ったら、「アシスタント・スコアラー」→「タイマー」→「30秒オペレーター」→「スコアラー」の順にサインし、最後に副審と主審がサインする。

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チームの各クオーターの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。

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



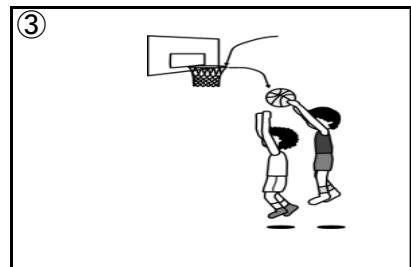
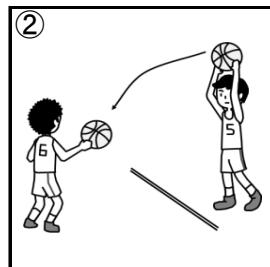
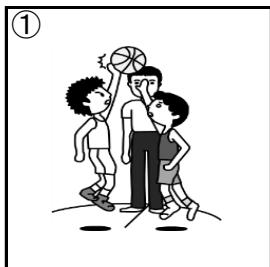
タ イ マ ー

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 クオーター, 第4 クオーター, 延長时限の前は, 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, クオーター・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。

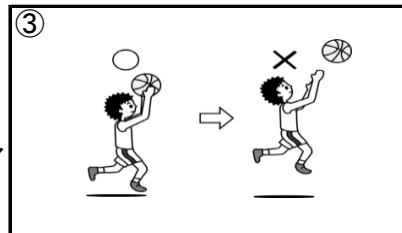
(1) ゲーム・クロックを動かすとき

- 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 各时限(ピリオド)が終わったとき

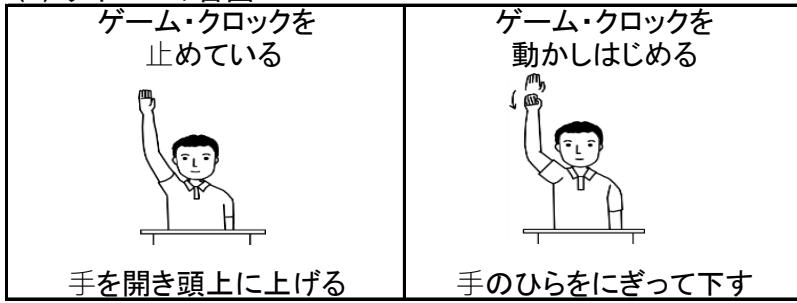


- ② 審判が笛を鳴らしたとき(ファウル, ヴァイオレインション, ヘルド・ボール, その他
の理由)

「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

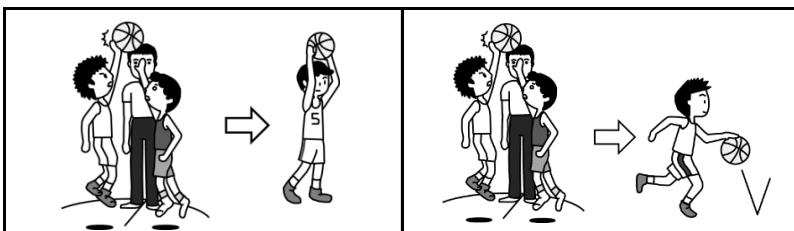
・赤色: 25秒～30秒

・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

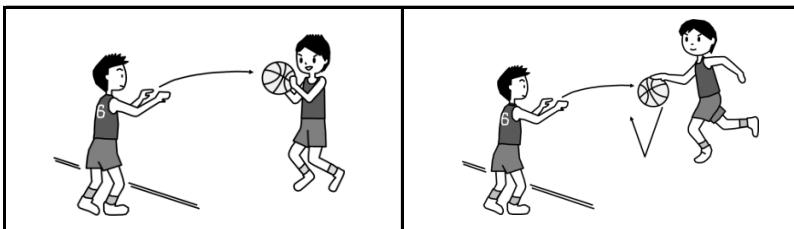
30秒は、どちらかのチームがコート内でボールを保持したときからはかり始める。
たとえば、

