

# ミニバスケットボール テーブル・オフィシャルズ マニュアル

埼玉県ミニバスケットボール連盟  
西部地区TO委員会

## ◆TO(テーブル・オフィシャルズ)とは…

TOとは、審判(フロア・オフィシャルズ)を補佐するものです。  
しかし、単に時計を操作したり、スコアシートを記入するだけではなく、審判との協力により、規則に従ってゲームを公正に且つ円滑に進行する役割を担っています。

## ◆心がまえ

### 1. 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。

### 2. みんなで協力してやろう

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。特に、審判とよくコミュニケーションを取ってやりましょう。

**TOもバスケと同じで、チームワークが大切！**

## ◆オフィシャルズテーブルの座り方

コート

淡色チーム  
ベンチ

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

濃色チーム  
ベンチ

## ◆30秒オペレーターの役割

### 1. 30秒計をはかり始めるとき

- ①ジャンプボール時・・・ジャンパーがタップしたボールをどちらかのチームがコート内で保持したときから
- ②スローイン後・・・コート内のプレイヤーがボールを保持したときから  
(フリースローで最後のフリースローが成功したあとも同じ)
- ③フリースローが不成功・・・リバウンドボールをどちらかのチームが保持したときから

### 2. 30秒計をはかり終わるとき(30秒をリセットする)

- ①ボールがシューターの手から離れ、バスケットに入るかリングに触れたとき
- ②ディフェンスチームがボールを保持したとき  
※ルーズボール時にリセットしないよう注意！！
- ③ファウル、ヴァイオレイション、ヘルド・ボール(攻守が変わる時のみ)
- ④そのほかの理由で審判が笛を鳴らして時計を止めたとき

### 3. 30秒計をリセットしないとき

- ①ディフェンスチームがボールをカットして、アウト・オブ・バウンズになったとき
- ②ジャンプ・ボール・シチュエーション時に、オフェンスチームのボールとなったとき
- ③ボールを保持しているチームのプレイヤーが負傷をして審判がゲームをとめたとき
- ④ダブルファールするとき

**審判が笛を吹いたときは、30秒計はリセットせずにまずは止めましょう！**

## ◆タイマーの役割

### 1. 時間を知らせる

- 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
  - ②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にブザーを鳴らす
  - ③タイム・アウトについてブザーを鳴らして審判に知らせ、審判がタイムアウトの合図をしてから1分を図る
- ※1分はストップウォッチを使ってはかり、50秒で1回目のブザーを鳴らし、60秒で2回目のブザーを鳴らす
- 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。**

### 2. 時間を動かし始めるとき

- ①ジャンプ・ボールの場合、ボールをタップしたとき
- ②スローインまたは、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

### 3. 時間をとめるとき

- ①各クォーターが終わったとき
- ②審判が笛を鳴らしたとき(ファウル、ヴァイオレイション、ヘルドボール、ゲームを中断したとき)

### 4. 審判への合図

- ①時計をとめると同時に、手を開いて頭上にあげる
- ②時計を動かす時に、あげていた手のひらをにぎりおろす

### 5. 得点を表示する

デジタルタイマーで得点を表示する場合は、タイマーが得点を入力する

## ◆アシスタントスコアラーの役割

### 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か確認し、次の順に示す

- ①個人ファウルの表示
- ②チームファウルの表示

**注意:** チームファウルが4ファウルとなり、スコアラーが審判に4ファウルを知らしたあと、チームファウルが4個目であることを表示し、**審判がスローインやフリースローを行うプレイヤーにボールを渡したあと、4ファウルの表示(赤い筒)をすること**

### 2. ポゼション・アローの管理

- ①ジャンプボールでジャンパーがタップしたあとボールを保持したチームが攻める方向と逆の方向に矢印を向ける
  - ②審判がヘルド・ボールの合図をしたら、アロー(矢印)に手をそえて、スローインのあとは、コート内のプレイヤーがボールに触れたら向きを変える
- 注意:** スローインするプレイヤーがボールを持っているまたは、ボールが空中にあるときに、審判がファウルを拭いたら**矢印の向きは変えない**

