テーブル・オフィシャルズの仕事

北那須ミニバスケットボール連盟編集

（2014.4.１ルール改訂対応）

**テーブル・オフィシャルズの心がまえ**

１　審判と一緒に規則にしたがって、ゲームを公正に円滑に進行させるという重要な役割がある。

２　テーブル・オフィシャルズ同士、また、テーブル・オフィシャルズと審判とで、協力しあう。

（１）テーブル・オフィシャルズ同士が、お互いにゲームの進行を声に出して連絡しあうようにする。

（２）機会があるたびに審判と目を合わせ、審判からの伝達を受けるときは、審判に注目する。

３　ゲーム中は自分の仕事に意識を集中し、ゲームの始めから終りまで緊張感を持ち続けるようにする。

４　テーブル・オフィシャルズは難しさもあり、瞬間的な判断力も要求されるので、後ろに大人の人についてもらうようにする。

**試合が始まる前にやるべきこと**

**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。

④

③

②

①



⑧

⑨

⑦

⑥

⑤



　　①　試合名

　　②　会場

　　③　年月日、時刻

　　④　得点欄のチーム名

　　⑤　チーム記録欄のチーム名

⑥　選手氏名

　　⑦　背番号

　　⑧　コーチ名

（２）両チームからメンバー表を提出してもらう。

（３）第１クォ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。

　　　（原則として、チームＡ（白）を先に登録する）

**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。

　　　（登録に来た選手の番号を声に出してスコアラーに伝えるなど）

（２）オルタネイティブ・ポゼション・ルールの矢印が上に向けてあるか確認する。

**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）第１クォーターと第３クォーターの開始３分と戸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秒オペレイター**

　　３０秒計の使い方を確認する。

**５　スコアボード**

（１）得点２名、時間１名の合計３名がつくようにする。

（２）チーム名、クォーターの数字、時間、得点を表示する。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 得点板の表示 | ６ | ５ | ４ | ３ | ２ | １ | 1/2 | 1/4 | ０ |
| 表示時間 | 試　合開始前 | 5分59秒～5分00秒 | 4分59秒～4分00秒 | 3分59秒～3分00秒 | 2分59秒～2分00秒 | 1分59秒～1分00秒 | 59秒～30秒 | 29秒～15秒 | 14秒～00秒 |

**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」「№」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」「№」が書いてあることを確認

する。

　　②　コーチ欄にコーチの氏名を記入してもらって

いるか確認する。

　　③　出場時限の記入

　　　１）各クォーターの最初から出場

　　　　　　　　・・・　／（右上から左下に線を引く）

　　　２）途中から出場

　　　　　　　　・・・　＼（左上から右下に線を引く）

　　④　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

　　　　　ⅰ）ロー・インになる

・・・・・・・・・・・・・・　Ｐ

　　　　　ⅱ）フリースローになる

・・・・・・・・・・・・・・　Ｐ’

　　　　ⅱ　アンスポーツマンライク・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ォーター

　　　　　Ｐ、Ｕ、Ｔの右下に小さく、クォーターの数字を書く。

・・・・・・・・・・・・・・　Ｐ₁、Ｐ’₁（１クォーター）、Ｐ₂、Ｕ₂、Ｔ₂（２クォーター）

　　⑤　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、そのクォーターの枠に「×」を書き、数字を消していく。

　　　　　※　コーチのテクニカル・ファウルは書かない。

　　⑥　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、使わなかった枠は、はっきりとした線を横に　　　引く。

（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「／」で消していき、となりの枠

に得点をしたプレイヤーの番号を書く。

※　得点は、２点

②　フリースロー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「●」でぬり、となりの枠に得点をした

プレイヤーの番号を書く。

　　　　　※　得点は、１点

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ときは、

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。

　　　　　※　得点は、２点

④　各クォーター、各延長時限の終わりに、各チームの最後の得点

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　スコアボード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　得点欄に得点を書く。

１）各クォーター、延長時限が終わったとき、各チームのその

クォーターの得点を書く。

２）延長時限が何回行われても、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、各チームの最終得点を書く。

②　ゲームが終わったら、プレイヤー、コーチのファウル欄の残っ

た枠に、はっきりとした線を横に引く。

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　スコアシートの記録がすべて書き終わったら、試合名等の欄の「アシスタント・スコアラー」→　　　　「タイマー」→「30秒オペレイター」→「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　試合中に次のことを合図して、審判に知らせる。**

タイム・アウト



両手で（片手は指で）

Ｔ型を示す。

交代



胸の前で両腕を

交差させる

（手を開く）

（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・アウトのときのプレイヤー交代

**３　審判のコールに対して、ＯＫサインを出す。**

**アシスタント・スコアラー**

**１　スコアラーに協力する。**

声を出して、スコアラーと確認しあう。

（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。

**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、矢印は上に向けておく。

　　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（第2クォーター）が終わったら、スコアの確認後、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）スリー・インしたバールが、直接、リングにはさまったとき、または、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。





**タイマー**

**１　前半（第１クォーター）・後半（第３クォーター）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クォーターと、第４クォーター、延長時限の前は、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、クォータータイム、ハーフタイムを計り、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。**

　　　　　※　クォータータイムは、30秒オペレイターが30秒計で計っても良い。

（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



③

②

①

（２）ゲーム・クロックを止めるとき

　　①　各時限（ピリオド）が終わったとき



**「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

　　②　審判が笛を鳴らしたとき（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）

　　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

　　①　ゲーム・クロックを止めているとき・・・・・・・・手を開き頭上に上げる

　　②　ゲーム・クロックを動かしはじめるとき・・・・・・手のひらをにぎって下す

①　ゲーム・クロックを止めている



手を開き頭上に上げる

②　ゲーム・クロックを動かしはじめる



手のひらをにぎって下す

**３　30秒計または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。**

　　　　　※　30秒計で計るときは、30秒オペレイターが計っても良い。

（１）審判がタイム・アウトの合図をしてから、60秒を計る。

（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秒オペレイター**

**１　30秒ルールにしたがって30秒を計る。**

（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。

　　　　・黄色の小旗：15秒～24秒

　　　　・赤色の小旗：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計り始める。

（１）ジャンプ・ボールで、ジャンパーがタップした

**「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

　　・ドリブルをしている

ボールにふれただけでは、保持していない。



ルーズボールの間は、はかりはじめない。

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。



青チームがボールにふれたがまだ保持していない

30秒計はスタートしない

ボールがリングに当たる

30秒計をリセット

青チームのボールの保持が始まる

30秒をスタートする

**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もしない。



青チームのボールの保持が始まる

30秒計をリセットしスタートする

パスがカットされても白チームのボールの保持はまだ終わっていない。

ボールがルーズになっても30秒計はストップもリセットもしないで、継続して計る。

（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。