

# テーブル・オフィ シャルズ マニュアル

---

2020・4

一般社団法人 神奈川県バスケットボール協会  
U-12部会横浜支部 北部地区審判委員会



## ◆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、だれもが一先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。

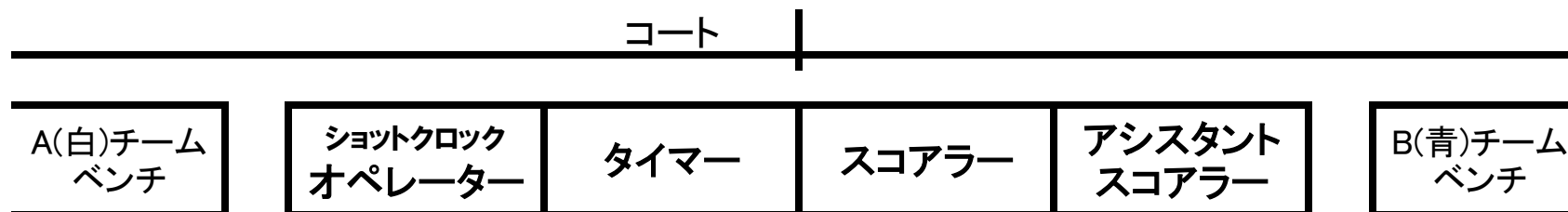
### 4. 声を出して確認しよう

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



# タイマー

競技時間（6分）

タイムアウト（45秒）、  
プレーのインターバル  
（1分間）

ハーフタイム（5分）  
をはかる。

※オーバータイムの場合  
インターバル（2分）  
オーバータイム（3分）

◆基本的に、ブザーを鳴らすタイミングというのは  
「審判に知らせる時」「プレイヤーに知らせる時」となります。

- 試合開始3分前
- 試合開始1分前
- ハーフタイム終了3分前
- ハーフタイム終了1分前
- タイムアウトを取得する時：
  - ▶ ゲームクロックが止まっている時
  - ▶ 相手チームの得点が決まった時
  - ▶ 最後のフリースローが成功し  
ボールがデッドになった時  
（両チームとも請求できる）
- タイムアウト残り10秒：35秒で1回目
- タイムアウト終了時：タイムアウトが終了したことを知らせます。  
少し長めにブザーをならしましょう。
- 5ファールになった時：退場するプレイヤーがいることを審判に  
知らせます。
- 交代がある時

## タイマー

- 1) ゲームクロックを動かすとき
  - ▶ ジャンプボールの場合  
ジャンパーがボールを**タップ**したとき
  - ▶ スローイン  
コート内のプレイヤーが**ボールに触れたとき**
  - ▶ フリースロー  
最後のフリースローが不成功でゲームが  
続けられる場合、コート内のプレイヤーが  
**ボールに触れたとき**
- 2) ゲームクロックを止めるとき
  - ▶ 審判が笛をならしたとき  
(ファウル、ヴァイオレーション、ヘルドボール、  
ゲームの中断など)
  - ▶ 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

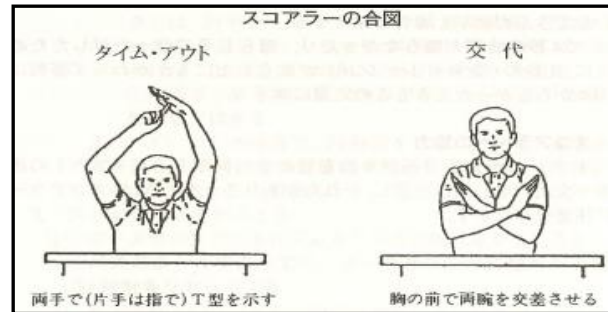
### 得点板タイム表示

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`9~30`0
1/4	29`9~15`0
0	14`9~0`0