**一番大切な役割は、スコアラーに協力すること!**

## ◆スコアラーの役割

### 1. 審判への連絡(手による合図とブザーを使って知らせる) ※ブザーを長く1回鳴らして知らせる

- ①プレイヤーの5回目のファウル
- ②1チームの各クォーター4回目のファウル

**注意:** **4ファウルのブザーが遅れ、試合再開やフリースローが始まった場合、ブザーは鳴らさない。**  
5つ目のファウル時に、既にチームファウルが4つ目に達していることを審判に伝える。

### ③タイム・アウト

**注意:** タイムアウトが取れるとき

- ・審判の笛が鳴り時間が止まった時に
  - ・シュートが入り、相手チームのプレイヤーがスローインをしようとするまでの間
- ただし、取れるのはシュートを入れられたチーム。  
かつ、**ボールがシューターの手から離れる前に請求されていること。**

### ④タイム・アウトのときの選手交代

### 2. スコアシートの記入

- ①記載方法については、西部地区ホームページの審判・TO委員会に掲載されている「テーブルオフィシャル・マニュアル」を参考にしてください
- ②試合が終わったら、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フルネームでサインをし、副審、最後に主審にサインをもらいます

# ◆その他

## 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



## タイマーの合図

ゲーム・クロックを止めるとき  
ゲーム・クロックを止めておくとき



ゲーム・クロックを動かし始めるとき



## 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。

## スコアラーの合図

タイム・アウト

交代



両手で(片手は指で)T型を示す



胸の前で両腕を交差させる

## ②スコアシートの記入

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

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ニング・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。

チーム		タイム・アウト	
A(白)		前	後
選手氏名	No	1	2
1	4	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>
2	5	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>
3	6	P <sub>3</sub>	P <sub>4</sub>
4	7	P <sub>4</sub>	P <sub>5</sub>
5 前田	8	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>
6	9	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>
7	10	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>
8 川	11	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>
9	12	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>
10 青野	13	P <sub>4</sub>	P <sub>4</sub>
11	14	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>
12	15	P <sub>3</sub>	P <sub>3</sub>
13	16	P <sub>1</sub>	
14	17	P <sub>2</sub>	
15	18		
コーチ:		T <sub>3</sub>	

チーム	ファウル
10	20
3	4
30	40
3	4

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。

ランニング・スコア					
A	B	A	B	A	B
●	1	41	41	81	81
/	4	15	28	97	97
3	3	43	43	83	83
/	5	4	4	84	84
5	5	45	45	85	85
/	7	4	7	86	86
●	7	47	47	87	87
●	7	4	7	88	88
9	9	49	●	89	89
/	10	●	50	90	90
11	11	51	51	91	91
/	12	▲	5	92	92
13	13	12	●	93	93
/	14	12	●	94	94
15	15	55	55	95	95
●	15	●	56	96	96
●	●	57	57	97	97
18	18	58	58	98	98
/	18	59	59	99	99
20	20	4	20	100	100
5	21	61	61	101	101
22	22	62	62	102	102
5	22	63	63	103	103
24	24	64	64	104	104
/	25	65	65	105	105
26	26	66	66	106	106
/	27	67	67	107	107
28	28	68	68	108	108
5	28	69	69	109	109
●	●	70	70	110	110
31	31	71	71	111	111
/	32	72	72	112	112
33	33	73	73	113	113
/	34	74	74	114	114
35	35	75	75	115	115
/	35	76	76	116	116
37	37	77	77	117	117
38	38	78	78	118	118
39	39	79	79	119	119
40	40	80	80	120	120

※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。

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。

チームA	10 - 10	チームB	主審	A・スコアラー
	15 - 11		副審	タイマー
合計 64	21 - 17	合計 54	スコアラー	30秒オペレーター
	18 - 16			