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



「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。

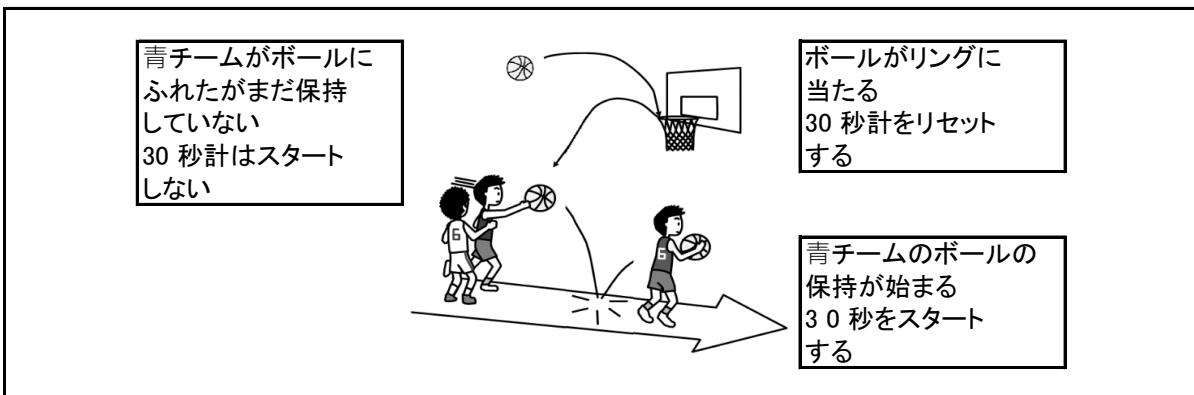
② スロー・インされたボールを、どちらかのチームが保持したとき



ルーズボールの間は
はかりはじまない

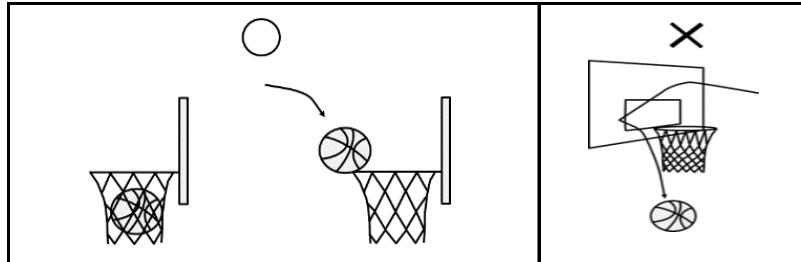
③ 最後のフリースローが不成功でゲームが続けられるときは、リバウンド・ボールをどちらかのチームが保持したとき

④ シュートしたボールがリングに当たってはずれたときは、リングに当たったときに30秒計を止め、リセットし、その後コート内のどちらかのチームがボールを保持したとき



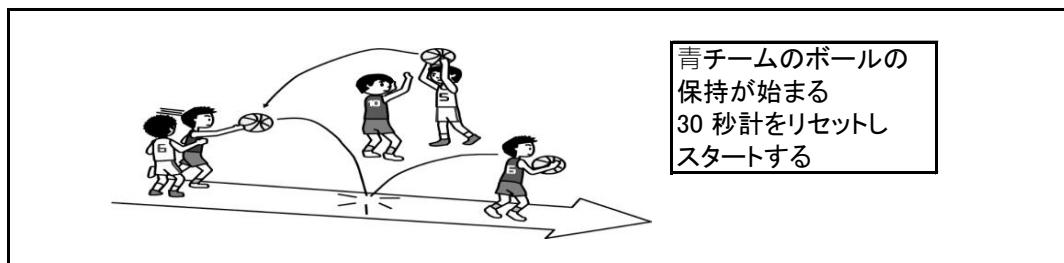
3. 30秒計をリセットするとき

(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

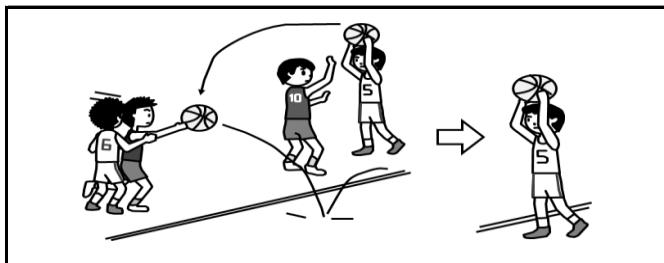
(5) 審判がどちらのチームにも関係ない理由でゲームを止めたとき

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

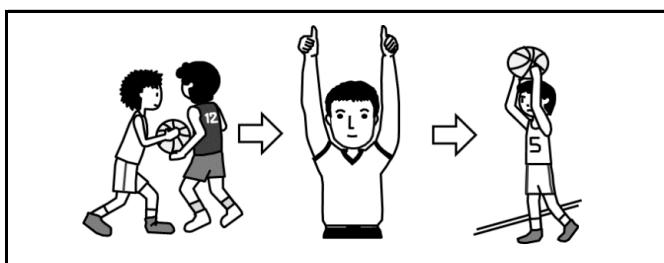
- ① 白チームが持っているボールが青チームにたたき出されて、アウト・オブ・バウンズになった。
- ② 白チームがドリブルしているボールが青チームの手にふれて、アウト・オブ・バウンズになった。
- ③ 白チームがパスしたボールが青チームにカットされて、アウト・オブ・バウンズになった。



