



T・O講習会テキスト

横浜市北部ミニバスケットボール連盟
審判委員会 TO部

2018年4月14日(土)

◆T・O（テーブルオフィシャルズ）の心がまえ

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。

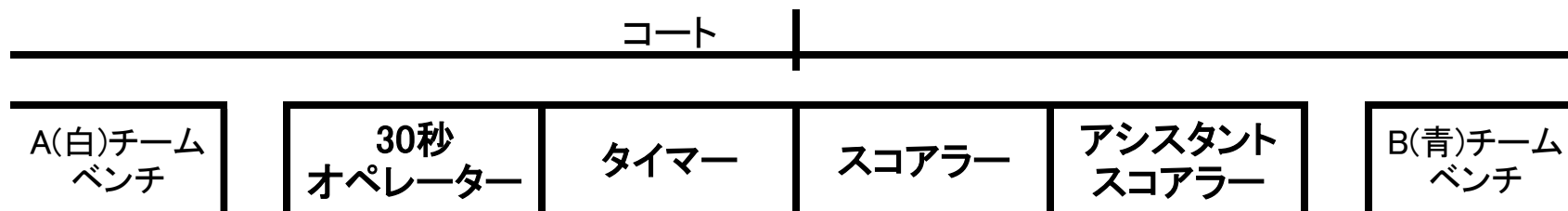
手による合図、器具による合図、目による確認、声を出して連絡をしっかりとしましょう。

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



30秒オペレーター

1. 30秒をはかり始めるとき

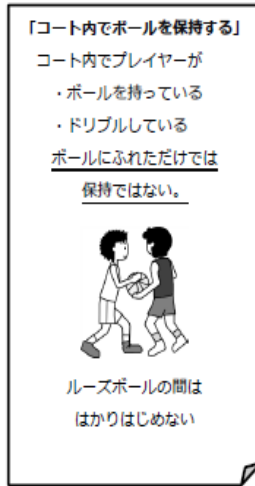
どちらかのチームがコート内でボールを**保持**した時からはかり始める。

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



2. 30秒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**（ボードだけにあたったものはリセットしない）
- ② 相手チームがボールを**保持**したとき
- ③ ファウルが起こったとき

3. 30秒を**継続**するとき（ストップするがリセットしない）

- ① カットボール
- ② ジャンプボール・シチュエーションで引き続きマイボールになったとき
- ③ 自チームに原因のある理由で審判がゲームを止めたとき

4. ゲームタイマーが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

30秒計がない場合

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

カウントダウン

旗ふりなし	30秒～16秒
黄色の旗をふり続ける	15秒～6秒
赤色の旗をふり続ける	5秒～0秒

30秒ヴァイオレーションになったときは、ブザーを鳴らして、審判に知らせる

5. 白チームのチームファウルを表示する

タイマー

1. 試合開始3分前と1分前（後半も）にブザーを鳴らして
審判と周囲に知らせる。
2. 1分間のクォータータイムと5分間のハーフタイムを計る
3. **ストップウォッチを使って、タイムアウトの時間を計る**
※審判が**タイムアウトの合図をしてから**1分間を計る
※50秒で1回目のブザー、60秒で2回目のブザーを鳴らす
4. 次の事が起きた時にはブザーを鳴らす
 - ◆チームファウルが4回目になったとき
 - ◆選手がファイブファウルで退場になるとき
 - ◆**タイムアウトがとれるとき**
 - ◆メンバーチェンジのとき
 - ◆30秒ヴァイオレーションが成立したとき
(30秒計がない場合のみ)

※タイムアウトがとれるとき

- ◎ゲームタイマーが止まっている時
(ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボール、
など、審判が笛をならした時)
- ◎タイムアウトを取りたいチームの
相手チームのシュートが入ったとき
(※ボールがシューターの手から離れる前までに
申し出が必要)

5. 試合時間を計る

(1) タイマーを動かす時

※コート内の選手がボールにふれた時に動かす

- ・ジャンプボール
- ・スローイン
- ・リバウンド
- ・最後のフリースローが不成功の時は、どちらかの
チームの選手がボールにふれた時

(2) タイマーを止める時

- ・審判の笛がなった時
- ・あらかじめタイムアウトを申し出ている
チームの相手チームのシュートが入ったとき



得点板のタイム表示

5	6分～5分
4	4分59秒～4分
3	3分59秒～3分
2	2分59秒～2分
1	1分59秒～1分
1/2	59'9秒～30秒
1/4	29'9秒～15秒
0	14'9秒～0秒

スコアラー

1. 「スコアシートの書き方」を参考に、スコアシートを記入する

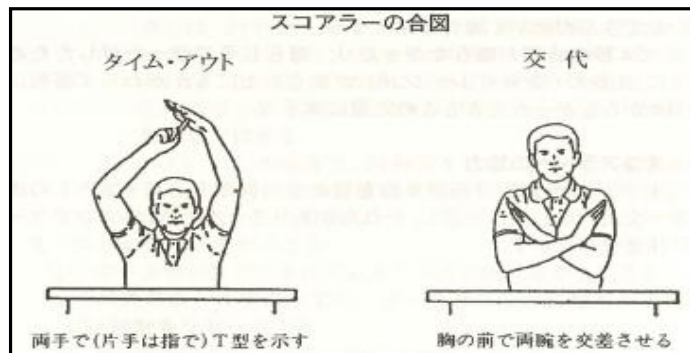
◆気を付ける事◆

※ファウルが起こったときは、すぐに下を向いて記入するのではなく、審判が伝えに来た番号をよく聞き、「OKサイン」を出してから、記入する。

※試合中に片方のチームから、ファウルの数や得点がちがうと言われても勝手に書きかえてはいけない。タイマーが止まるのを待って審判に伝え、両チームのスコアラーと確認する。