# スコアラー

## スコアシートの記入と 審判への合図

- 1) 「スコアシート記入の仕方」を参考に記入します
- 2) 次のことを声と合図で審判に知らせます。
  - ① 試合開始1分前、後半開始1分前
  - ② 4回目のチームファウル
  - ③ タイムアウト  
(各クォーター、オーバータイムに1回ずつ)
  - ④ 選手交代  
(タイムアウト時、4Qとオーバータイムは  
時計が止まっているときはいつでも、  
最後のフリースローが成功したとき  
\*シュートを打つ前までに申し出が必要)
  - ⑤ 選手の5回目のファウル



### ◆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。

### 3. ポゼッション・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



# スコアシート記入の仕方

チームB: TAGE		タイムアウト					
		①	②	③	④	OT	
		XXX			X		
(No)	ライセンスNo.	選手氏名 Player	ファウル				
			1	2	3	4	5
1		/					P <sub>1</sub>
2		\					P <sub>2</sub>
3		/					
4		\					P <sub>1</sub> P <sub>1</sub> P <sub>3</sub> P <sub>3</sub> P <sub>4</sub>
5		/					
6		\					P <sub>1</sub>
7		/					T <sub>4</sub>
8		\					P <sub>2</sub> U <sub>3</sub>
9		/					
10		\					
11		/					
12		\					
13		/					
14		\					
15		/					
コーチ:							M <sub>1</sub> C <sub>2</sub> B <sub>3</sub> C <sub>4</sub> GD
A.コーチ:							

① タイムアウトは各クォーターに1回ずつと延長に1回取れます

① スタートの登録は「/」  
交代の登録は「\」

② 「P」 フリースローのないファウル  
「P'」 フリースローのあるファウル  
「U」 アンスポ  
「T」 テクニカルファウル  
右下にファウルが起こったクォーターを記入する

② 「C」 コーチテクニカル  
「B」 ベンチテクニカル  
「M」 マンツーマンペナルティ

④ コーチが失格・退場になった時は「GD」と記入します

12	21	21	
23	22	8	
4	24	24	
25	25	▲	
26	26		
27	27	5	
28	28	●	4
29	29	●	4
30	30		
31	31		
32	32		
33	33		
34	34		
35	35		
36	36		
37	37		
38	38		
39	39		
40	40		

③ 「/」 フィールドゴール  
「●」 フリースロー  
「▲」 オウンゴール

空白欄にシュートを決めた人の背番号を記入する

④ 各クォーターの終わりの得点を○で囲み、横線を引く

勝利チーム	大倉山
試合終了時間	14:00

③ 勝利チーム名と試合終了時間を記録します

# スコアシートのしめかた

チーム名: TABLE		大倉山 (青)		タイムアウト			
				①	②		
				XX	X		
No.	サインインNo.	選手名 Players	No.	出場時間		ファウル	
				①	②	1	2
1						P <sub>1</sub>	
2					X	P <sub>2</sub>	
3							
4						P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub> P <sub>3</sub> P <sub>3</sub> P <sub>4</sub>
5							
6						P <sub>1</sub>	
7						T <sub>4</sub>	
8						P <sub>2</sub>	U <sub>3</sub>
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
コート:				M <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	B <sub>3</sub>	C <sub>4</sub> GD
Aコート:							

②  
使わなかったタイムアウト欄、  
ファウル欄を横線で消す  
(名前が書いてある所を全て)

チーム	ファウル
1Q 2Q	XX
3Q 4Q	XX
5Q 6Q	XX
7Q 8Q	X 3
9Q 10Q	4 4

時間	スコア	時間	スコア	時間	スコア
12	22	22	82	42	102
13	23	23	83	43	103
14	24	24	84	44	104
15	25	25	85	45	105
16	26	26	86	46	106
17	27	27	87	47	107
18	28	28	88	48	108
19	29	29	89	49	109
20	30	30	90	50	110
21	31	31	91	51	111
22	32	32	92	52	112
23	33	33	93	53	113
24	34	34	94	54	114
25	35	35	95	55	115
26	36	36	96	56	116
27	37	37	97	57	117
28	38	38	98	58	118
29	39	39	99	59	119
30	40	40	100	60	120