(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

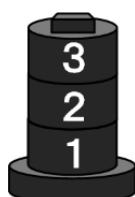
(3) ジャンプ・ボール・シチュエイションになったとき たとえば

- 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. 各时限(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 「白4番シュート、カウント！」

② 何番が何回目のファウルをしたのか 「白5番、2回目です！」

③ チーム・ファウルが何回目か 「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。

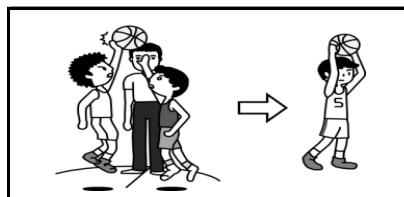


3. ポゼッション・アロー(矢印)をあつかう

(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。



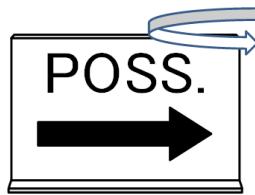
(2) 試合中

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。

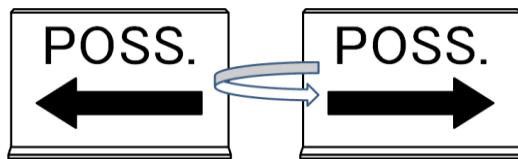


③ 前半が終わったら、スコア確認の後、審判に矢印の向きを変えることを知らせ、向きを変える。

(3) その他の注意

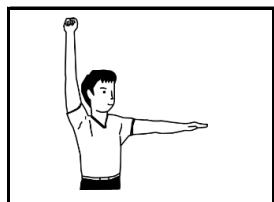
① 次のときも、矢印の向きを変える。

- 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、リングにはさまつたとき、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



よくあるTOのミス・かん違い

●スコアラー

起こった現象		解説
ファウルがあったので、すぐにスコアーシートに目を落としてうつむいてファウルらんに書き始めた。	⇒	「たぶん〇番だろうな」ぐらいの予想はしておきましょう。ただし、記入するのは審判がTOに伝えに来て、OKサインを出してからです。それまでは審判と目線を合わせましょう。
試合中に片方のチームのスコアラーから ファウルの数や点数がちがうと言われたので急いで書きかえた。	⇒	勝手に書きかえては絶対にいけません。時計が止まるのを待って、審判に伝えて、両チームのスコアラーを呼んでもらって話し合いをします。
ヘルドボールでオルタネイトになり、審判がスローインする人にボールを渡したので、矢印の方向をかえた。	⇒	オルタネイトのスローインはボールを投げて終わつてから矢印をかえるよう心がけましょう。投げる前にディフェンスのファウルがあると権利は移りません
★ワンポイントアドバイス★ スコアラーはあわてて自分勝手に仕事をしないことが大切です。アシスタントスコアラーや後ろに立っているTO主任やチーム関係者などと、いつも相談、話し合いをしながら仕事を進め、審判のコールやレポートイングをよく見てあわてずに進めていきましょう。		

●アシスタント・スコアラー

起こった現象		解説
ファウルがあったので、スコアラーが書き終わるのを待って、ファウルの確認をし、ゆっくり個人ファウルを出した。	⇒	「ファウルはたぶん〇番だろうな」ぐらいの予想をして「誰が」「何回目の」ファウルをしたか確認をしておきます。審判が伝え終えたらすぐに個人ファウル・チームファウルと続けて出せるように毎回準備をしておきましょう。
チームファウルが4回目になった。知らせるのが遅れ、試合が進んだのでブザーを鳴らして試合を止めて4ファウルをみんなに知らせた。	⇒	TOが試合を止めることは原則できません。同じチームに次のファウル(5回目)があったときに5回目のファウルでフリースローになることを伝えれば大丈夫です。TOは審判に伝えるだけで、宣言は審判がします。
審判のTOへの報告中に5ファウルを知らせるのがベストですが、気がつかない時はブザーを鳴らしましょう。	⇒	個人ファウルが5回目になった。審判が気がつかないのでそのままにした。
★ワンポイントアドバイス★ アシスタント・スコアラーは、ファウルの数の管理が主な仕事ですが、試合とTO仲間の仕事をよく見て時計が動いているか、誰が得点をしたか、誰のファウルか、ベンチからタイムアウトの請求があったなど、気を配りながらTO仲間と話し合いをしながら仕事をします。特に後半は、会場のみんなが個人ファウルの数に注目しています。少しでも早くファウルの数をお知らせできるように、ゲームに出ている選手のファウルの数は常に確認しておきましょう。		