2. 次の事が起こった時に、合図と声で審判に知らせる。

- (1) 選手の5回目のファウル
- (2) 各クォーターの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交代



3. ポゼション・アロー（矢印）をあつかう

(1) 試合開始

ジャンプボールのあと、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

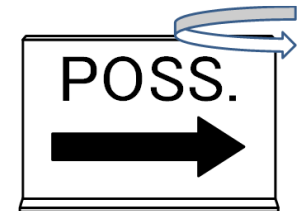


(2) 試合中

1. 審判がヘルドボールの合図をしたら、矢印に手をそえてスローインが終わるまでは向きをかえず、手をそえておく。
2. スローインされたボールが、コート内の選手にふれたら矢印の向きをかえる。（誰もさわらず、そのまま出て行ったり、5秒オーバータイムになっても向きをかえる）
3. 前半が終わったらスコアの確認のあと、審判に矢印の向きを変えることを知らせ、向きを変える。
4. 後半開始のスローインの時も矢印に手をそえ、スローインのあと向きをかえる。



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

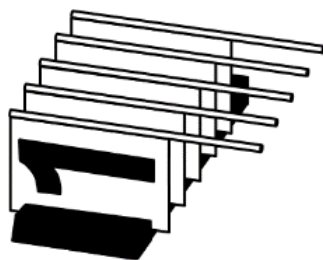


アシスタント・スコアラ－

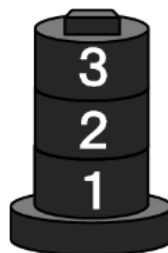
1. ファウルを表示する

審判から伝達があったら、**チェックシートに記入する前に**
個人ファウルを表示する

(1) 個人ファウルを表示する



(2) 濃色チームのチーム
ファウルを表示する



2. 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

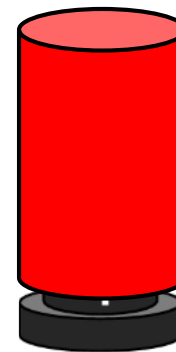
②何番が何回目のファウルをしたのか

③チームファウルが何回目か

白4番シュート、
カウント!

青6番、3回目です

青、チームファウル、
4回目です



3. ポゼションアロー（矢印）は、スコアラ－の
役割となっていますが、試合のてんかいによって
はアシスタント・スコアラ－が担当し協力する。

スコアシートの記入の仕方

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
副審	タイマー	スコアラー	30秒オペレーター
合計	合計		

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、空いているわくにーを引きます。

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X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X印を記入する。
試合終了後、空いているわくにーを引きます。

チーム		タイム・アウト			
A(白)		前	後	延	延
横浜MBC		X			
選手氏名	No	ファウル			
		①	②	③	④
1	谷 信一			P ₁	P ₁
2	星野 茂雄			P ₂	P ₃
3	久保田 信也			X	X
4	八矢 泰一			P ₁	P ₂
5	南田 明夫			P ₂	P ₄
6	福田 勝俊				
7	萩田 翼			P ₁	U ₄
8	金川 晋太郎			P ₃	P ₃
9	飯塚 哲夫			P ₄	
10	青野 貴明			P ₄	
11	安本 直人				
12	島田 裕樹			P ₃	P ₃
13	石渡 大和			P ₁	
14	水谷 孝			P ₂	
15	相川 智泰				
コーチ: 横山 純一		T ₃			

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

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。

9. 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。
10. 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、
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。

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 64	21 - 17	合計 54	スコアラー	高城 れに
	18 - 16			30秒オペレーター
				有安 杏果

A		B		A		B		A		B	
7	●	1		41	41			81	81		
7	●	2	4	15	42	42	9	82	82		
		3	3		43	43		83	83		
6	●	4	5	4	44	44	5	84	84		
		5	●	5	45	45		85	85		
6	●	●	4	4	46	46	7	86	86		
6	●	7		4	47	47		87	87		
6	●	●	6	6	48	48	9	88	88		
		9	9		49	49	5	89	89		
4	●	●	6	6	50	50		90	90		
		11	11		51	51	8	91	91		
8	●	●	▲	8	52	●	8	92	92		
		13	13		12	●	53	93	93		
8	●	14	14	9	12	●	54	94	94		
		15	15		55	55		95	95		
10	●	16	8	6	56	56		96	96		
10	●	●	8		57	57		97	97		
		18	18		58	58		98	98		
9	●	19	8		59	59		99	99		
		20	20	4	60	60		100	100		
5	●	21	10		61	61		101	101		
		22	22		62	62		102	102		
8	●	23	7		63	63		103	103		
		24	24	6	64	64		104	104		
9	●	25	8		65	65		105	105		
		26	26		66	66		106	106		
4	●	27	9		67	67		107	107		
		28	28		68	68		108	108		
5	●	29	9		69	69		109	109		
5	●	●	9		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	5		74	74		114	114		
		35	35		75	75		115	115		
4	●	36	7		76	76		116	116		
		37	37		77	77		117	117		
5	●	38	9		78	78		118	118		
		39	39		79	79		119	119		
5	●	40	4		80	80		120	120		