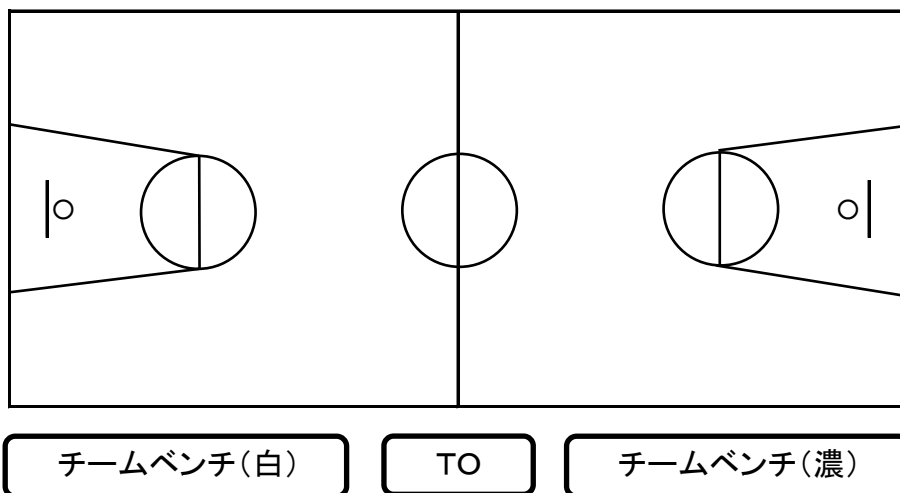


ミニバスケットボール

T0(テーブル・オフィシャルズ)マニュアル

水戸市ミニバスケットボール連絡協議会



----- 目 次 -----

スコアラーの役割	P2
スコアシートの記入法	P3、4、8
タイマー	P5
30秒オペレーター	P6
アシスタント・スコアラー	P7

スコアラーの役割

1. スコアシートの記入法に従ってスコアシートに記入します。
2. 次のことをブザーを1回鳴らして立ち上がり、大きな声とスコアラーの合図で審判に知らせます。
 - (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ごとの4回目のプレイヤー・ファウル
 - (3) タイム・アウト * 両手(片手は一本の指)T型をしめします。
 - (4) タイム・アウトのときの交代 * 胸の前で両腕を交差させます。
3. オルタネイティング・ポゼション・ルールでスロー・インの方向を示す矢印(ポゼション・アロー)を取り扱います。

注意点

- (1) 審判がファウルを取り上げたら、審判と目を合わせファウルの種類とプレイヤーの番号がわかったら、OKサインを出してスコアシートに書きます。
- (2) プレイヤーファウルとチームファウルの数をアシスタント・スコアラーに伝えます。
- (3) 審判がファウルを取り上げたときにタイム・アウトが請求されていたら、審判がファウルを伝え終わってからタイム・アウトの合図をします。
- (4) プレイヤーファウルが5回目でチームファウルが4回目の時には、さきにプレイヤーの5回目のファウルを知らせ、次にチームファウルを知らせます。
- (5) タイム・アウトは審判が笛を鳴らして時計を止めたときか、あらかじめタイム・アウトを願い出ている相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後に認められます。あらかじめとは、ボールがシューターの手から離れる前をいいます。
- (6) 各時限の開始とヘルド・ボールが宣せられたときにはポゼション・アローに手をかけ、スロー・インが終わったら向きを変える準備をします。

スコアシートの記入法

1. 各クォーターの開始1分前に、5人のプレイヤーには出場時限①②③④の出場する欄にはっきりした斜線／を引きます。クォーターの途中から交代してゲームにでたプレイヤーには、反対の斜線＼を引きます。
2. プレイヤーとコーチのファウル
 - (1) プレイヤーのファウルは、1回ごとにファウルをしたプレイヤーの欄に書いていきます。
 - a) パーソナル・ファウルはPとし、フリースローが与えられる場合はP'と書きます。
 - b) アンスポーツマンライク・ファウルはUと書きます。
 - c) テクニカル・ファウルはTと書きます。
 - (2) コーチのファウル
コーチのテクニカル・ファウルはT、ディスクォリファイング・ファウルはDと書きます。
 - (3) コーチに記録されるファウルは、チームファウルにはかぞえません。
 - (4) 各クォーターで起こったファウルは、P,U,T,Dの横に小さく1,2,3,4の数字でそのクォーターを書きます。
1クォーターの場合：P₁、P'₁
2クォーターの場合：P₂、U₂、T₂
 - (5) ゲームのおわりには残ったわくに、はっきりとした線を横にひきます。
3. チーム・ファウル
チームファウルは、それぞれのチームにプレイヤー・ファウルがあるたびに、そのクォーターのわくに×を書いて数字を消していきます。
4. タイム・アウト
タイム・アウトの記録は該当するわくに×を書きます。
使用しなかったわくは、はっきりとした線を横に引きます。
5. 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・スコアの数字を／でけしていき、となりのわくに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。
 - (2) フリースローで得点があったときは数字を●でぬり、となりのわくに得点をしたプレイヤーの番号を書きます。