★ジャンプボールシチュエーションについてのワンポイントアドバイス★

※ジャンプボールシチュエーション：試合がジャンプボールで始まって、最初にボールを保持したチームの「逆のチームの攻撃方向」へ矢印を向きます。

※最初のジャンプボールで誰もボールを保持できないままボールが出るときがあります。そのときはスローインするチームの「逆のチームの攻撃方向」へ矢印を向きます。

※ゲーム中にジャンプボールシチュエーションになったら、スローインされるのを待って、コート内で誰かがボールに触ったら、矢印を反対に向けます。スローインしたボールに誰もさわらずに、そのまま出て行つたり5秒オーバーになつたりしても、矢印は反対に向けます。

※スローインされる前に、ファウルがあつたら、次にされるスローインはファウルでのスローインです。スローインしても矢印はかえません。ジャンプボールシチュエーションはなかつことになります。

よくあるTOのミス・かん違い

●タイマー

起こった現象		解説
スローインしたボールが床にバウンドしたのでタイマーを動かした。	⇒	コート内の選手がボールにさわるまで時計は動かしません。
最後のフリースローが入ったのでタイマーを動かした。	⇒	ボールを持った選手が外へ出て、スローインをして、コート内の選手がボールにさわるまで時計は動かしません。
最後のフリースローがリングに当たってはずれたのでタイマーを動かした。	⇒	はずれたリバウンドのボールに、コート内の選手がさわるまで時計は動かしません。
ゲーム中、シュートが入ったので時計を止めてスローインを待った。	⇒	シュートが入ってもミニバスでは時計を止めることはできません。
タイムアウトの請求があり、相手チームのシュートが入ったが時計を止めないでそのままにした。	⇒	シュートが入った瞬間、時計を止めます。ゲーム中にタイムアウトの請求がどちらのチームからあったのかをTO仲間で伝えて、知っておく必要があります。

★ワンポイントアドバイス★

タイマーは試合をながめるのではなく、見ながら審判の笛の音を「聞く」姿勢が大切です。審判の笛の音に素早く反応して、時計を止めるために、常にボタンに指をおいておくことが必要です。ボタンを押したつもりでも、常に時計が動いているか・止まっているかを確認する心配りも大切です。時計のスタートは審判の手を下げる合図も視野に入れながら、タイミングを確認しましょう。

●時計を止めて、止まっている間はタイマーも手をあげることを忘れずに、ストップと同時にあげましょう。

●30秒オペレーター

起こった現象		解説
シュートがあったので、リセットボタンを押して30秒をリセットした。	⇒	
シュートに対してブロックがあったので、リセットボタンを押した。	⇒	リングに当たるまで30秒は計りは続けます。リングに当たったかどうかをしっかりと見ておきましょう。
シュートがバックボードに当たったので、リセットボタンを押した。	⇒	
リングに当たったので、リセットをしてすぐに次の30秒を計り始めた。	⇒	リバウンド争い中は30秒を計り始めません。どちらかの選手がボールを保持したときにスタートです。リセットボタンを押しっぱなしにして、保持を確認したらボタンから指をはなせばOKです。(時計は動きます)
ディフェンスがボールをカットしてボールの取り合いになったので、すぐにリセットして次の30秒を計り始めた。	⇒	カットしたルーズボールのあらそい中はリセットしません。カットしただけでは、まだディフェンスはマイボールにはしていません。ボールをしっかりと保持(キャッチするかドリブルをする)したことを確認してリセット・スタートですもし、オフェンスが取り返したら、リセットしていないのでそのまま継続して30秒の残り秒数を計り続けます。

★ワンポイントアドバイス★

30秒はあわててスタートやリセットしないことが大切です。しっかりと保持をして、マイボールにしたことを確認してからリセットやスタートをします。キーワードは「ボールの保持」です。意識しましょう。ミニバスでは30秒をストップする必要はありません。リセットボタンを押しっぱなしにしておけば、30秒の表示は消えたままリセットされて止まっています。保持を確認したらボタンを離すだけで動き出します。指をつねにボタンの上の置いて、ゲームのプレイを集中して見ておきましょう。