勝利チーム	大倉山
試合終了時間	14:00

①  
最終の得点を○でかこみ、  
その下に二重線を引く  
使わなかった欄を斜線で消す

JBA		MINI-BASKETBALL OFFICIAL SCORESHEET			
大会名	U12横浜支部北部地区春季大会	日付	2019年5月7日	場所	
スコア	チームA { 6 - 6 } チームB { 6 - 4 }	大会名	大石俊		
スコア	30 { 12 - 19 } 34	大会名	渡辺健人		
大会名	塚野拓哉	大会名	青山典正		

試合終了後、オフィシャルメンバー全員がサインをし、レフリーのサインをもらいます。レフリーが見当たらない場合は、持ち帰らずステージに持っていきます。

# アシスタント スコアラー

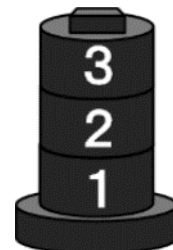
ファウルの回数の  
表示とスコアラーの  
補助

1. ファウルを表示する  
審判から伝達があったら、**まず表示器具で表示する。**  
**そのあと、チェックシートに記入する。**

(1) 個人ファウルを表示する



(2) 青チームのファウルを  
表示する



白4番シュート、  
カウント！

青6番、3回目です

2. 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

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、スコアラーの  
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・スコアラーが担当し  
協力する。



# ショットクロック オペレーター

ショットクロックを操作して、ボールをコントロールしているチームがシュートをするまでの時間を計る

- 1) コート内でボールをコントロールしたチームは24秒以内にショットしなければならない
- 2) ボールがリングに触れたあと、引き続き同じチームがボールをコントロールしたときは14秒にリセットする
- 3) ボールがリングに触れたあと、アウトオブバウンズになり引き続き同じチームにスローインが与えられるときは14秒にリセットする
- 4) 最後のフリースローが成功→24秒  
最後のフリースローが不成功で相手チームがコントロール→24秒  
最後のフリースローが不成功で同じチームがコントロール→14秒
- 5) 白色チームのチームファウルを表示する

24秒を表示	各クォーター、延長の開始時
計り始める時	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ジャンプボール後、プレイヤーがボールを <b>コントロール</b>したとき</li> <li>②リングに触れたボールをプレイヤーが <b>コントロール</b>したとき</li> <li>③スローインのボールが<b>コート内のプレイヤー</b> <b>に触れたとき</b></li> </ul>
24秒に リセットする とき	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ボールがリングに触れる</li> <li>②ボールが正当にバスケットに入る</li> <li>③相手チームにスローインが与えられる</li> <li>④相手チームのプレイヤーが新たにボールを コントロールする (<b>*1</b>)</li> <li>⑤ファウル</li> </ul>
継続して計る とき	<ul style="list-style-type: none"> <li>①カットボール</li> <li>②自チームが原因で審判がゲームを止めたとき</li> <li>③ジャンプボールシチュエーションのあと、 引き続き同じチームがスローイン</li> </ul>
その他の14 秒リセット	①ボールがリングとボードの間にはさまり（またはリングの上ののり）引き続き同じチームのスローインで始めるとき

(**\*1**) コントロールとは、ボールを両手または片手で持つ、ドリブルをする、パスをするなどが明らかになってからリセットする（それまでは計測を続ける）パスカット、ブロックショット、ルーズボールなどでは「コントロール」は成立しません。

※「**コート内に投げ入れる**」行為は片手であってもいったんコントロールしたことになります。



◆ 次の時にショットクロックの表示を切ります

ボールがデッドでゲームクロックが止められ、  
そのとき各クォーターやオーバータイムの  
残りが14秒未満で、なおかつ  
どちらかのチームにボールのコントロールが新た  
に始まる時

▶ ショットクロックがない場合

ストップウォッチを使い黄色と赤色の旗を使っ  
て残り時間を示します

カウントダウン

旗ふりなし	24秒～15秒
黄色の旗をふり 続ける	14秒～6秒
赤色の旗をふり 続ける	5秒～0秒

※14秒にリセットされるときは、黄色  
の旗をすぐにふり続ける