- (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プレイヤーの番号は▲を書きます。
- (4) 各クォーター、各延長時限のおわりに各チームの最後の得点をはっきり○でかこみ、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号のすぐ下に一本のはっきりした横線をひきます。
- (5) ゲームがおわったときは、各チームの合計得点をはっきり○でかこみ、最後の得点と得点をしたプレイヤーの番号のすぐ下に二本の横線をひきます。
- (6) スコアボードの得点とスコア・シートのランニング・スコアがいつでも合っていなければなりません。もしちがっていてスコアシートの方が正しいときは、すぐにスコアボードの得点をなおさなければなりません。スコアシートにおかしなところがあったり、どちらかのチームから得点について聞いてきたりしたときは、審判が笛を鳴らしたときやゲーム・クロックが止められた時に、すぐに審判に知らせます。

6. 最終手続き

スコアラーは各クォーター、延長時限が終わったとき、両チームのそのクォーターの得点をスコアシートの得点欄に書きます。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きます。

- (1) 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・スコアのわくに左上から右下に向かって斜線をひきます。
- (2) 両チームの最終得点を合計のわくに書きます。
- (3) スコアシートの記入が終わったら、副審と主審の順にスコアシートにサインをしてもらいます。

タイマー

1. ゲームの前半と後半の開始3分前と1分前にブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
2. ゲーム・クロックとストップ・ウォッチを操作して、競技の正味時間、クォーター・タイム、ハーフ・タイム、タイム・アウトの時間をはかり、それぞれの終わりにブザーを1回鳴らして審判と周囲に知らせます。
3. 次の瞬間にゲーム・クロックを動かします。
 - (1)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
 - (2)フリースローが入らないでゲームが続けられる場合、コートの中にあるプレイヤーがボールを触ったとき
 - (3)スロー・インの場合、コートの中にあるプレイヤーがボールを触ったとき
4. 次の瞬間にゲーム・クロックを止めます。
 - (1)各時限が終ったとき
 - (2)審判が次の合図をしたとき
 - a)ファウル
 - b)ヴァイオレイション
 - c)ヘルド・ボール
 - d)そのほかの理由で笛を鳴らしたとき
 - (3)あらかじめタイム・アウトを願い出ている相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき。あらかじめとはボールがシューターの手から離れる前をいいます。

注意点

- (1)タイマーは審判がタイム・アウトの合図をしてからストップ・ウォッチで1分を計りはじめ、50秒が経過したときと60秒が経過したときにブザーを1回鳴らして審判に知らせます。
- (2)クォーター・タイムは60秒が経過したときブザーを1回鳴らして審判に知らせます。
- (3)ゲーム・クロックを動かすときは、動かし始める瞬間に、上げていた手のひらを握って下ろします。
- (4)ゲーム・クロックを止めたときは、その瞬間に手を開いて頭上に上げます。
- (5)30秒のブザーが鳴ってもゲーム・クロックは止めないで審判の合図で止めます。

30秒オペレーター

1. 30秒ルール用の装置を使って秒数をはかり、ボールを保持しているチームが30秒以内にショットしなかったときには大きな音で合図をします。
2. 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ます。
3. 30秒は次のときに終わります。
 - (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ふれたとき
 - (2) 相手チームがボールを保持したとき
 - (3) ファウル、ヴァイオリション、ヘルド・ボールが宣せられたとき
 - (4) 審判がゲームを止めたとき

注意点

- (1) 持っているボールを相手にたたき落とされたり、パスしたボールが相手チームのプレイヤーに触れられたりしても、相手チームがボールを保持するまでは、チームとしてのボールの保持は終わりません。
- (2) ボールがシューターの手から離れ、リングに触れずバックボードだけに触れても30秒は終わりません。
- (3) 競技の残り時間が30秒より少ない時には、新たな30秒は計らないで30秒ルール用の装置の電源をOFFにし、表示しないようにします。

アシスタント・スコアラー

1. スコアラーに協力しプレイヤーにファウルが宣せられるたびにそのファウルがプレイヤーの何回目のファウルであるか標識でしめします。
2. 次にチーム・ファウルの回数を標識でしめします。
3. メンバー登録の時には立ち上がり背番号をスコアラーに伝えます。

注意点

- (1) プレイヤーファウルとチーム・ファウルの数は審判がファウルを伝えてから次に審判がプレイヤーにボールをわたす前までにしめします。
- (2) 1チームの各クォーター4回目のプレイヤー・ファウルが宣せられたときは、そのあとボールがライブになってから、チーム・ファウルの回数を5にして赤表示にします。
- (3) スコアラーに代わってポジション・アローを取り扱うことができます。

スコアシートの記入法

チームAはホームチームとする。ないときはプログラムで前に書かれているチーム
最後に審判から確認のサインをもらう

試合名	会場	20 年 月 日 (:) No.
チームA	チームB	主審
日本	54	山田花子
副審	スコアラー	30秒オーバー

そうとくてん
総得点

各クォーターごとの得点
延長はまとめて書く

① ②の順番にサインをする

ユニフォームの色

ユニフォームの色	使った場合Xで消す
チーム A(白) 日本	タイム・アウト
選手氏名 No.	ファウル
1 4	P1 P1 P3
2 5	P2 P3
3 6	P1 P1 P4 P4
4 7	P P2
5 8	P2 P3
6 9	
7 10	P1 U4 P4
8 11	P3 P3
9 12	P4
10 13	P4
11 14	
12 15	P3 P3
13 16	P1
14 17	P2
15 18	
コーチ	T3

チーム	ファウル
1Q 2Q	3Q 4Q
4	3

そのプレイヤーの数字があるたび
数字をXで消す

何も書かない

クォーターごとの登録は
斜線 / を記入する

途中交代の場合反対の
斜線 \ を記入する

ゲームの終わりに使用してない
わくの中心に横線を引く

○各Q(クォーター)の個人ファウルはP,U,T,Dの横に小さく1.2.3.4の数字でそのクォーターを書く。フリースローが与えられる場合右上に' (カンマ) を入れる。

- R 1Qのパーソナル・ファウル
- P' 4Qのフリースローのあるパーソナル・ファウル
- T3 3Qのテクニカルファウル
- U2 2Qのアンスポーツマンライク・ファウル
- D4 4Qのコーチのディスクォリファイング・ファウル

(コーチに記録されるファウルはチームファウルには数えない)

- フィールド・ゴールが成功した場合の得点は2点。
- フリースローが成功した場合の得点は1点。
- 誤って自チームのバスケットにゴールした場合相手チームの数字を斜線で消しとなりのわくに▲を記入する。

フィールドゴールで得点のとき数字を / で
消し得点したプレイヤーの番号をとなりに書く

●フリースローの得点は数字を
でぬり得点したプレイヤーの
番号をとなりに書く

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

各クォーター・各延長時間の終りの得点を○でかこみ1本線をひく

チーム名

ゲームの終りの総得点を○でかこみ2本線をひく

使わないわくは何も書かない

残りの列のわくの左上から
右下に斜線を引く

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、すぐにスコアシートに目を落としてうつむいてファウルらん書き始めた。	⇒	「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っ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。
<p>★ワンポイントアドバイス★</p> <p>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ティングをよく見てあわてずに進めていきましょう。</p>		

●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。
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。	⇒	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。
<p>★ワンポイントアドバイス★</p> <p>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。</p>		

★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」へ矢印を向けます。
- ※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」へ矢印を向けます。
- ※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、そのまま出て行ったり5秒オーバーになったりしても、矢印は反対に向けます。
- ※スローインされる前に、ファウルがあったら、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しません。ジャンプボールシチュエーションはなかったこととなります。

よくあるT0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ありません。
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T0仲間で伝えて、知っておく必要があります。
<p>★ワンポイントアドバイス★</p> <p>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。</p> <p>●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。</p>		

●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。	⇒	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。	⇒	
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せばなしにして、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。
<p>★ワンポイントアドバイス★</p> <p>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せばなしにしておけば、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。</p>		